

Regeln
des
Tarock-spiels
à l'Hombre
in Beziehung
auf die dabei festgesetzten Strafen

Transkript des Manuskriptes "Regeln des Tarock-spiels à l'Hombre in Beziehung auf die dabei festgesetzten Strafen", "Prag und Wien", "Auf Unkosten der Compagnie".
Kurzbezeichnung "Compagnie-Regeln". Es könnte sich um die ältesten Regeln handeln, die Handschrift ist vermutlich von vor 1800. Das Manuskript befindet sich im Eigentum von Gerd Matthes (Altenburg), der es freundlicherweise gescannt hat.
<http://www.spielkartensammler.de/>

Seiten- und Zeilenumbruch entsprechen dem Original. Textteile in [] sind nicht Teil des Dokuments.
[??] = unbekanntes Wort.
[?] = Interpretation fraglich.
[*] = Red. Anmerkung.

1. Fassung: 2015-11-20 [Ulf Martin](#)

Prag und Wien
Auf Unkosten der Compagnie

-
- 1.) Es ist ein Spiel, wo nach Schärfe verfahren wird, indeme die genaueste Pünktlichkeit der Grund und das angenehme des ganzen Spiels ist. Was einmal aus der Hand gespielt ist, muss liegen bleiben, es müsste denn seyn, dass man die Farbe verläugnet hatte, und sein Unrecht sogleich erkannte, nur muss dieses eher geschehen ehe bereits angefangen worden, an der folgende Levée zu spielen.
 - 2.) Wenn der Skar gelegt worden, und einer derer Spielenden, legt, ohne was dazu zu reden, eine oder zwey Karten auf den Tisch, so ist er verbunden nach der Anzahl solcher aufgeschlagenen Karten à un à deux etc. zu spielen es müsste den seyn, dass ein anderer die Preference beehrte, und ein höheres Spiel spielen wollte. Wann der Skar gelegt ist, so muss derjenige, der ihn gelegt, solches denen übrigen ankündigen, dann nachhero fragen wie hoch man spielen wolle à un oder à deux. An dem einmal gelegten Skar darf nichts mehr geändert werden.

3.) Wenn derjenige, der spielen will, ein oder zwey Karten begehret, ehe er noch gegenseitig eben soviel dagegen geben, bekommt er gar keine. Giebt man ihm einige, es seye entweder aus versehen, oder aus Bosheit, und er mischet solche, ohne andere Karten zurück zu geben unter seine eigenen; mithin hätte zu viel Karten, so muss er die nemliche Karte bezahlen, als wenn er Farbe verlägnet, oder den Skar unrecht geleet hätte. Man hat sich hier einmal für allemal zu bemerken, dass an dem Spiel selbst, durch die sich ereignenden Strafen nichts geändert wird, sondern es wird ordentlich bis zum Ende fortgespielt, nur dann werden die Rechnungen gemacht.

4.) Wenn derjenige so spielet eine Karte begehret, die er doch selbst hat, so bekommt er keine andere dafür, und ist verbunden, das Spiel, so wie man es ihm übelassen hat, à un, à deux etc. zu spielen. Ist aber die Karte, so man begehret hat in dem Skar, so kann man eine andere

verlangen; an denjenigen Karten aber, so man einmal zur Auswechslung bestimmt gehabt, darf nichts mehr geändert werden, und müssen sie dieselbigen bleiben.

5.) Wenn man vergiebt, und wenn es auch nur um eine einzige Karte wäre, so ist das Spiel cassirt, und der Skar gehet weiter, und dieses gilt, wenn auch das Vergeben erst am Ende sollte entdeckt werden.

6.) Wenn man zu viel oder zu wenig Karten in den Skar geleet, oder wenn man gänzlich vergessen, selbigen zu legen: oder wenn ein anderer der nicht die Karten gegeben, sich einfallen lassen solchen zu legen, so dass nach gelegtem Skar dadurch die Anzahl der Karten zwischen den Spielenden ungleich ist; oder wenn man die Farbe verlägnet hätte, alsdann bezahlt man die einig[sic!] grosse Strafe, die sich bei diesem Spiel vorfindet, nemlich man muss das ganze Spiel gedoppelt bezahlen. An dem

Spiel selbst wird hier nichts geändert u. bleibt es wie es einmal überlassen worden zu spielen, à un, oder à deux, oder Sans-Prendre. Ist nun derjenige, der Straffällig ist, der Spieler, und er gewinnt, so wird ihm nichts bezahlt, verliert er aber das Spiel, so bezahlt er gedoppelt, einmal vor das Verlieren, und einmal vor den gemachten Fehler. Wenn aber derjenige, der den Fehler gemacht hat, nicht Spieler ist, und derjenige, so Spieler ist, verliert das Spiel, so bezahlt er nur an den 3^{ten} ein einzig mal die schuldigen Points, indem sich selbige bei dem 2^{ten} vor die Strafe heben. Gewinnt aber bei einem gemachten Fehler der Spieler sein Spiel, so muss derjenige der den Fehler gemacht hat solches dreimal bezahlen, einmal dem Spieler vor das Gewinnen, und dann noch einmal vor die Strafe,

und dann noch einmal an den zweyten vor die Strafe welcher 2^{te} ihm solches an den Spieler, vor sein gewonnenes Spiel bezahlen lässt, so dass also der Spieler das Spiel von denenjenigen, die den Fehler gemacht, dreimal bezahlt bekommt; der 2^{te} aber garnichts bezahlt, indem er seine zu erhaltende Strafe dem Spieler vor sein gewonnenes Spiel angewiesen.

7.) Wann verschiedene Fehler zusammen kommen, als eine Farbverläugnung, oder ein unrechter Skar legen so bezahlt ein jeder Fehlender seine Strafe und der dritte findet sich allein am besten darbei; das Spiel selbst aber bleibt dabei ohnverändert, nur dass die Grösse der Strafe von dem Wert des Spieles abhängt, nachdem es vor wenig oder vor viel gespielt worden. Endlich bemerkt man sich noch, dass wann man Sans-prendre spielt, man 50. Consolation bezahlt, und 5. vor jeden Point, den man

über sein Spiel gemacht, oder der an dem Spiel fehlt. Wann man à un spielet, so bezahlt man 30. Consolation, und für jeden überflüssigen oder fehlenden Point bezahlt man drey Points oder Marquen. Wenn man à deux spielet, so bezahlt man ausser der Consolation von 20. Points noch zwey Marquen vor jeden überflüssigen oder fehlenden Point, à trois spielt man nicht, man bezahlt blos 10. Consolation.

8.) Ist es nicht erlaubt, dass einer von den Spielenden sage: die Levée oder der Stich ist mein, wann solcher nicht anerst[?] von denjenigen der noch seine Karte zu spielen hat, darum befragt worden. Geschieht solches, so ist es dem noch zu spielen habenden nicht erlaubt eine Figur zuzuwerfen, wenn er es anders ohne Farbverläugnung unterlassen kann. In dem Fall aber, wann

9.) Trumpf gespielt, so ist der lezt spielende zu überstechen verbunden. Imgleichen

10.) A, B, C spielen miteinander A ist Spieler und spielt eine Farb aus. C sticht solche in Hoffnung: B werde eine gute Karte darauf geben können mit Trumpf; so ist B alsdann nicht mehr erlaubt eine Figur zuzuwerfen, insoferen es ohne Farb zu verläugnen geschehen kann. Diess ist auch

11.) zu verstehen, wenn A Trumpf spielt, und C vor der Hand übersticht. Hatte aber

12.) C einen geringen Trumpf gespielt, um B dadurch zu erkennen zu geben, dass man nicht überstechen könne, so ist B alsdann genötiget, eine Figur zuzugeben, welches sich auch in Farben versteht, als [??] alle Trümpfe sind heraus, oder diejenige welche noch im Spiel sind, hat A, der Spieler ist. A spielt nun den Herz Vierer aus, C, welcher weiss, dass B kein

Herz wohl aber Figuren von anderen Farben hat, wirft vor der Hand den Herz Fünfer zu, um damit B zu verständigen, dass man nur eine schlechte Karte zugeben solle, B ist alsdann verbunden, eine Figur darauf zu werfen, weil sein Freund vor der Hand gespielt hat. Im Gegentheile aber wenn

- 13.) der Freund überstochen, hätte er keine zuwerfen dürfen. N.B. solches ist auch vom Pacat zu verstehen. A ist ombre und spielt einen niedrigen Trumpf aus. B wirft den Pacat zu, sagend zu C, Sie werden vermuthlich überstechen können? so müsste C seinen geringsten Trumpf, welchen er auf der Hand hat, darauf geben, weil ihn B erinnert hat, zu überstechen.
- 14.) Die Volte gehört eigentlich nicht zu diesem Spiel, wenn es nicht vorhero ausgemacht worden. Wann aber solches gespielt wird, so muss der Spieler, wenn er noch die 8. letzten

Karten in der Hand hat sagen, dass er auf die Volte spiele, sonst gilt solche nicht. Verliert er sie alsdann, ist er sie zu bezahlen verbunden. Es werden ihm aber die gewonnenen Points davon abgerechnet. Hat er à deux gespielt, so bekommt er 200 —, à un 300. und Sans prendre 500 Consolations. benebst denen Points, wie sie ordinaire bezahlt werden, nemlich 2, 3 bis 5. Hat

- 15.) der Spieler den Skies, so muss solcher zuletzt gespielt werden, wo er alsdann vor einen Trumpf gilt: Hat der Gegentheile aber denselben, so ist er verlohren, weil sie ihn nicht lösen können. Übrigens bringt es die Strenge des Spiels mit sich, dass Leute, welche nicht das Handwerk einer gewissen Art Spieler treiben wollen weder durch Augenwinken, noch stärkeres Kartenaufwerfen, noch durch Farbausspielen, mit dem Zusatz: ich glaube das ist der Skar colludiren [*] dürfen.

[*] "Collusion (v. lat.), eine von zwei od. Mehreren, nach betrügerlicher Verabredung, zum Nachtheil eines Anderen, unter verstelltem Vorwande unternommene Handlung ... Collusorisch, durch Einverständniss abgekartet, u. Colludiren, ein solches Einverständniss haben." (Pierer's Universal-Lexikon, 1857)

Regeln
ⁱⁿ
Tarock-Spiels
à l'ombre
in Erklärung
auf ein in die letzten Jahren

Jung und Klein
auf Ansehen der Königin.

Geil selbten wie sie nicht gemindert, u.
bleibt es wie ein einmal überla, den werden
zu Geilen, à un, deux, sans
prendre. Ist nun derjenige, der Strafe
süchtig ist, der Geiler, und er gemindert, so
wird ihm nicht bezalet, verliert er aber
das Geil, so bezalet er es dreimal, einmal
wird er bezalet, und einmal vor dem ge-
wöhnlichen Sucker. Ist nun aber derjenige, der
den Sucker gemindert hat, nicht Geiler ist,
und derjenige, so Geiler ist, verliert das
Geil, so bezalet er nur an den 2ten ein ein-
zigmal in jedem Punkte, und man hat
selbigen bei dem 2ten vor dem Strafe haben.
Gemindert aber bei einem gewöhnlichen Sucker
der Geiler sein Geil, so wird derjenige, der
den Sucker gemindert hat selbst dreimal be-
zalet, einmal dem Geiler vor dem Ge-
wöhnlichen, und dann noch einmal vor dem Strafe,

und dann verbleibt er an dem gewöhnlichen vor
dem Strafe, und der 2te ihm selbst an dem Geiler
lux, vor dem gewöhnlichen Geil, bezalet er selbst,
so ist, daß der Geiler das Geil, vor dem gewöhn-
lichen, in dem Sucker gemindert, dreimal be-
zalet bekommt; der 2te aber nicht bezalet,
indem er seine zu verhalten Strafe, dem
Geiler vor dem gewöhnlichen Geil angewiesen.
7) Ist nun vor dem gewöhnlichen Sucker gemindert worden,
und ein Strafe gemindert, oder ein Strafe
das Strafe lügen so bezalet ein jeder das Strafe
seiner Strafe, und der Strafe bezalet sich selbst
ein bezalet dabei; das Geil selbten aber
bleibt dabei unverändert, nur daß die Strafe
des Strafe vor dem Strafe das Geil abhängt,
und wenn es vor wenig oder vor viel gemindert
worden. Endlich bemerkt man sich wohl, daß
wenn man sans prendre feilt, man so. Con-
solation bezalet, und 5. vor jedem Punkt, den man

über sein Spiel gemacht, oder man es dem Spiel
setzt. Wenn man à un Spiel; so bezahlt
man 30. Consolation; und für jeden über
hin, die man einflussigen Spiel, bezahlt man
fünf Points, der Marque. Wenn man à
deux Spiel, so bezahlt man einflussigen Con-
solation von 20. Points noch zwey Marque,
oder jeden überflüssigen einflussigen Spiel
à trois Spiel man nicht, man bezahlt bloß
10. Consolation.

2.) Ist es nicht erlaubt, in einem von dem Spiel
lauten sagen: in Levee oder der Spiel ist mein,
wenn solcher nicht an dem von demjenigen, der
noch seine Karte zu spielen hat, in einem be-
spracht worden. Geschieht solches, so ist dem noch
zu spielen verboten nicht erlaubt, eine
Signe zu zeigen, wenn es ab dem die eine
Kartenscheinung unter der, von dem. In
dem Fall aber, wenn

9. Wenn es gespielt wird, so ist es laß Spiel
zu überlassen nach dem. Angewiesen
10. A, B, C. spielen miteinander. A, ist Spieler,
und spielt eine Karte aus. Nicht solches in
Gespielt. B, macht eine gute Karte in dem
geben können mit dem Spiel, so ist B, ab dem
nicht mehr erlaubt, eine Signe zu zeigen
für, in so fern es die Karte zu verläugern
gespielt kann. Nicht auch
11. zu verfahren, wenn A. dem Spiel, mit
C. der die Karte überflüssig hatte aber
12. Wenn geringere dem Spiel, wenn B,
nicht zu verfahren zu geben, daß man nicht
überlassen können, so ist B, ab dem gespielt
hat, eine Signe zu zeigen, welches nicht
in Karten verfahren, ab dem alle dem Spiel
sind verboten, der diejenigen, welche noch im Spiel
sind, hat A, der Spieler ist. A, spielt eine der
fünf Karten aus, C, welcher nicht, daß B, ein

Gorz noch aber Signuran von andern Leuten
hat, nicht vor dem Herrn im Gorz Leuten zu,
um damit Ps zu verfahren, daß man
nur eine schlechte Karte gegeben soll. Ps
ist altem verhalten, eine Signur inwend
zu waschen, weil sein Leuten vor dem Herrn
gefielt hat. Im Gegentheil aber, wenn
13. der Leuten übersehen, fällt es eine zu
den Leuten. N.B. solch ist auch von Asacet
zu verfahren. At ist ombre und gefielt einen
richtigen Leuten und. Inwend ist ein Asacet
zu, inwend zu C. Die meisten verhalten sich über
Asacet können. So wird C seinen geringen
Leuten, welchen es in der Hand hat, inwend ge
ben, weil ihn Ps verhalten hat zu übersehen.
14. Die Karte gefielt eigentlich nicht zu seinen
Leuten, wenn es nicht vorher angeordnet
wird. Wenn aber solch gefielt wird, so
wird der Leuten, wenn es auch in & Leuten

Leuten in der Hand hat, sagen, daß es auf die
Karte gefielt, sondern gilt solch nicht. Krieger
es sei altem, ist es sei zu bezaubern verhalten.
Leuten ist aber ein gewisser Punkt in
von abgewandt. Hat es à deux gefielt,
so bekommt es 200, à un 300. und Leuten
prendre 300. Consolations, bezaubert einen
Punkt, wie ein ordinaire bezaubert werden, nämlich
2, 3, bis 5. hat

15. der Leuten ein Leuten, so wird solch gefielt ge
fielt werden, wenn es altem sein einen Leuten
gilt: hat ein Gegentheil aber verhalten, so ist
es unlosbar, weil sie ihn nicht lösen können.
Übergehend bringt es die Leuten in der Leuten
mit sich, daß Leuten, welche nicht die Leuten
einen gewissen Ort Leuten treiben wollen,
wenn auch Angewandt, nach Leuten Leuten
verhalten, nach inwend Leuten Leuten, mit inwend
Leuten: ist glantz, inwend ist der Leuten Collusion
Leuten.