

Die Ausrüstung

Dafür benötigt man ein französisches Kartenspiel mit 36 Karten.

Handelsüblich sind Spielkarten mit der Aufschrift Jass/ Tapp.

Für jeden Spieler werden kleine Münzen im Gesamtwert von ein oder zwei Euro (möglichst 5 Cent, 10 Cent und 50 Cent) benötigt.

(Natürlich sind auch Spielchips o. Ä. geeignet.) Anmerkung: Zum Teil wird nur mit 32 Karten gespielt (ohne Sechser wie beim Skat). Dies wird hauptsächlich mit vier Personen gespielt, da sonst sehr oft „gebettelt“ wird (Null-Spiel)

Augenzahlen

Traditionell besteht das Tapp-Kartenspiel aus 9 Kartenwerten in den vier Farben Herz, Karo, Kreuz und Schippen (Pik) mit folgenden Augenzahlen:

Aufdruck	A	10	K	D	B	9	8	7	6
Bezeichnung	As (Sau)	Zehner	König	Dame	Bube	Neuner	Achter	Siebener	Sechser
Augenzahl	11	10	4	3	2	0	0	0	0

Im Spiel beträgt die Gesamtaugenzahl aller Karten 120 Augen.

Die Karten mit Null Augen nennt man Luschen oder auf schwäbisch „Nintle“.

Stichkraft

Die Stichkraft entspricht der in der obigen Tabelle dargestellten Reihenfolge der Kartenwerte innerhalb der einzelnen Farben von

As (höchster Kartenwert) bis Sechser (niedrigster Kartenwert)

Hierarchie der Kartenwerte innerhalb der Farben																																							
Kreuz										Pik										Herz										Karo									
A	10	K	D	B	9	8	7	6		A	10	K	D	B	9	8	7	6		A	10	K	D	B	9	8	7	6		A	10	K	D	B	9	8	7	6	

Spielregeln

Ausgeteilt und gespielt wird entgegen dem Uhrzeigersinn. Der Spieler rechts vom Geber ist vorne (Er sitzt in der Vorhand-Position.), d. h. er beginnt mit dem Ausspielen der Karten beim Spiel (außer beim aufgelegten Bettel). Der nachfolgende Spieler (rechts von Vorhand) startet mit dem Reizen, d. h. er sagt „ich spiele“ oder, falls er nicht spielen will „weg“. So geht es ringsum bis zu Vorhand, welcher als letzter sagt ob er spielen will. Anschließend teilt jeder mit, welches Spiel er wagen will. Wer die Spielart mit dem höchsten Rang spielt, hat das Spiel. Derjenige, der weiter vorne ist, erhält es bei gleichwertigen Spielen. Der Spieler, welcher das Spiel hat, spielt immer gegen alle anderen Spieler. Die Gegenspieler dürfen sich aber nicht absprechen oder irgendwelche Zeichen geben. Ausnahme ist beim Ramsch: hier spielt jeder gegen jeden.

Spielverlauf

Geben

Den ersten Geber lost man aus (z. B. erstes As) danach gibt immer der nächste Spieler rechts vom vorherigen Geber. Die Karten werden in folgender Reihenfolge ausgeteilt.

- bei drei Spielern: 11 Karten pro Spieler und drei in den Talon, hier „Tapp“ genannt; Reihenfolge: vier – drei – drei in den Tapp – vier
- bei vier Spielern: 8 Karten pro Spieler und vier in den Tapp Reihenfolge: drei – zwei in den Tapp – zwei – zwei in den Tapp – drei

Spiele

Rangfolge	Spiel	Wert
1	Farbspiel: Kreuz, Schippen (Pik), Karo	5 Cent
2	Farbspiel: Herz	10 Cent
3	Bettel (Null-Spiel)	15 Cent
4	Rufer: Kreuz, Schippen (Pik), Karo	15 Cent
5	Rufer: Herz	30 Cent
6	Aufgelegter Bettel (Null-Ouvert)	30 Cent
7	Durch: Kreuz, Schippen (Pik), Karo	30 Cent
8	Durch: Herz	60 Cent

Wenn kein Spieler spielt: Ramsch (schwäbisch: „an Runda“), 5 Cent (mit Jungfer 10 Cent).

Da bei allen Spielen Farbzwang gilt, muss Farbe bekannt oder (bei Farbspielen) Trumpf gespielt werden, sollte die Farbe in den Handkarten eines Spielers nicht vorhanden sein. Eine beliebige Karte kann erst abgeworfen werden, falls auch kein Trumpf vorhanden ist. Es gilt kein Stichzwang, d. h. der höchste Kartenwert im Stich muss nicht überboten werden. Dadurch kann auf eine bestimmte, noch nicht gespielte Karte gelauert werden.

Es gibt kein Spiel bei dem der Tapp aufgenommen wird, da der Tapp immer verdeckt bleibt. Die Karten im Tapp zählen bei Farbspielen zum Stich des Spielers. Der Gewinner kassiert von jedem Gegenspieler den Spielwert. Der Verlierer muss jedem Mitspieler den Spielwert zahlen.

Es gibt auch die Möglichkeit als niederstes Spiel ein Farbspiel Herz mit Aufnehmen (und anschließendem Drücken) des Tapps zu spielen.

Farbspiel

Die Trumpffarbe sagt der Spieler an. Um das Spiel zu gewinnen muss er mindestens 61 Augen stechen. Das Spiel ist dann verloren, wenn die Gegenspieler zusammen 60 Augen haben. Es gilt Farbzwang. Vorhand beginnt das Spiel.

Bettel

Vom Spieler darf kein Stich gemacht werden, auch keiner mit lauter Luschen (Nintle). Empfehlenswert bei diesem Spiel ist es, wenn man zwei- bis maximal dreifarbig ist (was bedeutet, dass der Bettel-Spieler nur Karten zweier oder dreier verschiedener Farben in der Hand halten sollte), um eventuelle „kranke Karten“ (einzelne Karten einer Farbe mit hohem Wert), abwerfen zu können. Die Gegenspieler haben die Aufgabe, die „kranke(n)“ Karte(n) zu finden. Das Spiel ist verloren sobald der Spieler einen Stich macht. Es gilt Farbzwang, es gibt keinen Trumpf. Vorhand beginnt das Spiel.

Aufgelegter Bettel

Bei diesem Spiel beginnt der Spieler selbst. Er darf die erste Karte noch aus den verdeckten Handkarten ausspielen. Er muss die Karten dannach offen auf den Tisch legen. Derjenige, der den ersten Stich gemacht hat spielt die nächste Karte aus. Die weiteren Regeln gelten wie beim normalen Bettel.

Rufer

Die Trumpffarbe sagt der Spieler an und darf eine beliebige, ihm fehlende Karte, von seinen Gegenspielern rufen und dafür im Tausch eine ungünstige Karte abgeben. Derjenige, der die gerufene Karte hat, muss sie dem Spieler geben und dafür die Tauschkarte nehmen. Pech für den Spieler, wenn die Karte im Tapp liegt. Er kann somit die ungünstige Karte nicht abgeben, weiß jetzt aber dass kein Gegenspieler die ihm fehlende Karte besitzt. Alle Stiche müssen gemacht werden. Das Spiel ist verloren, sobald die Gegenspieler einen Stich machen. Es gilt Farbzwang. Vorhand beginnt das Spiel.

Durch

Der Spieler sagt die Trumpffarbe an. Alle Stiche müssen gemacht werden. Das Spiel ist verloren, sobald die Gegenspieler einen Stich machen. Es gilt Farbzwang. Vorhand beginnt das Spiel

Ramsch

Hierbei gibt es keinen Trumpf, aber es gilt Farbzwang. Vorhand spielt die erste Karte. Beim Ramsch muss versucht werden, so wenig wie möglich Augen im Stich zu haben. Gar keinen Stich zu machen ist jedoch noch besser. Es muss derjenige den Tapp nehmen, der den letzten Stich macht. Wer die meisten Augen hat muss bezahlen. Hat einer keinen Stich, ist er Jungfer und bekommt 10 Cent, alle anderen bekommen 5 Cent.

Spielende

Soll das Tapp-Spiel beendet werden, so wird Herz-As angesagt. Der Spieler, der in der nächsten Runde das Herz-As erhält, gibt zur letzten Runde in der ein Spiel gespielt werden kann. Dass er das Herz-As hat, muss er natürlich zum Spielbeginn nicht sagen. Man sieht dies ja im Spielverlauf. Jeder Spieler gibt nach dieser letzten Spielrunde noch einmal zu einem Zwangsramsch. Danach ist dann das Tapp-Spiel beendet und es kann das Geld gezahlt werden.