

DAPPEN

Schwarzwälder Tapptarock

Ulf Martin

Berlin · 3. Nov. 2024



– 1 –

7. Dappen und Strecken

Will niemand Solo spielen, erklären die Spieler der Reihe nach ob sie **dappen** wollen. Ein Spieler dappt indem er den Dapp mit der Hand verdeckt zu sich hin zieht. Will ein folgender Spieler ebenfalls spielen, kann er **strecken**.

Der Spieler, der gedappt hat, kann das Spiel behalten indem er den Dapp aufnimmt, sonst lässt er ihn los und überlässt dem Strecker das Spiel.

Weitere Steigerungen als Dappen und Strecken gibt es nicht.

8. Pflichtdappen

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

(a) Der Spieler hält zusätzlich zu seinem höchsten Trumpf mindestens so viele Trümpfe, wie zum Rang des **★** fehlen: **★** allein (oder mit weiteren Trümpfen), **21**

– 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. Es handelt sich nach Cego und Dreierles um das dritte echte Tarockspiel aus Baden.

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

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

Die **Variante von Furtwangen** wird aufgrund ihrer wohlabgestimmten Details als Referenzvariante vorgestellt.

– 2 –

und wenigstens ein weiterer Trumpf, **20** und wenigstens zwei, **19** und drei, usw.

(b) Der Spieler ist **vor**letzter aktiver Spieler in der Reihe (Spieler direkt vorm Geber, wenn der mitspielt; zweitletzter, wenn der Geber pausiert).

Pflichtdappen nach Position des Spielers (b) ist automatisch. Hätte ein Spieler nach Trümpfen dappen müssen (a), das aber versäumt, und wird das im laufenden Spiel bemerkt, dann wird das Spiel abgebrochen und der Säumling zahlt einen einfachen Marsch an alle (Nr. 14).

9. Dapp aufnehmen

Im Dappen und Strecken 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: **5er drücken ist nicht erlaubt!**

– 7 –

2. Karten

Das Cego-Blatt hat 54 Karten. Trumpf sind die Karten mit den grossen Ziffern, nummeriert von **1 (Geiss)** bis **21 (Mund / Mond)** und darüber der **Gstieess** (eine Narrenfigur ohne Nummer, im Weiteren symbolisiert durch **★**). 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

★, 21, 1* = 5
Könige* = 5
Damen = 4
Ritter = 3
Buben = 2
andere = 1

*Könige, ★, 21 und 1 seien **5er**.

– 3 –

10. Sieben-5er-Marsch

Hält der Alleinspieler als Solist oder nach Dappaufnahme alle sieben 5er, dann zeigt er diese vor und wird von allen bezahlt, als hätte er einen Marsch (alle Stiche) gewonnen (Nr. 14).

11. 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.

– 8 –

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 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.

5. Spielerzahl, Geben

Es gibt 6 oder 7 aktive Spieler. Spielrichtung ist rechtsherum, gegen den Uhr-

– 4 –

12. Spiel des Gstieess (Gstiesieren)

Der **★** hat eine Doppelrolle. Normalerweise ist er höchster Trumpf.

Gstiesieren – Ein Gegenspieler, der **★** hält, kann sich entscheiden, **★** nicht zu spielen, wenn er ansonsten müsste, weil Trumpf gefordert ist und **★** sein einziger Trumpf ist. In diesem Fall verliert der **★** seine 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 aus ihren Stichen geben (damit die Kartenzahl im Stich richtig ist).

13. Wertung

Der Dapp zählt zu den Stichen des Alleinspielers wenn dieser wenigstens

– 9 –

zeiger. Bei 8 Spielern setzt der Geber jeweils aus. Es muss verabredet werden, ob ein nichtspielender Geber zur Gegenpartei zählt oder nicht an der Zahlung 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 den Spiel gibt der Spieler rechts vom alten Geber zum nächsten 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.

– 5 –

einen Stich macht, sonst fällt er an die Gegenspieler.

Nach dem Spiel zählen beide Parteien den Wert ihrer Karten. 40 und mehr gewinnt. Bei Gleichstand 39:39 (möglich im Spiel zu siebt) gewinnt der Alleinspieler. Der Alleinspieler erhält von bzw. zahlt an jeden Gegenspieler den Spielwert.

Der Wert des Spiels ist: Differenz der Verlierer zu 40, gerundet auf das nächste Vielfache von 5, mindestens auf 5, mal Spielfaktor.

Der Spielfaktor ist 1 im Dappen und verlorenen Solo, sonst 2 (Solo gewonnen, gestrecktes oder gehaltenes Spiel gewonnen oder verloren).

Die Wertungspunkte werden in der Regel sofort in Cent bezahlt.

14. Marsch

Hat eine Seite hat alle Stiche gewonnen zahlt normalerweise, wie immer, jeder

– 10 –

Gegenspieler den Marsch eines Alleinspielers (40 Differenzpunkte mal Spielfaktor).

Ein Gegenspieler muss allerdings einen Marsch des Alleinspielers allein einfach zahlen, wenn er gedappt, gestreckt oder gstiesiert hat, denn in diesen Fällen war zu erwarten, dass er einen Stich machen und damit den Marsch verhindern konnte. Die andere Hälfte des Marschwertes, wenn das Spiel doppelt zählt, zahlen alle Gegenspieler.

Hat ein Gegenspieler gedappt oder gestreckt, und er selber oder ein anderer gstiesiert, zahlen er allein oder beide den ganzen Marsch, die anderen nichts.

Der Sieben-5er-Marsch (Nr. 10) wird von allen Gegenspielern bezahlt.

15. Ulti

Ultikarten sind die Trümpfe **1, 2 und 3**. Der Alleinspieler kann versuchen die letzten 1, 2 oder 3 Stiche mit einer Aus-

– 11 –

18. Historische Variante «Jeu du Tarot»

Diese Variante ergibt sich aus dem Fund eines französischen Regelblattes in das ein Tarock «Mainzer Carneval 1839» des Herstellers Frommann (Darmstadt) entwickelt war.

Der ★ 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 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.

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

– 16 –

wahl dieser Karten zu gewinnen, indem der die ausgewählten Karten vor dem Spiel der ersten Karte offen ausgelegt. In den Ultistichen müssen die ausgelegten Karten dann vom höchsten Rang abwärts gespielt werden (z.B. bei Auslage **3** und **1** im vorletzten Stich **3**, im letzten **1**).

Ausgelegte Ultikarten dürfen vor den ihnen zugeordneten Stichen nicht gespielt werden, wenn der Spieler eine andere Möglichkeit hat.

Die Wertung der einzelnen Ultis ist unabhängig voneinander und von den Kartenpunkten. Der Wert eines Ultis richtet sich nach der ausgelegten Karte:

1 ⇒ 30 Punkte, **2** ⇒ 20, **3** ⇒ 10.

Es spielt keine Rolle, ob die Kartenpunkte doppelt zählen.

16. Regelvarianten Furtwangen

Ob ein Differenzpunkt 1 Cent (volles Spiel) oder ½ Cent zählt (halbes Spiel) ist

– 12 –

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.

19. Kulturgeschichte

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.

Schwarzwald – Schweiz (Wallis)

Die Doppelrolle des ★, wahlweise als höchster Trumpf oder Ableger, und der

– 17 –

Abmachungssache, ebenso, wie man es hier bei den Ultis handhabt.

Manchmal muss der marschverantwortliche Gegenspieler auch im doppelten Spiel den ganzen Marsch allein bezahlen, die anderen nichts.

Es kann ohne Dappenpflicht mit Spitzenrümpfen (Nr. 8a) gespielt werden. – Das gilt in der Familie Klausmann als «Kindervariante».

17. Andere Orte im Hochschwarzwald

Ultis, Pflichtdappen, und Sieben-5er-Marsch sind bisher nur aus Furtwangen bekannt.

Schollach und Schwärzenbach

Regeldetails sind nicht bekannt, nur dass man ebenfalls gstiesieren konnte (Nr. 12). In den folgenden Orten ist ★ immer nur höchster Trumpf.

– 13 –

grosse Talon, verbinden vor allem die Variante in Furtwangen mit den Tappspielen im schweizer Wallis.

Jeu du Tarot

Die Kartenverteilung bei 6 und 7 Spielern macht wahrscheinlich, dass es sich um Dappen handelt.

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».

Die Notizen enthalten keinen Hinweis auf Solo oder Ulti.

Mutmasslich wurde so im 19. Jh. im Elsass gespielt, z.B. um 1850 in der **Société des Tappeurs** in Strassburg.

Eine Erwähnung des Tappens zu 5 mit 9 Karten pro Spieler findet man um 1840 sogar für Wien.

– 18 –

Breitnau

Man spielt nur zu 6, bei 7 setzt der Geber aus. Es gibt nach Dappen und Strecken die Steigerung Stupfen. Der Spielfaktor ist Solo 2, Dappen 1, Strecken 2, Stupfen 3, es wird nicht zwischen gewonnen und verloren unterschieden.

Will keiner ein Solo spielen oder dappen, wird zusammengeworfen und der Nächste gibt: «Das Spiel kommt ins Loch».

Buchenbach

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.

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

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

– 14 –

20. Quellen

Depaulis, Thierry. 2024. Jeu du Tarot («Carneval»). Fotokopie und Transskript, sowie weitere Quellen: Martin 2024.

Laber, Achim. 2024. Feldforschung, dank an Margit Klausmann (Furtwangen), Willi Wangler (Breitnau), Thomas Eckmann (Buchenbach), Alois Schuler (Schollach), Hubert Vogelbacher (Schwärzenbach).

cego.de

Martin, Ulf. 2024. Dappen. Auf: McLeod, John ed. Pagat.com.

pagat.com/de/tarot/dappen.html

– 19 –

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

– Geiss (4): Der Alleinspieler hält **1**.

Da die gehaltenen Karten 5er sind, dürfen sie nicht gedrückt werden. Der vorige Bieter kann das höhere Gebot halten wenn er die entsprechende Bedingung erfüllt, 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.

In den ersten drei Stichen muss Trumpf gespielt werden. Diesen Stichen sind die 5er-Trümpfe zugeordnet: ★ muss im ersten Stich gespielt werden, **21** im zweiten, **1** 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.

– 15 –

Hinweis zum Druck: Auf A4. Grösse 100% (nicht verkleinern oder vergrössern!), doppelseitig mit Bindung an kurzer Kante.

– 20 –