

Zeitschrift: Schweizerisches Archiv für Volkskunde = Archives suisses des traditions populaires
Herausgeber: Empirische Kulturwissenschaft Schweiz
Band: 83 (1987)
Heft: 1-2

Artikel: Troccas : das Tarockspiel in Graubünden
Autor: Deplazes, Carla
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-117601>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 12.02.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Troccas – Das Tarockspiel in Graubünden

Von *Carla Deplazes* *

Geschichtliches

Das Tarockspiel entstand an den Höfen von Mailand oder Ferrara um 1440 bis 1450¹. In der Schweiz ist es erstmals 1572 in Nidwalden erwähnt². Der älteste Nachweis für Graubünden befindet sich in «La Prattica de Pietàet», Scuol 1668, einem christlichen Lehrbuch für sittliches Verhalten³. Die Stelle besagt, es sei nicht gottgefällig, sonntags «tarocs» zu spielen. Da dieses Buch ursprünglich in englischer Sprache verfasst und später ins Französische, Deutsche und Romanische übersetzt wurde, ist es fraglich, ob damals im Engadin wirklich Tarock gespielt wurde. Bei den engen Beziehungen der reformierten bündnerischen Kirche zu Zürich wäre auch eine unbesehene Übernahme des Verbots von dort denkbar, zumal heute im Engadin nicht (mehr?) Tarock gespielt wird. Die erste sichere Nachricht über das Tarockspiel in Graubünden ist ein Beschluss der Gemeinde Trun aus dem Jahre 1725: zur Vermeidung von Lärm und Skandal sei das Spiel «Troccas» verboten⁴. Die gleiche Gemeinde erliess am 7. Juni 1750 erneut ein Verbot, Tarock zu spielen oder die nötigen Voraussetzungen dafür zu schaffen, bei Androhung einer Busse von 5 renschs⁵ (1 rensch = 1 Rheinischer Gulden = 15 Batzen = 60 Kreuzer)⁶. Verschiedene Leute versuchten eine Aufhebung dieses Verbots zu erreichen, aber ohne Erfolg. Im gleichen Jahr, am 28. Juni 1750, finden wir im Medels ein ähnliches Verbot, welches auf sechs Jahre angesetzt wurde. Wer spielte oder spielen liess, wurde mit einem «zechin per in» bestraft. (Ein «zechin» hatte etwa den Wert eines Rheinischen Guldens.)⁷ 1783 wurde das Verbot um zwei Jahre verlängert. Diesmal sollten mit dem Verzicht aufs Spiel wilde Tiere (Bär und Wolf, die im Medels auftauchten) abgewehrt werden⁸. Dass die Geistlichen diesem Spiel durchaus nicht abgeneigt waren, zeigt das Beispiel des Sur Sep Camenisch aus dem letzten Jahrhundert, der mit dem Mistral G. A. Lombris einen «scart troccas» ausgetragen hat⁹. Aus dem letzten

*Diese Arbeit entstand im Rahmen des alljährlich stattfindenden Wettbewerbs «Schweizer Jugend forscht» und wurde bereits an einer Tagung der Cartophila Helvetica vorgetragen. Die knapp 20jährige Autorin wuchs im Bündnerland auf, lebt heute aber in Luzern, wo sie ein Musikstudium absolviert.

Jahrhundert gibt es mannigfaltige Beweise für das Tarockspielen. Mündliches Wissen um das Spiel, dessen Regeln stets weitergegeben wurden, reicht weit zurück. Alexander Bigliel (a. Lehrer aus Disentis) berichtete mir, dass sicher schon sein Urgrossvater gespielt habe (18. Jahrhundert)¹⁰. Wenig später findet der Tarock gar Eingang in die romanische Literatur; er wird Gegenstand eines Reimepos von Anton Tuor¹¹. In einem andern Gedicht aus jener Zeit wird dem Tarock die Ehre zuteil, im Schlaraffenland gepriesen zu werden. Der Spieler wird zum Baron erhoben:

- «La Tiara dils Sgnaffers»:
 50. Zeile: «Signurs e purs e puras,
 Els gigogan troccas spus' e span-
 Fan leschas sin las uras».
 70. Zeile: «Honur ha il bueder,
 Il giugadur vegn fatgs barun»¹².

Verbreitung

Dem «Questiunari»¹³ entnehme ich folgende Informationen:

«Gespielt wird in Disentis, Lumneins, Dardin, Ruis, Ladir, Ruschein, Sagogn, Villa, Vignogn, Lumbrein, Surcasti, Trin, Domat/Ems, Brienz, Brigels, Tavetsch.»

Dazu ist zu sagen, dass sich fast alle Angaben auf das «tschintschar» (siehe weiter unten) beziehen. In Brienz ist nur der Name bekannt¹⁴. Der «Atlas der schweizerischen Volkskunde»¹⁵ (nachfolgend kurz «Atlas» genannt) erwähnt Domat/Ems, Brigels, Ilanz, Surrhein, Somvix, Disentis, Tavetsch, Samnaun, Chur. Im einzelnen wird hinzugefügt:

«In Domat/Ems vor 40 Jahren eingeführt; in Ilanz seit 10–14 Jahren; in Samnaun kennt man die Regeln nicht mehr; in Chur in einem einzigen Restaurant seit einigen Jahren.»

In beiden Untersuchungen wird Domat/Ems angegeben bzw. das Medels nicht berücksichtigt. Das Lugnez mit Villa, Vignogn, Lumbrein und Surcasti ist zwar im «Questiunari», aber im «Atlas» nicht mehr notiert. Sehr erstaunt war ich über den Vermerk zu Samnaun im «Atlas». Von der Spielkartenfabrik AG Müller Neuhausen habe ich zudem erfahren, dass ihre grössten Kartenlieferungen in Graubünden nach Curaglia und Samnaun verschickt werden. Daraufhin habe ich mich erkundigt: In Samnaun wird nicht Tarock gespielt, diese Karten werden dort nur verkauft, wohl vor allem an Österreicher. In der Cadi wird in allen Dörfern

gespielt; es hat sich seit jeher gehalten in den Gemeinden Tavetsch, Medels, Disentis, Somvix, Trun, Brigels, Schlans. Heute findet man das Tarockspielen auch in Ruis, Ilanz, vereinzelt in Dörfern der Gruob und des Lugnez sowie im Kreis Imboden und in Chur (siehe Karte). Es ist relativ leicht aufzuzeigen, dass die Tarockspieler in Ilanz, Ems und Chur ihr Wissen um das Spiel aus der Cadi haben¹⁶. Der «Atlas» bestätigt die Ausstrahlung des Spiels von Disentis und dem Tavetsch nach Ilanz um 1935, nach Chur um 1945. Im Material des «Atlas» ist merkwürdigerweise vermerkt, dass das Spiel in Ems seit 1910 bekannt sei. Heute wird meistens in Wirtshäusern gespielt, in den Dörfern wie in den Städten Chur und Ilanz. Dort, wo leidenschaftliche Spieler daheim sind und sich einmal wöchentlich treffen, entstehen sogenannte Troccas-Clubs. Im «Rätushof» zu Chur trafen sich hin und wieder Spieler, besonders zur Sessionszeit der Grossräte; die Namen dieser Spieler sind noch bekannt. In Chur hat es seit etwa zwanzig Jahren sogenannte Troccas-Clubs. Zur Zeit gibt es zwei Restaurants mit je einem Club. Die Spieler stammen aus der Surselva. Um die Runde zu vervollständigen, kann es vorkommen, dass die zweite Generation, hier in Chur geboren, geholt wird, falls sie das Spiel erlernt hat. In den Wirtshäusern ist dieses Spiel meist Männerdomäne; aber es gibt auch einen eigentlichen Frauen-Troccas-Club in Sedrun. Gespielt wird während des ganzen Jahres, aussser im Sommer. Die intensivste Spielzeit ist und war seit jeher der Winter¹⁷.

Für die jungen Leute zu Gross- und Urgrossvaterszeiten war das «dar troccas» im Winter, so Alexander Bigliel, neben Tanzen die einzige Abwechslung. Er berichtete von einem schönen Brauch, den er noch erlebte (übrigens auch noch die Generation meines Vaters):

«Vor allem im Winter, zur Fastnachtszeit, besuchten ganze Familien einander. Während sich die Kinder mit 'tschiet e bigiet' (Blinde Kuh) unterhielten, spielten die Erwachsenen Tarock, meistens bis Mitternacht. Ein kleines Petrollicht, das über dem Tisch baumelte, liess hie und da ein erhitztes Gesicht der lustigen Gesellschaft erscheinen, und niemand dachte im Augenblick an das Schneegestöber, das um die vier Wände tobte. Am Ende dieses nächtlichen Festes durfte der 'puschegn' (später Imbiss) nicht fehlen. Es wurden Birnbrot, Schinken, 'andutgel' (Hauswürste) und 'manetsch' (Schinkenwürste) aufgetragen. Überhaupt wurden die feinsten Dinge von der Fleischkammer heruntergeholt. Dazu wurde ein aussergewöhnlicher Kaffee angeboten, wie es ihn sonst selten gab.»

Mein Vater erinnert sich, dass sich die «fensterlenden» Burschen gerne von den Mädchen zu einem «scart» einladen liessen.



Das Spiel

Spielregeln

Verfasst von P. Maurus Carnot, freundlicherweise erhalten vom Kloster Disentis.

1. Das Tarockspiel zählt 78 Karten:
Vier Farben (Rosen [= Münzen], Kelche, Schwerter und Stecken) mit je 14 Karten (1–10, Bube, Reiter, Königin und König), 21 Tarocke (Trümpfe) und der Narr.
2. Das Tarockspiel wird meistens zu viert gespielt, wobei immer zwei Spieler zusammenhalten. Die Spielerpaare werden ausgelost. Dazu wird die erste Karte in die Mitte des Tisches gelegt; der Reihe nach rechts herum (mancherorts links herum) erhält dann jeder Spieler eine Karte. Wer einen Tarock bekommen hat, wird übergangen. So geht es weiter, bis jeder einen Tarock hat. Die zwei niedrigsten Tarocke gehören zusammen, wobei derjenige mit dem niedrigsten Tarock das Spiel beginnt.
3. Je sechs Karten werden ausgegeben¹⁸; das dritte Mal erhält jeder sieben; die letzte kann umgekehrt werden. Der «scartist» (Ausspieler) bekommt zuletzt neun Karten.
4. Hat eine Partei nach der ersten, zweiten oder dritten Runde neun oder mehr Punkte Schulden, kann sie verlangen, dass neun (statt wie gewöhnlich sechs) bzw. zehn Karten auf einmal verteilt werden. Hat eine Partei mehr als 18 Punkte Schulden, kann sie die eigenen Karten der vorangegangenen Runde nach Belieben zusammenstellen (z. B. die Tarocke und die Figuren zusammen, wobei diese aber nicht beim Mischen auseinander gerissen werden dürfen; bevor man die Karten verteilt, muss abgehoben werden) und verlangen, dass neun-zehn Karten zusammen verteilt werden. Vor dem Verteilen darf der Ausspieler die Karten mischen, und sein Vordermann kann sie abheben.
5. Sind die ersten sechs Karten verteilt (evtl. neun oder achtzehn, vergleiche Nr. 4), wird beraten, ob man andere Karten wolle oder nicht. Jeder Spieler kann die andern durch sein Veto zum Spiel zwingen, aber nur der «scartist» kann, wenn die andern es zulassen, die Karten zusammenwerfen und von neuem ausspielen. Dieselbe Beratung geschieht, wenn zwölf und wenn alle Karten verteilt sind. Hat der «scartist» gar keine Tarocke, kann er gegen den Willen aller Mitspieler andere Karten verlangen.
6. Ist das Spiel soweit verteilt und hat jeder seine Karten, legt der «scartist» noch zwei Karten weg, meistens von der Farbe, von der er nur

zwei oder drei hat, damit er dann mit Tarock den König oder die Königin der andern Partei erwischt. Oft wirft man in den «scart» («scart» = die vom Ausspieler abgelegten zwei Karten) zwei gefährdete Figuren. (Hat man z.B. viele Rosen [= Deniers] und auch die Königin, kann man vermuten, dass nicht jeder Spieler Rosen hat und ein Gegenspieler die Königin erwischt. Die Königin ist also gefährdet.) Wirft der «scartist» eine Figur, die fünf Punkte zählt, in den «scart», muss er eine zweite solche hinzugeben. Dieser «scart» ist jedoch nicht überall erlaubt.

7. Der rechte Nebenmann des «scartist» beginnt das Spiel. Jeder Spieler *muss* Farbe bekennen; hat er keine Farbe, muss er Tarock spielen. Erst wenn er weder die ausgespielte Farbe noch Tarock hat, kann er spielen, was er will¹⁹.
8. Tarock sticht alles. Ist kein Tarock im Spiel, sticht der König der ausgespielten Farbe, dann die Königin, der Reiter, Bub, Zehner usw. Nur bei Kelchen und Rosen stechen statt zehn, neun usw. eins, zwei usw.
9. Der Narr sticht nie, kann aber immer gespielt werden. Beginnt eine Runde mit dem Narr, bestimmt die nächstfolgende Karte die Farbe. Gehört ein Stich mit dem Narr der anderen Partei, kann der, welcher diesen gespielt hat, ihn mit einer anderen Karte auslösen; hat er noch keine, kann er dies tun, sobald er eine bekommt. Macht eine Partei Match, gehören ihr Narr und «scart».
10. Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Punkte zu gewinnen und die Nebenpartei zu schwächen, indem man sie durch geschicktes Spielen zwingt, ihre Tarocke für wertlose Karten auszuspielen. Hat nur eine Partei Kelche oder eine andere Farbe, nicht aber die Gegenpartei, werden Kelche angegeben; dies bewirkt, dass die Gegner ihre Tarocke spielen müssen und so geschwächt werden. Hat ein Spieler viele nichtszählende Kelche, sein Mitspieler keine («scart»), der Gegner aber die Figuren (Kelchkönig, Königin usw.), spielt ersterer Kelche, damit sein Mitspieler diese Figuren erwischt. So gibt es viele Möglichkeiten, grosse Spannung ins Spiel hineinzubringen.
11. Ein Spiel zählt vier volle Runden; wer am Schluss Pluspunkte hat, ist Sieger²⁰.
12. Beim Tarockspiel kommt es auf das Zusammenspielen an. Durch geschicktes Spielen kann man auch mit schlechten Karten gewinnen.
13. Wer den höchsten Tarock hat (Tarock XXI), darf dies beim ersten Ausspielen eines Tarocks durch Klopfen kundtun, ebenso nachher mit Tarock XX usw. Dies ist jedoch nicht in allen Ortschaften erlaubt.

14. Spielt jemand beim erstenmal, wenn die Farbe ausgespielt wird, den König, kann er den Buben verlangen. Wer diesen hat, muss ihn hergeben und kann dafür eine leere Karte derselben Farbe vom Tisch aufnehmen. Hat der betreffende aber eine Figur (Reiter oder Königin) gespielt, muss er diese zurücknehmen und den Buben geben²¹.
15. Zählen: Man zählt immer eine zählbare Figur und drei leere Karten zusammen. Nimmt man zwei Figuren und zwei leere Karten, zieht man einen Punkt ab. Drei Figuren und eine leere Karte zählen zwei Punkte weniger (z.B. König, Königin, Reiter wären an und für sich 17 Punkte, zählen aber ohne leere Karten nur 14 Punkte).
16. 5 Punkte zählen: Der König jeder Farbe, Tarock XXI, der Pagat und der Narr. 4 Punkte zählt jede Königin, 3 Punkte jeder Ritter, 2 Punkte jeder Bub, 1 Punkt zählen vier leere Karten und die zwei leeren Karten des «scart». Hat man im «scart» eine zählbare Karte (die unter 1, 2, 3 und die vier aufgezählten Karten), zählt nur diese, aber ohne Abzug; sind zwei Figuren im «scart», wird ein Punkt abgezogen (z.B. Reiter und Königin im «scart» = 6 Punkte).
17. Das ganze Spiel zählt 72 Punkte. Jede Partei sollte die Hälfte davon erreichen. Was fehlt bis 36 Punkte, sind Schulden, was über 36 Punkte geht, ist Guthaben²².
18. Bei sechs Spielern spielen je drei miteinander. Das Spiel geht genau wie oben beschrieben vor sich, nur gibt es keinen «scart», und jeder Spieler erhält nur dreizehn Karten²³.
19. Spielt man zu dritt oder zu fünft, legt man drei Karten in den «scart». Jeder spielt für sich allein. Beim Zählen muss beachtet werden, dass jede leere Karte einen Punkt zählt. Das ganze Spiel zählt 127 Punkte, wobei jeder Spieler 42 resp. 25, der «scartist» aber 43 resp. 27 Punkte erreichen sollte.

«Tschintschar» – «dar cun autras» – «cantar»

«Tschintschar» heisst auf deutsch reden; «dar cun autras» bedeutet mit andern (Karten) spielen und «cantar» singen. Alle drei Ausdrücke bedeuten dasselbe. Es ist ein Ritual und beginnt, nachdem die Karten der ersten Runde verteilt worden sind (sechs Karten). Da im Minimum dreimal Karten verteilt werden, bespricht man sich folglich dreimal. Es gibt bestimmte Regeln bezüglich der Terminologie, die allgemein gültig sind.

Einige Beispiele:

Romanisch	Übersetzung	Bedeutung
da Medel	vom Medels	Tarock vorhanden (Trümpfe)
da Tujetsch	vom Tavetsch	Figuren vorhanden (im Medel: da Mustér) ²⁴
in fluretg	ein Blümchen	ungefähr: ein König (es kommt darauf an, ob jemand viel oder wenig redet)
in fluretg nausch	minderwertiges Blümchen	ein König ohne Figuren
ina flur	eine Blume	ungefähr: zwei Könige
strusch in	kaum einen	gleich wie «fluretg nausch», auch Pagat ohne Begleitung
bi e bein in	etwas mehr als einen	ein König mit Begleitung oder Pagat mit mehreren Trümpfen
ils honors	Ehren-Werte	König, Narr, Pagat oder Tarock XXI (alle je 5 Punkte)
ina cuort	Königshof	König, Dame, Ritter, Bube
ina napla (Brigels)	Figurengruppe	König und Dame
giug dil gerber (Brigels)	Spiel des Gerbers	Tarock XXI, Pagat, Narr
igl juhé	das Juhe	Narr und Pagat
la vacca, il mund	Kuh, Welt	Tarock XXI
la biala, la ferma	Schöne, Starke	
il narr bein	den Narr wohl	Narr mit Begleitung
ina femna	eine Frau	ein paar Figuren (ohne König)
scartina	spärlich (scat)	von einer Farbe nur eine Karte besitzen (im Spiel kaum verwendet, da man sich sonst verraten würde)
jeu gidel	ich helfe	sehr gute Karten
paset	siehe S. 45	sehr gute Karten
clavau dalla claustra	Keller des Klosters	viel Tarock
autras	andere	sehr schlechte Karten (ich verlange andere Karten)
lavadas	Ausgewaschenes	sehr schlechte Karten
pasun	siehe S. 45	sehr schlechte Karten haben
pas	siehe S. 45	ungefähr seinen Anteil, mittelmässig
tric e trac (Brigels)		ungefähr seinen Anteil, mittelmässig
dar da freid	kalt spielen	einer hat keine Tarocke mehr
catschar troccas	Trümpfe jagen	Tarock verlangen
		Jeder kann das Spiel anhalten und sagen:
jeu stun, jeu mirel	ich bleibe ich schaue	was bedeutet, dass das Spiel zu Ende ausgegeben wird, weil der Ausrufende mit seinen Karten das Spiel bestimmen will

Mögliche Ausdrücke für die Beurteilung eines Spiels von «schlecht» bis «sehr gut»:

Romanisch	Übersetzung	Bedeutung
buca cheu vitas lavadas	nicht hier leere Ausgewaschenes	} schlechtes Spiel
pasun senza mei autras	siehe S. 45 ohne mich andere	
pas strusch mia part in persul pli bugen autras in miserabel mo in tec carn in fluretg nausch duas da Medel mo in pèr da Tujetsch gnanc tochen S. Gion tric e trac in paletg	siehe S. 45 kaum meinen Anteil einer allein (nur ein König) lieber andere armseliger König nur ein wenig Fleisch (Figuren=Fleisch für die Gegner) König ohne Figuren zwei vom Medels nur ein paar vom Tavetsch (ein paar Figuren) nicht einmal bis S. Gion (fast zuoberst im Medels =kaum Tarock) ein Schleck	} mässiges Spiel
jeu gidel paset jeu fuss cheu tschéc da Medel ei va encunter Salvaplauna mia part bein in tschéc fluretg	ich helfe siehe S. 45 ich wäre hier ziemlich viel vom Medels es geht gegen Salvaplauna zu (Wiese vor Disentis = viele Tarocke) ich habe meinen Anteil ein gefälliges Blümchen (evtl. zwei Könige und zusätzliche Figuren)	
jeu mirel aunc sis da quellas tuttas	ich schaue ich möchte weitere Karten sehen nochmals sechs solche alle	} Befehl zum Austeilen
nus dein scart	wir geben	
		} Befehl zum Spielen

Die Kunst des Redens besteht in einer differenzierten Ausdrucksweise, die der Partner versteht, den Gegner aber täuscht. Dazu dienen Ortschaften und Ortsnamen sowie Mimik, Betonung (die sich je nach Temperament auch verschieden ausdrückt) und zusätzlich die genannten Begriffe, die nicht unbedingt mit den tatsächlich vorhandenen Karten in der Hand übereinstimmen müssen. Wichtig ist dabei, dass sich die Partner sehr gut verstehen. So spricht man z.B. nicht einfach von «da Medel», sondern von einem Standort im Val Medel, woraus geübte Ohren schliessen können, wie die Stechkarten ungefähr aussehen mögen.

Sagt jemand z.B.: «Ich befinde mich in der Gegend von Fontaniva», also bereits ausserhalb des Medelsertales, bedeutet dies, dass er im Besitz von mehr als nur einigen Tarocken ist.

Bei der Aussage wird selbstverständlich auch auf die Stärke der Tarocke geachtet. Praktisch alle Ortschaften von Santa Maria am Lukmanier bis zum Grossviehstall des Klosters Disentis können für die Bezeichnung der eigenen Stechkraft in Frage kommen. Es soll sogar vorkommen, dass Sogn Gion am Stausee von Santa Maria genannt wird. In diesem Fall untertreibt der Spieler wahrscheinlich, denn wer so schlechte Karten hat und nichts vortäuschen will, sagt wohl besser nichts.

Bluff wird beim Reden allgemein nicht ausgeschlossen. Es kommt nämlich darauf an, wie der Gegner gesprochen hat. Die Vorhand sagt beispielsweise «jeu gidel», und dies in sehr bestimmter und klarer Form, und doppelt gar nach. Der zweite «Redner», der eher mässige Karten hat, übertreibt jetzt, indem er Ähnliches wie sein Vorgänger vom Himmel herunterredet.

Wenn der zweite Gegner (des «Scartisten») allenfalls auch mässige Karten hat, wird er unsicher und gibt das Spiel frei. Denn seine Funktion ist entweder freizugeben («dar liber») oder zu bestimmen, das Spiel weiter auszuteilen («jeu camondel»). Nun ist es am «Scartisten», der seinen Partner verstanden hat, das Spiel einzuwerfen. Das Spiel kann von neuem beginnen. Solches kann sich mehrmals wiederholen, so dass es manchmal eine Weile dauert, bis jemand das Spiel wagt.

Bei den Figuren liegen die Dinge etwas anders, man ist vorsichtiger. «In tec carn» kann auch Futter für die Gegenpartei bedeuten. Es kommt ganz darauf an, wie der Partner diese Figuren schützt. Sehr stark betont werden die Figuren nur dann, wenn man selber auch einige starke Tarocke in der Hand hat. Der betreffende Spieler äussert sich in etwa wie folgt: «Jeu hai miu giug», «Jeu gidel», «Jeu sun cheu».

Nach diesem erklärenden «Tschintschar» wird nicht mehr gespro-

chen. Wer sich seinem Partner doch mit dem im Augenblick höchsten Tarock verständlich machen will, klopft auf den Tisch (Punkt 13 der Regeln). Im Winter 1982 habe ich einen leidenschaftlichen alten Tarockspieler in Ruéras, Victor Berther, nach den wichtigsten Grundsätzen nebst den Regeln befragt. Er antwortete mir:

«Die einzige Regel, die Allgemeingültigkeit hat, ist «dar ver» (ehrlich spielen), «nicht wie im Jassen», fügte er hinzu. Weiter betrachtete er es als wichtig, einen guten «scart» zu machen und allgemein nicht alles zu sagen, d. h. nicht zu viel zu reden. Ehrlich zu spielen ist also Ehrensache. Es kann vorkommen, dass immer wieder Fehler unterlaufen:

Wenn beispielsweise die Karten falsch verteilt oder ausgespielt werden (z. B. jemand bekennt die Farben nicht). In solchen Fällen werfen die Spieler die Karten ein. Geschieht ein solcher Fehler beim eben gemachten letzten Stich, kann er noch rückgängig gemacht werden, im Gegensatz etwa zu Frankreich, wo solche «Delikte» mit Strafpunkten belastet werden. Um dieses «dar cun autras» etwas zu veranschaulichen, gebe ich den folgenden möglichen Verlauf eines «Redens» wieder; Alexander Bigliel hat ihn mir freundlicherweise auf romanisch aufgeschrieben. Den Spieler nach dem Scartisten nennen wir A_1 , seinen Partner A_2 .

Der Spieler neben A_1 ist B_1 , der Scartist B_2 .

A_1 schaut in seine Karten und sagt: «Plitost pas» (eher schwach).

B_2 schaut in seine Karten und sagt: «Pas» (ebenfalls).

A_2 , der auch wenig hat, sagt: «Liber» (frei [Verteiler kann machen, was er will]).

B_2 ist der letzte und entscheidet: «Vegni» (werft ein).

Es werden erneut Karten ausgeteilt (sechs Karten pro Spieler).

A_1 schaut in seine Karten und sagt: «Jeu tegn cun tei» (ich helfe dir).

B_1 schaut in seine Karten und sagt: «Il narr» (der Narr [es kommt sehr auf die Betonung an]).

A_2 merkt, dass sein Partner sehr gute Karten hat: «Dai vinavon!»
(Verteile weiter!).

B_2 : «Sto star!» (Der Verteiler muss weiter Karten ausgeben.)

Jeder Spieler erhält nochmals sechs Karten.

A_1 : «Jeu sun da Tujetsch» (ich besitze Figuren).

B_2 : «Adina mo il narr» (der Narr ist immer noch allein).

A_2 befiehlt: «Dai vinavon» (weiter verteilen).

B_2 gibt dritte Runde aus:

A_1 : «Aunc adina empau da Tujetsch» (ich besitze immer noch einige

Figuren. [Er ist jetzt vielleicht etwas vorsichtig. A₂ darf nicht bloss auf ihn zählen]).

B₂: «Jeu sun da Medel» (ich besitze Tarock).

A₂ merkt, dass sein Partner nicht mehr so stark ist: «Liber» (frei für B₂, er kann machen, was er will).

B₂ entscheidet: «Nus stein» (wir bleiben, d. h. wir spielen).

Die verschiedenen Aufforderungen zum «Tschintschar» heissen:

- «Lein far in scart» (lasst uns eine Partie spielen).
- «Lein siglentar / catschar il bagat» (lasst uns den Pagat jagen).
- «Cantei, conta» (singt, singe).

Einzelne Karten werden im Spiel, d. h. im «Tschintschar», kaum genannt. Tarock XXI und Narr werden genannt, eher selten Pagat, da um ihn gebangt wird. Wenn jedoch das Spiel unter die Lupe genommen und die Spieltaktik analysiert wird, erfährt man, dass viele Karten eigene spezielle Namen tragen²⁵. Allgemein bekannt ist das As der Stäbe als «il da Broil» (derjenige von Brigels), was wohl eine Anspielung auf die angebliche Handfestigkeit der Brigelser verstanden werden muss²⁶. Dass Figuren auf den Karten mit lebenden (oder bereits verstorbenen) Personen in Verbindung gebracht werden, ist vielerorts bekannt und variiert demzufolge fast von Dorf zu Dorf.

Die Namen der Tarocke:

Tarock	Romanisch	Übersetzung
I	il bagat	der Pagat
II	la gaglia, la biua	das Huhn (Junon/Papesse)
III	ils treis da troccas (imperatura)	die Drei der Tarocke (Kaiserin)
IV	ils quater da troccas (imperatur)	die Vier der Tarocke (Kaiser)
V	il da Cuoz, il Diu fauls	der falsche Gott (Jupiter/Pape)
VI	ils sis da troccas ils amurai	die Sechs der Tarocke die Verliebten
VII	ils siat da troccas la Catrina en crotscha	die Sieben der Tarocke Katrina in der Kutsche
VIII	ils ogt da troccas la stadera la giustia	die Acht der Tarocke die Waage die Gerechtigkeit
IX	il pader	der Pater (L'Hermite)
X	ils diesch da troccas la ventira la roda dalla fortuna	die Zehn der Tarocke das Glück das Rad des Schicksals
XI	la forza	die Kraft
XII	il pendiu	der Gehängte
XIII	la mort	der Tod

Tarock	Romanisch	Übersetzung
XIV	il aunghel	der Engel
	la tempronza	die Mässigkeit
XV	il giavel	der Teufel
	il da cornas	der Gehörnte
	il bab dallas mattauns	der Vater der jungen Mädchen
	il naucli	der Böse
	il padrin dallas femnas	der Pate der Frauen
XVI	ils sedisch da troccas	die Sechzehn der Tarocke
	il tiaratriembel	das Erdbeben
	il cametg	der Blitz
	la casa da Diu	das Haus Gottes
	la Cadi	das Gotteshaus
	la claustra barschada	das abgebrannte Kloster
XVII	las steilas	die Sterne
XVIII	la glina	der Mond
XIX	il sulegl	die Sonne
XX	ils bluts	die Nackten
	ils bluts digl aug Rest	die Nackten des Onkels Christian
	la giuventetgna	die Jugend
XXI	il mund	die Welt
	la vacca	die Kuh
	la biala	die Schöne
	il min, il miau	die Katze
0	il narr	der Narr

Dazu ein Beispiel aus der Literatur: Eine Novelle erzählt vom jungen Toni Stin aus Curaglia, der mit seinem Blumenstrauß (er war erfolglos als Freier) ins Spiel als «ina flur sco'l Toni» eingegangen sein soll («ina flur» bedeutet, wie erwähnt, ein König mit Begleitung)²⁷.

Einige Ausdrücke, im Spiel entstanden, werden auch im täglichen Leben figurativ gebraucht:

Romanisch	Übersetzung
esser aua	quitt sein
far gni ô cul scart ²⁸	jemanden ausschnüffeln, etwas herausdüfteln
buep da bistuns ²⁹	Stab-Bube (wird gebraucht für ein «grobes Mädchen»)
Tatta damogna nuota quei bagat ³⁰ .	Grossmutter mag dieses zappelige Kind nicht meistern.
Schi pigns ch'jeu fuvel, caminavel davos la roscha sc'in bagat.	So klein ich war, so lief ich hinter der Herde her wie ein Pagat.
Jeu less far seglir bagat quellas duas veglias.	Ich möchte diesen Alten Beine machen.
haver uffiern e bagat	Unfrieden haben

Ebenfalls aus der Literatur ist uns ein interessanter Brauch bekannt. Es handelt sich dabei um den «tscheiver da Medel» (Fasnacht im Medels), wo zu den drei wichtigsten Figuren «la bagorda Daischerun», «il Harli-

chin», «la bagorda della Trocca» zählten. Das Kleid der letzten Maske war über und über mit Troccas bestickt, sogar die Kappe bestand aus Karten³¹.

Noch vor etwa 35 Jahren wurde in der Sutsassiala (Gebiet unterhalb der Russeinerbrücke) ohne «autras» gespielt. Hingegen wurde im Medels und im Tavetsch immer geredet. Man kann also davon ausgehen, dass diese besondere Art und Weise der Besprechung der Karten mit ihrer Terminologie und der immer wieder möglichen Verteilung der Karten sich in diesen Talschaften selbständig entwickelt hat. Den Anstoss dazu mögen wohl einige Begriffe gegeben haben, die im Ausland gängig sind und auch in unser «troccas»-Spiel integriert worden sind.

Das Tarock-Spielen im Vergleich

Es hat mich interessiert, inwiefern das «troccas»-Spiel in Graubünden einzigartig ist, beziehungsweise wo und in welchen Spielen Parallelen zu finden sind. Der direkte Kontakt mit Walliser und Österreicher Spielern konnte mir ein recht klares Bild ihrer Regeln vermitteln. Die mir bekannten Regeln wurden durch das Buch von Michael Dummett vervollständigt³². Die wesentlichsten Unterschiede habe ich tabellarisch zusammengestellt; weitere Untersuchungen hätten den Rahmen dieser Arbeit gesprengt.

Folgende Gemeinsamkeiten haben sich herausgeschält:

- Meist spielen vier Spieler (manchmal auch drei) zusammen.
- Fast überall wird im Gegenuhrzeigersinn ausgespielt.
- Man muss Farbe bekennen.
- Der Pagat wird gejagt (Trumpf Nr. 1). In einigen Gegenden versucht man mit ihm den letzten Stich zu machen. Österreich: «Pagat ultimo»; Frankreich: «mener au bout».
- Der Narr hat fast überall die gleiche Funktion. Indem man ihn vorzeigt und eine andere Karte im Wechsel gibt, braucht man nicht Farbe zu bekennen. (Graubünden, z.T. in Italien und Frankreich: «On s'excuse». In Österreich heisst diese Karte «Sküs» und hat als höchster Trumpf eine andere Funktion. Selbst dort kommt der Name von «scusare».)
- Zählen der Einstiche: Karten mit hohen Punktwerten behalten ihren Wert nur dann, wenn sie in Begleitung von zwei oder drei wertlosen Karten sind (die Zahl variiert je nach Anzahl Spieler).
- Die Reihenfolge der Zählkarten geht in zwei Farben (Becher und Münzen oder Herz und Ecken) statt umgekehrt: Nummer 10 ist die schwächste, As die stärkste; Ausnahme Frankreich.

In der Terminologie bin ich auf folgende Ausdrücke gestossen, welche ähnliche Verwendung finden:

Romanisch	Übersetzung
«pasun» oder im Medels: «ne pas un» (sehr schlechte Karten)	kommt wahrscheinlich vom Französischen: «pas un(e) (carte) ³³
«pas» (mittelmässige Karten)	Frankreich: «je passe» Italien (Mitigati): «pass» (kein Gewinn)
«paset» (sehr gutes Spiel)	Frankreich: «passette» = kleiner Durchschlag (existiert nicht im Spiel)
«vestgadira» (Kleider) (Figuren vorhanden)	Frankreich: «des cartes habillées»
«honors»	Ungarn: «honours» (XXI, I, Narr, 4 Könige)

Grosse Unterschiede gibt es in der Spieltaktik, auf die ich nicht eingehen möchte. Eine gewichtige Rolle spielen dabei die zur Seite gelegten Karten (meist zwei bis sechs Karten), die der Geber im einen Fall behält (nach älteren Regeln³⁴) oder im andern Fall sich die Spieler jene Karten mit Angeboten streitig machen. Bündnerische und gewisse italienische Spiele kennen das Ansagen nicht.

Schlussgedanken

Gewisse Details, in der Abgeschiedenheit der Täler Medel und Tavetsch entstanden, lassen dieses Spiel als einmalig erscheinen. Ich denke an die geographischen Gegebenheiten und vor allem an die sprachlichen Nuancen, die von der romanischen Sprache abhängig sind. Noch vor 35 Jahren war es in den anderen romanischen Gegenden Graubündens verpönt, Zeichen zu geben, etwa auf den Tisch zu klopfen oder gar zu «cantar». Damals war es ein Konzentrationsspiel, es ging besonders darum zu erfahren, welche Karte in welcher Hand war, da jeder für sich spielte. Deshalb war es beispielsweise erlaubt, zwei Könige in den «scart» zu legen. Heute wird nur noch das interessantere Spiel praktiziert.

Einige Unterschiede (neben dem eigentlichen «tschintschar») sind nur dem «Troccas-Spiel» eigen:

- Der König kann beim erstmaligen Ausspielen der Farben den Buben rufen.
- Wer im Besitz der stärksten Trumpfkarte ist, darf auf den Tisch klopfen.

- Es besteht das Recht, gute Karten vor ihrer Verteilung zusammenzufügen (bei gegebener Voraussetzung von 19 Minuspunkten, siehe Spielregel 4).
- Der Geber («Scartist») hat das Recht, die Karten unbeschränkt einwerfen zu lassen.
- Ein Spiel bedeutet, viermal «scart» zu machen.

Tabelle 1

Ort "Name"	Anzahl Karten	Stärkste Karte	"Chien" "Talon" "Tappi"	"scart" "Skat"	Anzahl Spieler					Punkte total
					2	3	4	5	6	
Graubünden : "Troccas"	78	<u>XXI</u>	—	X			X		(X)	72
Wallis	62	O	X	—	X	X	X	X	X	
Italien : "Scarto"	78	<u>XX</u>	—	X		X				78
"Mitigati"	78	<u>XX</u>	—	X		X				129
"Ottocento"	62	<u>XX</u>	—	X			X			93
"Sicilianische Tarocchi"	63(64)	<u>XX</u>	—	X		X	(X)			(109)
Frankreich	78	<u>XXI</u>	X	—		(X)	X			91
Deutschland : "Grosstarock"	78	<u>XXI</u>	—	X		X				78
"Tapp-Tarock"	54	<u>I</u>	X	—		X				72
Oesterreich : "Königsrufer"	54/40 78	O	X	—	X	X	X			
"Cego"	54(51)	O	X	—		(X)	X			72
Ungarn	42	O	X	—			X	(X)		94

Tabelle 2

	Bezeichnung für sämtliche Einstiche	Bezeichnung für leere Karten	Bezeichnung der <u>XXI</u>	Bezeichnung der o (Narr)	Bezeichnung der I	Bezeichnung der Bild – Karten	Bezeichnung O • I • <u>XXI</u> Bemerkungen
Graubünden	matsch	lavadas leras vltas	la vacca il mun la ferma	il narr	il bagat il min il miau	reig, vegl dama ritter Büub da luetsch vestiga- dra carn	juhé einzeln : onor
Wallis	y	y	dr Mund	dr Narr	z' Bägati dr Bägat	Kinig Frouwvi Ritti Büub	y
Frankreich	"Chelem" (rarissime)	ne pas habillées	le monde	l'excuse	le petit	roi dame cavallo fante cartes habillées	bouts oudlers
<u>Italien :</u>	y	y	il mondo	il folle	il bagatto	re dama cavallo fante	Farben spade, denari coppa, bastoni (wie GR)
"Scarto"	"	"	Mondo	Matto folle	Bagatto	re dama cavallo fante	
"Mitigati"	"	"	Mondo	Matto folle	Bagatto	re dama cavallo fante	
"Ottocento"	"	"		Matto	Bagato		
Sizilianische Tarocchi	"	"		Fugitive	Picciotti		
Cego	"	"	y	y	Pfeife	y	y
Ungarn Tarokk	"	"	<u>XXI</u>	Skiz	Pagat	y	honours Farben : Herz, Ecke, Kreuz, Schaufel
Deutschland	Vole	Laton	der Mond	der Skis	der Pagat	Cavall Bube	Matadoren
Österreich	Valat	Brettchen	der Mond	der Sküs	der Pagat	König Dame	Trullblätter

Y = untersucht, aber nicht gefunden

Anmerkungen

¹ Michael Dummett: *The Game of Tarot from Ferrara to Salt Lake City*. London 1980, 79.

Michael Dummett: *Tarot, Jeu et Magie*. Katalog der Bibliothèque Nationale. Paris 1984, 10.

² Peter F. Kopp: *Tarok in der Schweiz*. In: *Journal of the International Playing-Card Society* XII 1+2 (1983), 45.

³ *La Prattica de Pietatet*. Scuol 1668, 300.

⁴ *Annalas* Nr. 12 der Società Retorumantscha. Chur 1898, 361.

⁵ *Rätoromanische Chrestomathie*. Band IV. Hg. von Caspar Decurtins. Erlangen 1911, 102.

⁶ Norbert Furrer: *Die Bündner Währung vom 16. bis zum 18. Jahrhundert*. In: *Jahresbericht der Historisch-antiquarischen Gesellschaft von Graubünden* 1984, 4.

⁷ Paul Tomaschett: *Uordens da vischnaunca*. In: *Annalas* Nr. 90 der Società Retorumantscha. Disentis 1977, 230.

⁸ Wie Anm. 7, 231.

⁹ Aluis Maissen: *Prominents ord la vischnaunca da Sumvitg 1450–1950*. Samedan 1982, 150.

¹⁰ Eine andere interessante Information erhielt ich 1978, anlässlich des Schweizerbesuches von Earl Janett, wohnhaft in Kalifornien. Er kaufte sich in Chur zu meinem Erstaunen ein Kartenspiel «troccas». Das Spiel war ihm durch seine Onkel (Gebrüder Pally) bekannt. Diese waren 1850 von Camischolas nach Amerika ausgewandert, wo sie «ihr» Spiel weiter gepflegt hatten. Heute kennen sie die Spielregeln leider nicht mehr.

Einem Auswanderer nach Amerika, welcher mit einem fremden Seemann «troccas» spielt, begegnen wir auch in einem Märchen. *Rätoromanische Chrestomathie*. Band II/30. Hg. von Caspar Decurtins. Erlangen 1901, 40.

¹¹ Gion Antoni Tuor: *Las troccas ed ils trocchists*. In: *Annalas* Nr. 12 der Società Retorumantscha. Chur 1898, 361.

¹² Maurus Rothmund: *La tiara dils sgniaffers*. In: *Rätoromanische Chrestomathie*. Band I. Hg. von Caspar Decurtins. Erlangen 1888, 572 ff.

¹³ *Questiunari: Vom DRG (Dicziunari Rumantsch Grischun)* aufgenommen. I: 1903 (Planta): *Tavetsch und Brigels untersucht*; dort wird gespielt.

II: 1906–1921 (Melcher und Pult): *Tavetsch und Brigels nicht untersucht*.

¹⁴ Hierzu folgende Bemerkung: G. A. Candreia notiert in seinem Buch «*Schi grand è chel pitschen mond*» (*Uniung Rumantscha da Surmeir*. Riom 1974, 142), dass noch vor 70 bis 80 Jahren im Oberhalbstein «troccas» gespielt wurde, dann aber dem Jass weichen musste.

¹⁵ *Materialien zum Atlas der schweizerischen Volkskunde*, erhalten 1951 von Gian Caduff, Frage Nr. 66, unveröffentlicht.

¹⁶ Battista Bigliel (Lehrer und Bienenzüchter aus Disentis, † 1985) zeigte mir auf, dass in Ilanz ähnlich wie in Disentis gespielt werde: Disentiser hatten Tarock nach Ilanz gebracht. Analoges gilt für Domat/Ems und Chur, nur etwas später, nach dem Zweiten Weltkrieg.

¹⁷ Als ein Beispiel für viele: Alfons Maissen: *Laax, eine Bündner Gemeinde*. Laax 1978, 233.

¹⁸ *Gegenuhrzeigersinn*. Diese und die folgenden Ergänzungen von meinem Vater, Thomas Deplazes, dipl. Ing., Chur.

¹⁹ Ausnahme: Disentis spielt im Uhrzeigersinn (einziger Ort).

²⁰ Für ein ganzes Spiel muss jeder einmal «scart» gemacht haben.

²¹ Den Buben kann man nicht immer verlangen, dann nämlich nicht, wenn er «schläft», d. h. wenn er im «scart» liegt.

²² Bei «troccas» wird – im Gegensatz zum Jass – normalerweise die Differenz zu 36 Punkten im Kopf behalten.

²³ Dieses Spiel ist weniger interessant, weil es keinen «scart» gibt. Die starken «troccas» sind massgebend.

²⁴ Die von Disentis waren bessere Leute, was sich auch in der Kleidung zeigte.

²⁵ Aufgrund gefundener Karten und der Bestände des Rätischen Museums Chur kann man feststellen, dass früher mit den Karten des Typs «Tarot de Marseille» gespielt wurde; da diese Karten jahrzehntelang in der Schweiz nicht mehr gemacht wurden, spielte man seither mit den «Tarot de Besançon» der AG Müller Neuhausen am Rheinfl. Vgl.: Schweizer Spielkartenkatalog. Zürich 1978, 195.

²⁶ DRG. Bd. II. Chur 1947–1957, 489.

²⁷ Guglielm Gadola: Toni Stin. In: Il Glogn. Ilanz 1945, 83 ff.

²⁸ DRG. Questiuuari Nr. 1240 (Vignogn).

²⁹ Wie Anm. 26, 244.

³⁰ Wie Anm. 26, 37.

³¹ Guglielm Gadola: Il tscheiver da Medel. In: Il Glogn. Ilanz 1945, 71 ff.

³² Michael Dummett: Twelve Tarot Games. Duckworth/London 1980.

³³ Notiz im unverarbeiteten Material des DRG.

³⁴ Michael Dummett: Tarot, Jeu et Magie. Katalog der Bibliothèque Nationale Paris 1984, 19.

An dieser Stelle möchte ich allen, die mir mit Rat und Tat beigestanden sind, herzlich danken:

Herrn Dr. Peter F. Kopp, dem «Dicziunari Rumantsch Grischun» (DRG), Herrn Dr. Escher, dem Kloster Disentis sowie all denen, die mir wertvolle mündliche Auskünfte gaben.

.....