

Dappen

Schwarzwälder Tapptarock

Ulf Martin

Berlin · 8. Juli 2024

Hinweis zum Druck:

100% (Nicht verkleinern oder vergrössern!),
doppelseitig mit Bindung an kurzer Kante

– 1 –

Falls ein Spieler dappt und ein folgender Spieler möchte das ebenfalls, kann gesteigert werden: die erste Steigerung heisst *Strecken*, die zweite *Stupfen*.

Der Spieler, der vorher geboten hat, kann die Steigerung halten («selber»), dann kann der Steigerer nochmals höher bieten.

Will niemand Solo spielen oder dappen, werden die Karten zusammen geworfen («Das Spiel kommt ins Loch»), der nächste gibt.

8. Dapp aufnehmen

Im Dappen und seinen Steigerungsstufen nimmt der Alleinspieler den Dapp in seine Hand auf, ohne die Karten den anderen zu zeigen, und drückt (legt verdeckt ab) 12 Karten seiner Wahl. Ausnahme: *Ser drücken ist nicht erlaubt!*

– 6 –

1. Einleitung

Dappen ist ein unterhaltsames Tarockkartenspiel in grösserer Runde (6 oder 7 Spieler, Varianten von 3 bis 5), das in wenigen Orten im Schwarzwald mit Cego-Karten gespielt wird. Die Spieler hat Achim Laber ausfindig gemacht.

Aufgrund seiner Einfachheit eignet sich Dappen gut als Einführung ins Tarock und Cego.

Kulturgeschichtlich verbindet besonders die Variante in Furtwangen im Hochschwarzwald und der Fund eines Notizzettels, in den ein Tarock «Mainzer Carneval 1839» eingewickelt war, das Spiel mit dem Tarock im südschweizerischen Wallis.

2. Karten

Das Cego-Blatt hat 54 Karten. Die Karten mit den grossen Ziffern, nummeriert von **1** (*Geiss*) bis **21** (*Mund / Mond*) und

– 2 –

9. Spiel der Karten

Der Alleinspieler beginnt und spielt eine Karte seiner Hand offen auf den Tisch. Die anderen Spieler legen der Reihe nach eine Karte offen dazu.

Die angespielte Farbe oder ein angespielter Trumpf muss bedient werden. Wer nicht bedienen kann muss Trumpf spielen. Wer weder bedienen noch trumpfen kann, spielt eine beliebige Karte.

Den Stich gewinnt der höchste Trumpf; wenn kein Trumpf gespielt wurde, die höchste Karte der angespielten Farbe.

Der Stichgewinner spielt zum nächsten Stich aus.

10. Wertung

Der Dapp zählt zu den Stichen des Alleinspielers wenn dieser wenigstens einen Stich macht, sonst fällt er an die Gegenspieler.

– 7 –

darüber der *Gstiess* (eine Narrenfigur) sind Trumpf. Dazu gibt es in den Farben Kreuz ♣, Pik ♠, Herz ♥, Karo ♦ je 4 Bilder: *König, Dame, Ritter, Bube*. Auf die Buben folgen die *Leeren / Brettle*,

in ♣ und ♠: 10, 9, 8, 7;
in ♥ und ♦: A, 2, 3, 4.

3. Wert der Karten

Gstiess, **21**, **1*** = 5

Könige* = 5

Damen = 4

Ritter = 3

Buben = 2

andere = 1

*Könige, Gstiess, **21** und **1** seien *Ser*.

Die Karten werden paarweise zusammen gezählt und 1 vom Paarwert abgezogen. Überzählige Einzelkarten sind 1 weniger Wert als angegeben. Praktisch paart man, wenn möglich, höherwertige mit einwertiger Karte = höherwertige; übrige einwertige dann paarweise = 1 (vermeidet

– 3 –

Nach dem Spiel zählen beide Parteien den Wert ihrer Karten. Wer weniger als 40 hat, hat verloren. Bei Gleichstand 39:39 (möglich im Spiel zu siebt) gewinnt der Alleinspieler. Gewinnt der Alleinspieler, erhält er von jedem Gegenspieler den Spielwert (gewinnt also den 5- oder 6-fachen), sonst zahlt er ihn an jeden Gegenspieler.

Der Wert des Spiels ist: Differenz der Verlierer zu 40, mal Spielfaktor, aufgerundet auf den nächsten 10er. Der Spielfaktor ist: Solo gewonnen 1, verloren 2; Dappen 1, Strecken 2, Stupfen 3.

11. Variante Furtwangen

11.1. Spielarten

Zuerst wird nach *Solo* gefragt. Will niemand Solo spielen, gibt es nur *Dappen* und als Steigerung *Strecken*, das vom Dapper gehalten werden kann (*gestreckter Dapper*).

– 8 –

Klumpen höherwertiger Karten vor dem Mischen für das nächste Spiel). Gesamtwert der Karten ist 79, bzw. 78 wenn beide Parteien je eine überzählige Karte haben.

4. Spielziel

Es spielt einer gegen alle anderen und versucht, wenigstens die Hälfte der Kartenpunkte zu gewinnen. Der Alleinspieler kann die Karten eines grossen Talons (*Dapp, Leger*) zur Verbesserung seiner Hand benutzen.

Die Variante von **Breitnau** sei die Referenzvariante, weil sie die einfachste ist.

5. Spielerzahl, Geben

Es gibt 6 oder 7 aktive Spieler. Spielrichtung ist rechtsherum, gegen den Uhrzeiger. Bei 8 Spielern setzt der Geber jeweils aus. Es muss verabredet werden, ob ein nichtspielender Geber zur Gegenpartei zählt oder nicht an der Zahlung

– 4 –

11.2. Pflichtdappen

Es gibt zwei Fälle, in denen ein Spieler dappen muss, wenn das bis dahin keiner getan hat.

(a) Der Spieler hält zu seinem höchsten Trumpf sovielen Trümpfe, wie zum Rang des Gstiess fehlen: Gstiess allein oder weitere Trümpfe, **21** und wenigstens ein weiterer Trumpf, **20** und wenigstens zwei, **19** und drei, usw.

(b) Der Spieler sitzt vor dem letzten aktiven Spieler in der Reihe.

11.3. Spiel des Gstiess (Gstiesieren)

Der Gstiess hat eine Doppelrolle. Normalerweise ist er höchster Trumpf.

Gstiesieren – Ein Gegenspieler, der den Gstiess hält, kann sich entscheiden, den Gstiess nicht zu spielen, wenn er ansonsten müsste, weil Trumpf gefordert ist und der Gstiess sein einziger Trumpf ist. In diesem Fall verliert der Gstiess seine

– 9 –

des Spielergebnisses teilnimmt. Der Geber mischt und lässt links abheben.

Im Spiel zu sechst gibt der Geber zuerst jedem 4, legt dann 6 *dapp* (verdeckt auf den Tisch), dann jedem 3 (zusammen 7) und dann nochmal 6 *dapp* (insgesamt 12). Im Spiel zu siebt erhält jeder zweimal 3 = 6 Karten.

Nach dem Spiel gibt der Spieler rechts vom alten Geber zum neuen Spiel.

6. Solofrage

Beginnend mit dem Spieler rechts vom Geber sagen die Spieler der Reihe nach, ob sie *Solo* spielen wollen. Im Solo nimmt der Alleinspieler den Dapp nicht auf, er bleibt bis nach Spielende verdeckt liegen. Will jemand Solo spielen, ist die Bietrunde zu Ende.

7. Bieten

Will niemand Solo spielen, erklären die Spieler der Reihe nach ob sie *dappen*.

– 5 –

Stichkraft und wird im letzten Stich zu den Stichen der eigenen Partei abgelegt. Angesagt wird Gstiesieren nicht.

Falls der Gstiesierer eigentlich zum letzten Stich anspielen müsste, macht dies stattdessen der Spieler zu seiner Rechten.

Gewinnt der Alleinspieler den letzten Stich, müssen die Gegenspieler ihm eine einwertige Karte geben (damit die Kartenzahl im Stich richtig ist).

11.4. Wertung

Typischerweise werden Geldmünzen zur Markierung des Spielergebnisses verwendet. Es wird verabredet, ob ein Wertungspunkt ½ Cent (*halbes Spiel*) oder 1 Cent (*volles Spiel*) zählt.

Jeder Verlierer zahlt an jeden Gewinner die Differenz der Kartenpunkte zu 40, mal dem vereinbarten Centbetrag, kaufmännisch gerundet auf das nächste Vielfache von 5 Cent, mindestens aber 5 Cent (wenn der gerundete Wert 0 ist).

– 10 –

Der so berechnete Centbetrag wird verdoppelt für ein gewonnenes Solo (ein verlorenes zählt einfach – umgekehrt wie in Breitenau), Strecken und gestreckten Dapper.

11.5. Marsch –

– heisst, eine Seite hat alle Stiche gewonnen. Normalerweise zahlt, wie immer, jeder Gegenspieler den Marsch eines Alleinspielers (40 Differenzpunkte). Ein Gegenspieler muss allerdings einen Marsch des Alleinspielers allein zahlen, wenn er gedappt, gestreckt oder gestisiert hat (in diesen Fällen war zu erwarten, dass er einen Stich machen und damit den Marsch verhindern konnte). Hat in diesem Fall ein Gegenspieler gedappt oder gestreckt und ein anderer gestisiert, teilen sie sich die Zahlung.

Hält der Alleinspieler vor oder nach Aufnahme des Dapp alle sieben 5er auf der Hand, dann zählt dies als gewon-

– 11 –

überzähliger Karten wird 1 abgezogen. Der Gesamtwert der Karten ist 70. Der Alleinspieler gewinnt mit 35 und einer Karte. Spielwert ist: Differenz der Verlierer zu 35, ohne Rest geteilt durch 5, plus 1.

13.2. Spielerzahl, Geben

Es spielen 3 bis 7. Gegeben wird (Dapp, frz. *Ecart*, in Klammern):

3 Spieler: (6), 3, 3, 3, 3, 4 = 16 (6)
4 — (6), 3, 3, 3, 3 = 12 (6)
5 — (3), 3, (3), 3, (3), 3 = 9 (9)
6 — (6), 3, (6), 4 = 7 (12)
7 — (6), 3, (6), 3 = 6 (12)

Der Alleinspieler darf keine 5er ablegen, es sei denn er halte 4 Könige, die er ablegen darf. Im Spiel zu siebt gibt es keine Einschränkung.

Mehr teilen die Notizen nicht mit.

– 16 –

ener Marsch (etwaige vorherige Gebote gelten nichts).

11.6. Ulti (bisher nur aus Furtwangen bekannt)

Ultikarten sind Geiss, 2 und 3. Der Alleinspieler kann versuchen zu gewinnen:

- den letzten Stich mit 1, 2 oder 3;
- den letzten Stich mit 1 und vorletzten mit 2, oder den letzten mit 1 und vorletzten mit 3, oder letzten mit 2 und vorletzten mit 3;
- die letzten drei mit 3, 2 und 1 in dieser Reihenfolge.

Die Karten werden vor dem Spiel der ersten Karte offen ausgelegt und dürfen vor den ihnen zugeordneten Stichen nicht gespielt werden, wenn der Spieler eine andere Möglichkeit hat. In den Ultistichen werden sie vom höchsten Wert abwärts gespielt.

– 12 –

14. Kulturgeschichte

14.1. Geregelter Räuber

Die Pflicht in Buchenbach, in den ersten drei Stichen Gstiess, Mund und Geiss spielen zu müssen, entspricht dem geregelten Räuber im Cego.

14.2. Kartenwerte

Die Zählweise der Karten (2er- oder 3er-Lagen) folgt den Gepflogenheiten im Cego und vieler anderer Tarockspiele. Die Wertung im «Carneval» entspricht der Fachzählung im Dreierles.

14.3. Schwarzwald – Schweiz (Wallis)

Die Doppelrolle des Gstiess, wahlweise als höchster Trumpf oder Ableger, und der grosse Talon, verbinden vor allem die Variante in Furtwangen mit den Tappspielen im schweizer Wallis (*Tappä*, *Troggu*, Dummett/McLeod, Spiele 15.1, 15.2).

– 17 –

Die Ultis werden einzeln gewonnen oder verloren, nicht en bloc. Die Wertungspunkte eines Ultis richten sich nach der Karte: Wert der 3 ist 10, 2 = 20, Geiss = 30.

Es wird wieder vereinbart, ob ein Ultipunkt ½ Cent (*halb*) oder 1 Cent (*voll*) zählt. Dies wird unabhängig vom Wert der Differenzpunkte festgelegt: Man kann beide, Differenz und Ultis, halb werten, oder Differenz voll und Ultis halb, oder beide voll, oder (selten) Differenz halb und Ultis voll.

12. Variante Buchenbach

12.1. Spielarten

Man spielt nur zu sechst.

Gegen ein *Solo* (Faktor gewonnen 1, verloren 2) kann ein anderer Spieler *strecken* (Faktor 2) und den Dapp aufnehmen. Strecken kann weder gesteigert noch gehalten werden.

– 13 –

14.4. «Carneval»

(Engl. Beschreibung in: Dummett/McLeod, Spiel 5.7.) Die Kartenverteilung bei 6 und 7 Spielern macht wahrscheinlich, dass es sich um Dappen handelt. Der Autor notiert die wesentlichen Unterschiede des Schwarzwälder zum Waliser Tapp:

- 54 Karten, statt 62;
- die unterschiedliche Zahl von Karten pro Spieler und im Talon, die sich aus der anderen Kartenzahl ergibt;
- Wertung der Karten in Dreierlagen auf 70, statt einzeln auf 114.

Die Notizen geben an: «*honneurs*» dürfen nicht abgelegt werden, es sei denn man halte deren 4. Im Wallis darf man 4 Könige ablegen. In Baden bezeichnet *honneur* einen König, gern verballhornt zu sowas wie «Hannes» oder «Hanor».

– 18 –

Wenn kein Solo geboten wurde, sind die Steigerungen des *Dappen* (1):

Ein Hannes (2): Der Alleinspieler hält einen König (Hannes).

Zwei Hannes (3): Der Alleinspieler hält zwei Könige.

Geiss (4): Der Alleinspieler hält Geiss.

Da die gehaltenen Karten 5er sind, dürfen sie nicht gedrückt werden. Der vorige Bieter kann das höhere Gebot halten, worauf der andere das nächsthöhere Spiel bieten kann usw. Sprunggebote (*Zwei Hannes* nach *Dappen*, *Geiss* nach *Ein Hannes*) sind nicht erlaubt. Ein höheres Spiel, als das zuletzt gebotene, darf der Alleinspieler nicht ansagen.

12.2. Spiel der Karten

In den ersten drei Stichen muss Trumpf gespielt werden. Diesen Stichen sind die 5er-Trümpfe zugeordnet: Gstiess muss im ersten Stich gespielt werden, Mund im

– 14 –

Die Notizen enthalten keinen Hinweis auf Solo oder Ulti. Im Wallis hat Solo den doppelten Spielwert.

Ein Dapp von 6 Karten im Spiel zu dritt macht es für den Alleinspieler sehr einfach. In historischen Varianten des Tapptarock hat man als Steigerung den *Dreier* eingeführt: der Alleinspieler erhält nur die obersten 3 Karten zum Tausch, der Rest geht an die Gegenspieler, im Solo erhalten sie den ganzen Dapp. Mit dem Dapp ihre Hand verbessern dürfen die Gegenspieler nicht. Die zusätzliche Einführung der Zwischengebote *Zweier* und *Einer* ergibt dann die Grundform des mittelbadischen Dreierles.

15. Quellen

Depaulis, Thierry. 2024. *Jeu du Tarot* («Carneval»). Fotokopie und Transkript.

Dummett, Michael / McLeod, John. 2004. *A History of Games Played with*

– 19 –

zweiten, Geiss im dritten. Wer keinen Trumpf zugeben kann oder darf (wegen der Bindung der 5er-Trümpfe an die Stiche), spielt eine leere Karte, sonst eine beliebige Farbkarte.

13. Variante «Carneval»

Thierry Depaulis berichtet von Notizen für ein *Jeu du Tarot* (Tarockspiel) mit 54 Karten in französischer Handschrift in die ein Tarock des Kartenmachers Frommann mit 78 Karten eingewickelt war. Das zwischen ca. 1840 und 1880 hergestellte Bild trägt auf dem Geiss die Aufschrift «Mainzer Carneval 1839», daher der gewählte Name dieser Variante.

13.1. Wert der Karten

Der Gstiess heisst *Squies* (ausgespr. «Skies») oder *Excuse* (wie im frz. *Tarot*).

Die Karten werden in 3er-Lagen gezählt: Vom Wert von je 3 Karten wird 2 abgezogen. Vom Wert einer oder zwei

– 15 –

the Tarot Pack. Lewinston, Queenston, Lampeter: Edwin Mellen. Und: *Supplement*, Maproom, Oxford 2009.

tarotgame.org
Laber, Achim. 2024. Feldforschung, dank an Willi Wangler (Breitenau), Thomas Eckmann (Buchenbach) und Margit Klausmann (Furtwangen).

cego.de
McLeod, John. 2023. Tarot Games.

pagat.com/tarot

– 20 –