

TAROT FRANÇAIS DES FLEURS



Spielregel

des

Club des Taroteurs

im

Grand Café Emile Coudurier

CHAMBÉRY

MCMIII



Ulf Martin

Berlin

MMXXIV

1

Geben

Das Spiel geht rechts herum, im Gegenuhrzeigersinn. Der erste Geber wird beliebig bestimmt, nach jedem Spiel gibt der nächste in der Reihe zum neuen Spiel. Wenn in einer Runde sechs Spieler sitzen, dann setzt der links vom Geber sitzende Spieler jeweils aus. Der Geber mischt, lässt links abheben und verteilt jedem der Reihe nach 3 mal 5 gleich 15 Karten. Er selber behält am Ende 8 Karten.

Skat legen

Die Spieler sehen sich ihre eigenen Karten an. Der Geber legt Skat, d.h. er reduziert seine Hand von 18 auf 15 Karten, indem er 3 Karten verdeckt ablegt. Die Skatkarten zählen für die Partei des Gebers.

6

FOSSORIER, AMAR & C^{ie} (Paris) hat im Jahr 1902 ein charmantes Jugendstiltarock herausgegeben, gestaltet von E. Helle, mit Blumenbildern auf den Trümpfen: Das *Tarot français des fleurs*. Die Spielkarten werden immer mal wieder aufgelegt, zuletzt unter der Marke Dussere.

Beigelegt ist den Karten das Regelwerk vom *Club des Taroteurs* im Grand Café Emile Coudurier in Chambéry, dem Hauptort der französischen Savoyen. Wir geben hier eine deutsche Fassung der Regeln für diejenigen, die ein Blumentarock besitzen. Das Spiel lässt sich genauso mit dem normalen französischfarbigen Tarockblatt mit 78 Karten spielen. Die Regeln sind vergleichsweise einfach und so gesehen eine gute Einführung ins klassische Tarockspiel.

2

In *keinem Fall* dürfen Könige, **21** und *Fou* abgelegt werden. Andere Tarocks als die **21** dürfen nur abgelegt werden, wenn der Geber danach keinen Tarock mehr auf der Hand hält, der *Fou* gilt *nicht* als Tarock. Wenn der Geber auf diese Weise die **1** ablegt, was erlaubt ist, sagt er das an: *«Baga à l'écart»* (Pagat im Skat).

Die Regeln geben nicht an was im seltenen Fall passiert, dass der Geber sehr viele Tarocks hält und er welche ablegen muss. Eine typische Regel wäre: Tarocks ohne Eigenwert (also nicht 1) werden offen ablegt.

Entscheidung über die Spielart

Entweder spielt einer allein gegen vier oder der Geber spielt mit einem gerufenen Partner gegen die drei anderen Spieler.

7

Da Savoyen (wie Nizza) bis 1860 zum Königreich Sardinien gehörte, gleichen die Regeln denen aus dem Piemont und Nizza mehr, als denen des modernen französischen Tarock. Die Regeln für das Spiel zu viert und zu fünft sind vom gleichen Typ wie das Tübinger Tarock («Tarock-Quadrille»); das Spiel zu dritt ist quasi Grosstarock ohne Meldungen und Ultimo.

Spieler, Spielziel

Fünf, Vier oder Drei spielen ein typisches Tarockspiel. Im Falle von fünf oder vier Spielern in zwei Parteien, bei drei jeder für sich. Ziel ist, überdurchschnittlich viele Kartenpunkte zu gewinnen. Zuerst wird die Variante mit fünf Spielern beschrieben, die im Grand Café offenbar bevorzugt wurde.

3

Alleinspiel

Die Spieler sagen nacheinander, ob sie allein spielen wollen oder passen. Der Spieler rechts vom Geber fängt an. Jeder kann nur einmal sprechen.

Wer allein spielen will, kann sich von den anderen Spielern bis zu zwei Karten geben lassen und sagt, wieviele er haben will:

- *«Je marche seul à deux cartes»* (Ich geh allein mit zwei Karten);
- *«Je marche seul à une carte»* (Ich geh allein mit einer Karte);
- *«Je marche à point»* (Ich geh wie gegeben).

Geht ein Spieler allein und will einer nach ihm das ebenfalls tun, muss der zweite weniger Karten fordern.

Steht der Alleinspieler fest und darf sich Karten geben lassen, nennt er die gewünschten Karten. Den *Fou* oder

8

Spielmaterial

Ein Tarockblatt mit 78 Karten in französischen Farben wird benötigt. Es ist möglich mit einem auf 62 Karten gekürzten Blatt zu spielen (*tarot simplifié*) – das wird in einem eigenen Abschnitt erläutert.

Die Farbkarten haben jeweils die üblichen Bilder und französische Eckindizes, ihr Rang von oben ist:

- R König (frz. *roi*),
- D Dame (*dame*),
- C Cavall (*chevalier*),
- V Bube (*valet*).

Auf den Buben folgen die nummerierten Karten:

- 1, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.

Das Ass (1) folgt immer unmittelbar auf den Buben.

Die Trumpfkarten (Tarock, *tarots*) rangieren von oben **21, 20, ..., 2, 1**

4

eine selbst gehaltene oder abgelegte Karte kann er nicht fordern. Spieler, die eine geforderte Karte halten, müssen sie dem Alleinspieler geben, der dafür verdeckt eine Karte seiner Wahl zurückgibt.

Das Regelwerk gibt nicht an was passiert wenn eine geforderte Karte im Skat liegt. Entweder bekommt der Alleinspieler die Karte nicht und muss eine andere rufen. Alternativ spielt man: Der Geber muss die abgelegte Karte hergeben und darf sich die erhaltene Karte ansehen, bevor er sie in den Skat legt. Wenn der Alleinspieler nur Könige und 21 fordert, kann dieser Fall nicht eintreten.

Rufen

Wenn kein anderer Spieler allein spielen will, muss sich der Geber entscheiden, ob er das tun will. Falls

9

(Fettdruck bedeutet Tarock). Der Pagat (1) heisst im Dialekt *Baga*.

Eine besondere Rolle spielt der *Fou* (Narr, im dt. Tarock Sküs oder StieSS).

Zusätzlich ist es nützlich, wenn die Spieler Marken im Wert von 50 Punkten haben, wenn man nicht nach jedem Spiel schriftlich bilanzieren will.

Wert der Karten

Der Eigenwert der Karten ist:

Fou, 21 und 1	je 4,	zusammen 12
4 Könige	je 4	— 16
4 Damen	je 3	— 12
4 Cavalls	je 2	— 8
4 Buben	je 1	— 4

Die anderen Karten haben keinen Eigenwert. Der Gesamteigenwert der Karten ist 52.

Jeder Stich und die Ablage des Gebers zählen einen Punkt zusätzlich.

5

nicht, ruft er einen König. Hat er alle vier, eine Dame (*andere Fälle sind nicht angegeben*). Wer die gerufene Karte hält, meldet sich sofort. Geber und gerufener Spieler bilden eine Partei gegen die drei anderen Spieler.

Spiel der Karten

Der Spieler rechts vom Geber spielt die erste Karte an. Die Spieler legen der Reihe nach offen eine dazu.

Eine angespielte Farbe oder Tarock muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann, muss Tarock spielen (trumpfen). Es gibt keine Pflicht höher zu spielen (stechen). Wer weder bedienen noch trumpfen kann, spielt eine beliebige Karte.

Den Stich gewinnt, wer den höchsten Tarock gespielt hat, oder die höchste Karte der angespielten Farbe, wenn

10

kein Tarock gespielt wurde. Wer den Stich gewinnt, spielt zum nächsten an.

Fou. Anstatt zu bedienen oder zu trumpfen, kann der Besitzer des *Fou* diesen einmalig vorzeigen und ihn danach zu den Stichen der eigenen Partei legen. Der Stich besteht dann aus den anderen vier Karten. Selber einen Stich machen kann der *Fou* nicht.

Im Regelwerk steht nicht, ob der Fou als erste Karte eines Stiches gezeigt werden darf. Typisch wäre: Die zweite gespielte Karte ist dann beliebig und bestimmt die Farbe, die bedient oder getrumpft werden muss.

Wertung

Zusätzlich zum Eigenwert 52 der Karten gibt es 15 Stiche und den Skat, der zusätzlich zum Eigenwert seiner Karten 1 Punkt zählt. Der Gesamtwert der Karten ist 68. Gleichstand 34 zu

11

ist 68 (52 + 15 + 1), Gleichstand ist 34 zu 34, doppelter Verlust weniger als 17.

Zu dritt erhält jeder 4 mal 5 gleich 20 Karten. Der Geber hat 2 überzählige und legt 2 ab. Die abgelegten Karten zählen diesmal *keinen* Extrapunkt. Der Wert der Karten ist 72 (52 + 20), einfach verloren weniger als 24, doppelt weniger als 12.

Anachronistische Variationen

Im Regelwerk steht nichts davon, aber in einigen Gegenden des ehemaligen Königreich Sardinien könnte wie folgt gespielt worden sein.

Simplifié à cinq. 5 Spieler, 62 Karten, jeder erhält 3 mal 4 gleich 12, der Geber zuletzt 6 und legt 2 als Skat ohne Extrapunkt. Der Wert der Karten ist 64 (52 + 12), Gleichstand 32 zu 32, doppelter Verlust weniger als 16.

16

34 ist unentschieden. Ansonsten zahlt die Partei, die weniger als 34 hat, die Differenz an die Sieger.

Der Differenzbetrag wird für jeden der folgenden Fälle verdoppelt:

- o die Verlierer haben weniger als die Hälfte der zum Gleichstand nötigen Punkte (weniger als 17);
- o der Alleinspieler geht mit höchstens einer Karte;
- o der Alleinspieler geht wie gegeben.

Der Maximalfall wäre also ein acht-faches Spiel: Allein wie gegeben (beinhaltet mit höchstens einer Karte), Verlierer weniger als 17.

Hat das Dreierteam verloren, zahlt jeder Verlierer die mit dem Spielfaktor multiplizierte Differenz, die beiden Sieger teilen sich den Betrag. *Wenn das nicht aufgeht bekommt der Geber den überzähligen Punkt.* Hat das Geber-team verloren, müssen beide die drei

12

Seul contre deux. Im Spiel zu dritt sagt jeder der Reihe nach, ob er allein um die Punktemehrheit spielen will (mehr als 39 mit vollem Blatt, mehr als 36 mit gekürztem). Wollen die beiden anderen das nicht, entscheidet der Geber, ob er allein spielt oder jeder gegen jeden.

Baga au bout. (Pagat ultimo) Wird **1** im letzten Stich gespielt und gewinnt ihn, bekommt seine Partei 10 Punkte (oder was vereinbart wird). Geht der Stich verloren oder macht ein Partner den Stich mit einem höheren Tarock, bekommen die Gegenspieler 10. Die Zahlung wird im Alleinspiel mit nur einer Karte verdoppelt (auf 20), ohne Karte vervierfacht (40). Fordert der Alleinspieler eine Skatkarte, z.B. **1**, muss sie gegeben werden.

Baga au bout annoncé. (Pagat ultimo angesagt) Wird **1** beim Spiel der

17

Gegenspieler bezahlen, jeder also die 1½-fache Differenz multipliziert mit dem Spielfaktor, *der Geber ggf. den überzähligen Punkt.*

Ein Alleinspieler zahlt oder erhält die 4-fache, mit dem Spielfaktor multiplizierte Differenz, die Gegenspieler je die einfache.

Partie

Nach einer Runde, wenn alle einmal gegeben haben, ist eine Partie zu Ende.

Vier Spieler

Es gibt zwei Arten die Partie zu viert zu spielen:

- a) Wie zu fünft mit Allein- und Rufspiel.
- b) Mit festen Parteien ohne Alleinspielmöglichkeit, die Partner sitzen

13

ersten Karte offen ausgelegt, verpflichtet sich der Spieler, damit den letzten Stich zu machen. **1** darf vor dem letzten Stich nur gespielt werden, wenn die Regeln nichts anderes erlauben. Ein angesagter Ultimo zählt doppelt und ist verloren, wenn Baga nicht den letzten Stich macht.

Comptage simplifié. (Vereinfachte Kartenzählung) Wie im nördlich vom Piemont gelegenen Tessin zählen Fou, **1**, **21** und Könige je 5, Damen je 4, Cavalls je 3, Buben je 2, andere Karten und die Stiche nichts, der Skat 1. Unabhängig von Karten- und Spielerzahl ist der Gesamtwert der Karten 72 und ein neutrales Ergebnis bei 2 Parteien 36, bei 3 Parteien 24.

As en bas. (Ass ganz unten) Unterm Buben das Ass ist eine ältere französische Spezialität. Einen praktischen Unterschied macht es nicht, wenn auf

18

einander gegenüber (*croisé*, kreuzweise).

Jeder Spieler erhält 19 Karten, *geben: 5, 5, 5, 4*. Der Geber gibt sich zuletzt 6 und legt 2 Karten ab.

Der Gesamtwert der Karten ist Eigenwert 52 plus 19 Stiche plus Skat 1 gleich 72. Gleichstand ist 36 zu 36.

Der Spielwert verdoppelt sich, wenn eine Seite weniger als 18 hat, und in der Spielform Allein/Rufer bei einem Alleinspiel mit nur einer geforderten Karte und nochmal, wenn keine Karte gefordert wurde.

Drei Spieler

Jeder Spieler erhält 5 mal 5 gleich 25 Karten, der Geber zuletzt 8 und legt 3 Karten in den Skat.

Jeder spielt für sich, es gibt kein Spiel einer gegen zwei.

14

den Buben die 10 folgt und auf die 2 das Ass, wie im Tessin (und im heutigen französischen Tarock). Dem gekürzten Blatt fehlen in den Farben dann 1, 2, 3 und 4.

Botanik

Die Blumen auf den Tarock sind stilisiert und lassen sich daher nicht immer genau identifizieren. Der aktuelle Erkenntnisstand sieht so aus:

19

Der Gesamtwert der Karten ist 78 (52 + 25 Stiche + Skat 1). Ein Spieler mit weniger als 26 zahlt die Differenz, doppelt mit weniger als 13. Spieler mit mehr als 26 teilen sich die gezahlten Beträge im Verhältnis ihrer Differenz zu 26.

Beispiel. *Amélie hat 37, Béatrice 29, Cécile 12. Die Differenzen zu 26 sind: Amélie +11, Béatrice +3, Cécile -14. Da Cécile weniger als 13 hat, zahlt sie die Differenz doppelt: -28. Amélie erhält +22, Béatrice +6.*

Gekürztes Blatt (*le tarot simplifié*)

Aus dem Blatt werden entfernt: die 2, 3, 4 und 5 in den Farben. Es bleiben 62 Karten. Es wird entweder zu viert oder zu dritt gespielt.

Zu viert erhält jeder 3 mal 5 gleich 15 Karten. Der Geber hat 2 überzählige und legt 2 ab. Der Wert der Karten

15

- 1 Löwenzahn (*Taraxacum officinale*)
- 2 Flachs (*Linum pubescens*)
- 3 Klatschmohn (*Papaver rhoeas*)
- 4 Greiskraut (*Othonna crassifolia*)
- 5 Türkenbundlilie (*Lilium tenuifolium*)
- 6 Adonisröschen (*Adonis aestivalis*)
- 7 Ringelblume (*Calendula officinalis*)
- 8 Maiglöckchen (*Convallaria majalis*)
- 9 Goldlack (*Erysimum cheiri*)
- 10 Kornrade (*Agrostema githago*)
- 11 Petunie (*Petunia hybrida*)
- 12 Nelkenwurz (*Geum coccineum*)
- 13 Waldveilchen (*Viola reichenbachiana*)
- 14 Chrysantheme (*Chrysanthemum grandifolium*)
- 15 Vergissmeinnicht (*Myosotis palustris*)
- 16 Anemone (*Anemone coronaria*)
- 17 Tigerlilie (*Lilium lancifolium*)
- 18 Pantherlilie (*Lilium pardalinum*)
- 19 Geranie (*Pelargonium hortorum*)
- 20 Elfenspiegel (*Nemesia strumosa*)
- 21 Schlafmohn (*Papaver somniferum*)

20