

Für Eva

*Abdruck der Tarockkarten mit freundlicher
Genehmigung der WIENER SPIELKARTENFABRIK Ferd.
Piatnik & Söhne, © by Piatnik Vienna 2017*

Thomas Burgstaller

Tarock zu zweit

**Nach der „Alfanzerei“-Methode sowie
nach allen gängigen Regeln
für Anfänger und Fortgeschrittene**

© 2017 Thomas Burgstaller

Autor: Thomas Burgstaller

Fotos: Bernhard Müller

Models: Alice Wanner, Doris Vejdovszky

Korrektorat: Sabina Lorenz

Technische Assistenz: Lorenz Breier

Verlag: Buchschmiede von Dataform Media GmbH, Wien

ISBN: 978-3-99057-951-0

Printed in Austria

Die Erläuterungen und Tipps in diesem Buch sind vom Autor sorgfältig erhoben und geprüft worden, dennoch kann keine Garantie übernommen werden.

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen verzichtet. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten selbstverständlich für beiderlei Geschlecht.

Das Werk, einschließlich seiner Teile, ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung ist ohne Zustimmung des Verlages und des Autors unzulässig. Dies gilt insbesondere für die elektronische oder sonstige Vervielfältigung, Übersetzung, Verbreitung und öffentliche Zugänglichmachung.

Inhaltsverzeichnis

Einleitung.....	7
Kapitel 1: Die Spielkarten.....	11
Kapitel 2: Die Ausspielregeln.....	21
Kapitel 3: Wie man die Karten gibt - was sind die Strohmänner? Wir spielen unsere erste Partie!.....	27
Kapitel 4: Prämienspiele - die „Tricks“.....	40
Kapitel 5: In die Karten geschaut - Die Taktik, Teil 1.....	55
Kapitel 6: Weitere Spielansagen.....	74
Kapitel 7: In die Karten geschaut - die Taktik, Teil 2.....	81
Anhang: Klassische Tarockvarianten für zwei Spieler.....	87

Einleitung

Da saßen wir zwei nun: Sonne, Strand, Palmen, das WLAN war kaputt und im Fernsehen war nichts Aufregendes. „*Es muss doch ein Spiel geben, das man zu zweit spielen kann, ohne, dass es fad wird.*“, sprach sie. Das war der Stein des Anstoßes.

Wir probierten allerlei Spiele und landeten schließlich beim Tarock. Dieses Spiel faszinierte uns: es war die richtige Mischung aus Taktik und Schnelligkeit. Im Laufe der folgenden Jahre sammelte sich Literatur aller Art über das geniale Spiel an. In Internetforen stießen wir auf Spielarten, die zwischen dämmlich und hochintellektuell anzusiedeln waren; in antiquierten und neuen Büchern lasen wir über allerlei Regeln und Zählweisen. Doch grundsätzlich ist Tarock ein Spiel für vier oder drei Spieler. Tarock für nur zwei Personen war - und ist - ein Stiefkind, eine laut der Literatur mehr oder weniger langweilige, monotone Variation mit nur wenigen

Spielmöglichkeiten, in Fachbüchern höchstens ein Kapitel wert, manchmal mit dem Zusatz, nur dazu gut zu sein, die Grundregeln und Zählweise kleinen Kindern beizubringen. Also bauten wir um, variierten, adaptierten, probierten und improvisierten – bis unsere eigene, nicht langweilige Spielart für zwei Personen geboren wurde.

Doch bei puristischen Tarockspielern stießen wir auf Unverständnis. „Das ist kindisch!“, waren die Reaktionen, „Wenn du so spielen willst, gehe ich gleich!“ oder „Das ist Betrug!“ waren noch die nettesten Kommentare.

Jedoch reagierten Menschen, die vorher noch nie Tarock gespielt hatten, gänzlich anders: „Jetzt kaufe ich mir auch Tarockkarten!“, „Endlich ein Spiel, das ich mit meiner Frau spielen kann!“, „Das ist wie Bauernschnapsen zu zweit!“.

Weil unsere Spielart derart unorthodox, aber lustig ist, benannten wir sie, auf Anraten einer lieben Freundin und begeisterten Spielerin, „**Alfanzerei**“: Betrug und Schwindel für die einen, possenreißerische und kindische Gaukelei für die anderen. Denn das ist die

Hauptsache eines gelungenen Tarockabends:
Spaß und Freude.

Übrigens ist heute das erste, was wir in
unseren Urlaubskoffer einpacken, das
Päckchen Tarockkarten.

Damit kein „klassischer Spieler“ allzusehr
beleidigt wird, gibt es im Anhang sämtliche
„klassische“ Spielmethoden des Tarocks für
zwei Spieler, sodass eine möglichst
vollständige Kompilation gängiger Spielregeln
für die Nachwelt aufbewahrt werden kann
und die Tarockspielart zu zweit aus dem
Schattendasein eines Zusatzkapitels gehoben
wird.

Kapitel 1: Die Spielkarten

Ein Päckchen Tarockkarten besteht aus 54 Karten. 32 Karten sind Farbkarten mit den 4 Farben Herz, Karo, Pik und Treff.



Im Gegensatz zu normalen Spielkarten, wie zum Beispiel Pokerkarten, gibt es einige Unterschiede: Es gibt eine zusätzliche Figur in allen vier Farben, die ein Reiter ist und „Cavall“ genannt wird. Und es gibt auch keine vier Assen, sondern nur zwei! Für den Anfänger ist das verwirrend. Aber das Wirrwarr bekommt eine Ordnung, wenn wir

uns die Farbkarten nach der Wertung aufreihen, zum Beispiel die Herzen:



Die Höchste Karte ist der König. Er hat eine Krone und zählt 5 Punkte. Danach kommt die Dame, die Königin, sie zählt 4 Punkte. Danach der Cavall oder Reiter: der sitzt immer auf einem Pferd und zählt 3 Punkte. Danach der Bube, der hat nie ein Pferd und auch keine Krone, er zählt 2 Punkte. Danach haben wir das Ass. Das zählt - vorerst merken wir uns das so - keinen Punkt. In anderen Spielen ist das Ass die höchste Karte, aber nicht im Tarock. Wir nennen diese Karte auch „Glatze“, weil sie soviel Punkte zählt, wie Haare auf einer Glatze sind, nämlich keinen. Danach kommen die 2, 3 und 4 in dieser roten Farbe. Auch das sind „Glatzen“, aber für unsere Spielmethode brauchen wir sie nicht, also am besten ist es, du sortierst die Herz 2, 3 und 4 gleich aus. Dasselbe gilt auch für die Karo Karten - sortiere die Karo 2, 3 und 4 auch gleich aus.

Ein Herz König hat nicht nur 5 Punkte, es ist auch die höchste Herzkarde und kann alle anderen Herz stechen. Die Dame ist die zweithöchste Karte, sie kann den Cavall, Buben und das Ass stechen, aber die Dame kann vom König gestochen werden. Der Cavall ist die dritthöchste Karte, er kann zwei Karten stechen und von zwei gestochen werden. Und das Herz Ass ist die niedrigste, die kann gar keine Herzkarde stechen. Dasselbe gilt auch für die Karo Karten.

Sehen wir uns jetzt die Pik Karten an:



Auch hier gilt: König - 5 Punkte, das ist die Höchste, Dame - 4 Punkte, Cavall oder Reiter - 3 Punkte, Bube - 2 Punkte. Danach kommt der Pik Zehner: Das ist unsere Glatze, die wir brauchen. Sie zählt - erraten - ebenfalls keinen Punkt und kann auch keinen Stich machen. Danach kommen Pik 9, 8 und 7: die sortieren wir gleich für unsere Spielmethode aus, diese drei braucht du nicht. Nach dem gleichen

Schema werden die Treff Karten 9, 8 und 7 aussortiert.

So, jetzt haben wir bei den Farbkarten schon eine Ordnung gemacht. Wenn du es richtig gemacht hast, sind jetzt 12 Karten aussortiert. Du wirst dich jetzt aber fragen, wieso einmal – bei den roten Karten – die Assen, und ein anderes mal – bei den schwarzen Karten – die Zehner Glatzen, also Nullerkarten sind. Wieso gibt es nicht vier Assen oder vier Zehner? Das kommt wegen der alten Zählweise. Tarock ist ein wirklich altes Spiel, und bis vor ca. 500 Jahren haben die Leute verkehrt herum gezählt – die roten Karten von Ass bis 10 hinauf, die schwarzen Karten von 10 bis Ass hinunter. Ursprünglich waren es im Tarockspiel noch mehr Karten als die Heutigen! Aber im Laufe der Jahrhunderte hat man die unnötigen Karten weggelassen, und so ist diese seltsame Kartenreihung erhalten geblieben. Keine Sorge: Für unser Spiel merkst du schnell, welches die wertlosen Glatzen sind – rote Assen und schwarze Zehner!

Sehen wir uns jetzt die seltsamen anderen Karten mit den römischen Ziffern an. Das sind

die Trumpf- oder Atoutkarten. Trumpf ist also niemals eine der 4 Farben Herz, Karo, Pik oder Treff, sondern eine eigene, fünfte Farbe. Die nennt man die „Tarockkarten“, und nach denen ist das Spiel benannt:



Wir beginnen bei der seltsamen Karte, die wie der Jolly Joker aussieht. Sie hat als einzige keine römische Ziffer. Sie heißt „**Sküs**“ oder, im Dialekt, „**Gstieß**“. Wenn du mit einem geübten Tarockspieler spielst, merke dir, dass du sie auf KEINEM FALLE „**JOLLY**“ NENNEN DARFST! Puristische Tarockspieler werden sehr wütend und reagieren im Normalfall sehr ausfallend, wenn du das tust. Ich habe da Reaktionen erlebt, die nicht druckreif sind. (Das ist auch einer der Gründe, warum die Tarockspieler bis heute so einen

seltsamen Ruf haben.) Jede dieser Spielkarten hat eine eigene Geschichte, so auch diese: Früher hatte diese Karte eine andere Bedeutung als heute, und wenn man sie ausspielte, entschuldigte man sich mit den französischen Worten: „Excusez!“. Daraus entstand das „Sküs“ und daraus der „Gstieß“. Heute ist diese Karte die **allerhöchste Tarock-Karte** und zählt 5 Punkte. Diese Karte musst du dir merken, sie ist wichtig! Sie kann alle anderen Karten, auch die Farbkarten, stechen!

Danach kommt die XXI. Sie ist die zweithöchste Tarockkarte und heißt im Volksmund „der **Mond**“. Bei den gebräuchlichen Kartendecks ist auch wirklich ein Mond zu sehen. Das ist aber auch so eine Geschichte, woher dieser Name kommt: ursprünglich hieß diese Karte auf französisch „le monde“, also eigentlich „die Welt“. Nicht jeder konnte französisch, also veränderte sich die Bedeutung, bis die Kartenhersteller wirklich einen Mond darauf abbildeten, sodass alles passte. Merke dir diese Karte! Sie ist die **zweithöchste Tarock-Karte**, zählt 5 Punkte und ist daher wichtig!

Danach kommen die Karten XX bis II. Sie zählen alle nur 1 Punkt.

Sieh dir jetzt die letzte Karte, den I an. Diese Karte nennt man „**Pagat**“. Sie sieht ein bisschen aus wie ein instrumentenspielender Jolly und eine weibliche Jolline mit einem römischen Einser. Merke sie dir, sie ist ebenfalls sehr wichtig. Du wirst diese Karte sehr oft brauchen. Der Name kommt vom italienischen „begato“ oder „bagatella“ (=Kleinigkeit) Sie ist die **kleinste Tarock-Karte** und kann von allen anderen Tarockkarten gestochen werden! Aber die Farbkarten kann sie stechen. Trotzdem sie die kleinste Tarock ist, zählt sie 5 Punkte. Seltsam? Aber so steht es geschrieben...

So, jetzt musst du, um nach unserer „Alfanzerei“-Methode zu spielen, etwas sehr Ungewöhnliches machen: du *sortierst die V und VI aus*.

Vorsicht: Für einen geübten, puristischen Tarockspieler ist das Aussortieren der Farbkarten, besonders aber der V und VI eine überaus schwere Beleidigung! Sie werden dir sagen, dass man die II und III aussortieren

muss und irgendetwas über „Zwanzigerrufen“ erzählen, einige wiederum werden dir sagen, dass man gar keine aussortieren soll und irgendetwas über „Königrufen“ erzählen! Die Reaktionen werden in diesen Punkt bei schweren Unverständnis beginnen und in groben Beleidigungen enden! Wenn dies der Fall ist, lies das Buch bis zum Ende und spiele nach einer der klassischen Methoden; wenn du das nicht willst, dann sage ganz einfach, dass ich, der Autor, schuld sei, dass das die „Alfanzerei“ ist und zeige demjenigen dieses Buch! Wenn derjenige jedoch nicht aufhört zu stänkern, dann spiele einfach mit jemand anderen, der Spaß versteht. Du musst wissen: Das Tarockspiel hat eine sehr lange Tradition, auch eine Tradition des Quatsches, des Verballhorns und des Kalauers, aber eine neue Tradition einzuführen ist nicht immer von begleitenden Freundlichkeiten gesegnet! Bei einigen wenigen Tarockspielern muss der Spaß erst hundert Jahre alt sein, damit sie ihn verstehen.

So, jetzt sehen wir uns diese drei besonderen Tarockkarten an:



Diese drei besonderen Karten mit diesen besonderen Namen, der Pagat, der Mond und der Sküs (nicht Jolly!) zählen 5 Punkte. Alle anderen Tarockkarten zählen nur einen Punkt. Und wenn du alles richtig gemacht hast, hast du genau 20 Tarockkarten und 20 Farbkarten. Im aussortierten Päckchen liegen jetzt V und VI, sowie die schwarzen 9, 8 und 7 sowie die roten 2, 3 und 4, und alle diese kannst du vergessen. Mit den übrigen 40 Spielkarten wird gespielt.

Nimm jetzt die Spielkarten, und wir zählen alle Punkte zusammen:

4 Könige zu je 5 Punkte: 20 Punkte

4 Damen zu je 4 Punkte: 16 Punkte

4 Reiter zu je 3 Punkte: 12 Punkte

4 Buben zu je 2 Punkte: 8 Punkte

4 Glatzen (zwei Assen und zwei Zehner) zu je 0 Punkte: 0 Punkte

Sküs, Mond und Pagat zu je 5 Punkte: 15 Punkte

17 Tarock zu je 1 Punkt: 17 Punkte

Macht in Summe: 88 Punkte.

Wenn wir jetzt Tarock nach der Alfanzerei-Methode spielen, wollen wir gewinnen, das heißt, mindestens einen Punkt mehr als die Hälfte haben. Also: Die Hälfte von 88 ist 44 Punkte, und $44+1=45$ Punkte. Daher musst du bei den meisten Spielen 45 Punkte oder mehr haben, um zu gewinnen.

Na also! Ist doch gar nicht so schwer!

Aber.....wie sticht jetzt wer was?