

TAROK

AF

EMIL WOLFF

DIREKTØR FOR TAROKKLUBBEN I KØBENHAVN

1899

Ser man bort fra *Bendz*, er denne bog den først kendte større vejledning i tarokspillet. Den er, som det fremgår af teksten, ret bred og viser mange facetter af spillet. Takster for ultimo og bagud mv. er på højere trin end de tidligere kendte, og desuden må det også markeres, at det her er første gang, at puljerne/kopperne er en fast bestanddel i spillet.

Sprogets form og stavemåde er som originalens.

Motto: *Maadehold er det solide Tarokspils Kjende*”

§ 1. Indledning.

Tarok (tarocco, jeu des tarots) er et i sig selv eiendommeligt og fra alle andre i høi Grad forskjelligt Spil. Det anses for at være det ældste Kortspil og forekom i Italien i Slutningen af det 14. Aarhundrede. Her udbredtes der en Samling malede Blade, som var kunstnerisk udførte af maleren *Mantegna*, og som hed "Naibi". Hvert Blad betød symbolsk enten en Fase af Livet, en eller anden Videnskab, eller en af de Magter, som styre Tilværelsen. Paa et af Bladene var Mennesket fremstillet med Underskriften "Il misere". Med disse Kort spillede man et Spil, der bestod i efter bestemte Regler at føre "Il misero" (Mennesket) gennem alle de Farer, der betegnede de øvrige Kort.

Tarokspillet kom efterhaanden i forglemmelse, kun i Østerrig blev det bevaret, men derfra bredte det sig igen videre. Nu er i ethvert Fald det Symbolske forsvunden fra Tarokspillet, det tilhører Virkeligheden og spilles om Penge.

Det adskiller sig fra andre kortspil

- I. Ved det store antal Kort, hvormed det spilles (det har nemlig 78, de andre høiest 52) og ved Kortenes eiendommelige Beskaffenhed (foruden de 4 almindelige Farver har det nemlig en egen Række af Kort, Tarokker, der ere at betragte som staaende trumfer.
- II. Ved Spillets eiendommelige Formaal, som nemlig gaar ud paa at *ultimere*, d.e. gjøre det sidste Stik med den laveste Trumf, som kaldes Pagaten eller med det høieste Kort i en af Farverne, Kongen, hvorhos alle Kort har deres bestaaende Værdi, som Enhver øger at gjøre saa indbringende som muligt.
- III. Ved at ikke en bestemt Person er givet at være Spilleren eller Fjenden, men at det ofte er ukjendt, hvem der er det, og det kan vexe selv i det enkelte Spil.

Spillets noble Karakter viser sig iblandt andet ogsaa derved, at det i den Grad har Interesse i sig selv, og at det kan spilles om rene Bagateller

Oversigten over et saa stort Antal Kort, tilligemed Nøiagtigheden og Sikkerheden, som dette Spil udfordrer, naar man enten selv vil forsøge noget, eller forhindre dette hos sine Medspillere, fremkalder en Opmærksomhed og Spænding, som gjør Tarok til det interessanteste, men tillige vanskeligste Spil, man kender. Ikke uden Føie kaldes dette Spil derfor "Intelligensens Spil".

§ 2 Kortene og Kortgivningen

Man har 78 kort, nemlig:

1 **Tarokker** (tarochi) 21 i Tallet, som ere bestandige Trumfer og betegnes med fortløbende Numere fra 1 til 21. Af disse er Nr. 1 den laveste, kaldes **Pagaten** (pagato) og er efter den Rolle, den spiller, at betragte som det vigtigste Kort i hele Spillet; Nr. 21 (**mondo**) den høieste, altsaa det høieste Kort i Spillet. De stikke hinanden over efter deres relative Værdi og overstikke som Trumfer alle Kort i Spillet.

Nærmest Tarokkerne staar **Scusen** (scusa, excuse) der har det ejendommelige ved sig, at den kan døbes til enhver Farve, ogsaa Tarok, men altid er det laveste Kort og derfor aldrig give Stik. Da den kan bruges som Tarok, maa man ved Tarokkernes Tælling under Spillet regne disses Antal til 22.

2 **Herreblade**, 16 i tallet, 4 i hver af Farverne, nemlig Kongen, Damen, Kavallen (cavalière, chevalier) og Knægten eller Bonden.

3 **Blanke Kort, Faux'er, Ladons** (ladini), 40 i Tallet, nemlig 10 i hver Farve fra Esset til Tien, hvilke følge på hinanden ligesom i L'hombre, således at i Rødt de færreste Øine, i Sort de fleste gjælde mest. Med de tilhørende Herreblade er der altsaa 14 Kort i hver Farve. Ethvert Kort har i Tarok sin bestemte Værdi, og alle 78 Kort udgjøre tilsammen lige saa mange Point, som fordelte paa 3 Spillende give 26 Point til hver. Efter endt Spil tæller derfor Enhver sine Point, og har da i Gevinst eller Tab, hvad han har over eller under dette Tal.

Det er hensigtsmæssigt at lette Oversigten over saa mange Kort ved tilbørligt at ordne dem. Tarokkerne sætte man helst i Midten, for at Medspillerne ikke skulle faa Nys om, hvor stærk man er, hvad de kunne, når man vidste, at de stiler dem foran, hvilket nogle Spillere bruge. Naar man dernæst vænner sig til at sætte f.eks. Hjerter og Spar paa den ene Side, Ruder og Klør på den anden Side, samt ordner dem alle efter deres relative Værdi, saa vil man herved have det hurtigste Overblik over Kortene.

Kun 3 Personer deltage i Spillet ad Gangen, og En maa derfor altid sidde over, ligesom i L'hombre, naar Partiet bestaar af 4; men den Oversiddende er her aldeles udenfor Spillet, saalænge han sidder over, idet han ikke deltager i Tab og Gevinst. Hvorledes Spillerne skulle sidde, bestemmes paa samme Maade som i L'hombre. Er man 4 f.eks. belægges Pladserne med 3 Kort af forskjellig Farve og 1 med Tarok. Spillerne trække mellem de tilsvarende Kort og tager Plads efter samme, den, der faar Tarok, giver første Gang. Til det veldækkede Spillebord hører foruden Jetons 2 Pouiller, den ene kaldes for "Pagatkoppen", den anden for "Kongekoppen". De funderes strax af alle de 4 Spillende med 20 i hver Kop, og den, der giver Kort, lægger 5 i hver Kop; han har derhos at tage Kvittering for sit Indskud ved at skyde Kopperne over til den, som næste Gang skal give; gjør han det ikke, maa han foruden Indsatsen 5 bøde 5 i hver Kop, og han kan ikke fri sig, selv om han har betalt Indsatsen engang, han maa betale om igjen. Bøden indtræder, naar Kopperne ike er flyttede, forinden næst Spil begynder, d.e. naar der er taget af til Kortgivning.

Hvis Kortgivningen viser urigtige Kort, og man har betalt sin Bøde, 5 i hver Kop, og det derefter opklares, at Grunden hertil ikke kan tilregnes Kortgiveren, men skyldes Kortene, som i sig selv er feile, faar man den erlagte Bøde tilbage. Har man ladet Kortgivningen gaa fra sig, og det ogsaa her skulde vise sig, at Kortene er feile i sig selv, har man Ret til at erholde tilbage, den Kortgivning man lod gaa fra sig, selv om dette, hvad i Reglen vil være Tilfældet, først opdages, naar der bliver givet med de samme Kort, altsaa efter at det næste Spil er bragt til Ende. Det at lade Kortgivningen gaa fra sig er nemlig ogsaa en Bøde, som ikke skal kunne ramme En uden under den Forudsætning af, at Kortene virkelig var rigtige, dengang man begyndte at give. Man giver 5 Kort ad Gangen og først til den, som har Plads paa høire Side, efter at den, som sidder til venstre, har taget af. Er der ikke 8 Kort tilbage, men færre eller flere, maa Kortene gives om, i saa fald betaler man 5 i Bøde til hver af Kopperne, hvis man ikke foretrækker at lade Kortgivningen gaa fra sig; det sidste betænker man sig dog paa, da den medfører Fordele. Det samme gjælder, hvis Kortgivningen, trods Annoncen "Scaten er rigtig" dog viser sig at være feil. Saafremt nogen ved Kortgivningen ikke har faaet nogen Tarok, har han Ret til at forlange givet om. Naar man efter en vel tilbragt Aften slutter Spillet, giver den, der sidder til venstre af 1ste Kortgiver af. Naar Spillet slutes, deles Indholdet af Kopperne mellem Parthaverne.

§ 3

Ecarteringen.

Naar Kortene ere givne, bortlægger Giveren 3 af sine 28 Kort, saa at han faar ligesaa mange som de Andre, nemlig 25, hvilket kaldes at ecartere (écart, scartare) eller at lægge Scat (scarto, écart, d.e. de Kort, man i Spillet lægger bort som overflødige); dette maa ske i Overensstemmelse med den Plan, man lægger for sit Spil, hvorom mere siden. Som almindelig Regel gjælder, at man ikke maa lægge noget Kort, som henhører til en Melding; skulde det sjeldne Tilfælde imidlertid indtræffe, at Ens Kort er saa stort, at man bliver nødsaget til at lægge af en Melding (Vedkommende har f.Ex 16 Tarokker og 3 fulde Kavallerier), maa man selvfølgelig gjøre det, men man skal da oplyse sine Medspillere, om hvilke Kort, man har lagt af Meldingen. Mondo, Konger og Scusen maa aldrig ecarteres, Scusen dog i det meget sjeldne Tilfælde, at man vil spille Tout. Tarokker maa ikke lægges, med mindre man kun har 3 eller færre, selvom deriblandt er Pagaten, men man skal i saa Fald lægge dem alle; har man 3 Tarokker og Scusen, har man Lov at lægge de 3 Tarokker Feil ved Ecarteringen straffes med en Bøde af 20 i hver Kop, og Vedkommende kan ikke ultimere.

§ 4

Meldingen.

Naar Scaten er lagt, melder først Kortgiveren de Honnører, han maatte have paa Haanden, derefter Forhaanden og tilsidst Mellemlaanden. Det er for silde at melde, naar Spillet er begyndt, d.e. naar der er spillet ud fra Forhaanden; Følgen heraf er, at man faar Intet for sin Melding og kan ikke ultimere. Har man intet at melde, maa det ogsaa siges. Der maa heller ikke meldes for tidligt d.e. førend der er ecarteret; Gjør Nogen dette, faar han Intet for sin Melding og kan ikke ultimere.

De almindelige Meldinger ere:

Af Tarokker: Pagat, Mondo og Scus danne **3 Matadorer**; har man tillige Tarok 20, udgjør de 4 Matadorer osv. 3 Matadorer betales med 10 Point, 4 med 15, 5 med 20 og saaledes 5 mere for hver Matador. Man gjør lettest denne Regning ved at trække 1 fra Matadorernes Antal og derefter multiplicere antallet med 5, f.eks. 9 Matadorer – $8 \times 5 = 40$ Point.

Endvidere skal man melde, hvis man har **10 Tarokker** eller flere; 10 Tarokker betales med 10 Point, 11 med 15, 12 med 20 osv. Man gjør lettest denne Regning ved en Omskrivning, saaledes at 10 Tarokker giver 2×5 , 11 Tarokker 3×5 , 12 Tarokker 4×5 , altsaa altid 2 femmere mere end det sidste Ciffer i Tallet. Scusen regnes her stedse til Tarok, har man f.eks. 9 Tarokker og Scusen, betales man for 10, har man 10 Tarokker og Scusen, betales man for 11 osv. Man er pligtig til at angive i Meldingen, om det er "med" eller "uden" Pagat.

Af **Herreblade**. De 4 samlede Figurer i en Farve udgjør et **helt eller fuldt Kavalleri**, som betales med 10; mangler man en af dem, men har Scusen, saa har man et **halvt Kavalleri**, som betales med 5; har man et fuldt Kavalleri og Scusen, kaldes det et **sprøjtefuldt Kavalleri** eller slet og ret "en Sprøjte" og betales med 15

Har man alle 4 Konger, kaldes det **hele eller fulde Konger**, som betales med 10; mangler man Scusen, har man **halve Konger** og faar 5 i Betaling. Saavel her som ved Kavallerierne maa man sige, hvilken Figur man mangler. Har man alle 4 Konger og Scusen, kaldes det **sprøjtefulde Konger** og betales 15.

Det er Ens Pligt at melde, hvad man kan melde. Undlader man at melde, faar man Intet

for Meldingen og kan ikke ultimere, og man slipper kun hermed, naar man selv under Spillet gjør opmærksom paa, at man har glemt at angive Meldingen, men hvis man af de Medspillende anholdes for at have havt en Melding, som man ikke har angivet, maa man tillige give Bøde, 5 i hver Kop

Melder man feil, gjælder det samme, naar man selv gjør opmærksom paa det under Spilet, eller man maa anholdes, og man maa selvfølgelig betale tilbage, hvad man har faaet for den feile Melding.

Det hænder undertiden, at man melder forkert, men strax retter det; i saa fald kan man ikke fri sig for de samme Følger, naar ens Feilmelding giver Oplysninger for Medspillerne, f.eks. hvis man melder halvt Kavalleri, men retter det strax til "nei, jeg har ikke noget", eller melder 10 Tarokker, men retter til "om Forladelse, jeg har ikke noget"; derimod har det ingen Følger, naar en saadan Oplysning ikke finder Sted, hvis man f.eks. melder fuldt Kavalleri og retter det til sprøjtefuldt, eller melder 10 Tarokker med Pagat og berigtiger det til 10 uden.

Sker der ultimo paa Grund af, at man har undladt at melde eller har meldt urigtig, forholdes paa samme Maade som ved Svigen Kulør. Hvis man feilagtig har meldt 10 Tarokker med Pagat, i stedet for 10 uden, eller omvendt, og det viser sig under Spillets Gang, maa man derhos give tilbage de 10 af hver, som man har faaet for den feile Melding, og man kan ikke gjøre gældende, at der i dette Tilælde tilkommer En 10 af hver, hvad enten man har de 10 Tarokker med eller uden Pagat; thi det afgjørende er her, at den Melding, man har, har man ikke angivet; der er kun én Melding, som kan honoreres, og det er den rigtige. Af samme Grund vil man derfor ogsaa, hvis man melder feilagtig 11 Tarokker istedetfor 12, være nødt til at tilbagebetale, hvad man har faaet for de 11.

Nogle Steder spiller man ogsaa med smaa Matadorer, i Modsætning til de almindelige Matadorer, som man da kalder de store Matadorer. Pagaten, Scusen og Tarok 2 danne 3 smaa Matadorer, har man tillige Tarok 32, udgjør de 4 smaa Matadorer osv.; de betales paa samme Maade som de andre Matadorer, og man kan samtidig have baade store og smaa Matadorer.

Denne Melding af smaa Matadorer maa imidlertid kaldes for alt andet end heldig; den giver nemlig en Oplysning om, hvor Pagaten sidder, uden at Meldingen i sig selv indeholder nogen Styrke, der virker respektindgydende; da nu en saa vigtig Oplysning svækker den Interesse, som Uvidenheden om, hvor Pagaten sidder, giver, forkastes denne Melding ogsaa almindeligt af de ægte Tarokkanere.

Enkelte Steder spilles der saaledes, at man ikke melder halvt kavaleri, medmindre at Kongen findes i Meldingen; der er ganske vist noget, der taler herfor, og man kan gjøre gældende, af den samme Grund som ovenfor, hvor Melding af de smaa Matadorer forkastes, fordi den gav Oplysning om, hvor Fjenden var, uden at Meldingen indeholdt nogen Styrke sig selv, ogsaa her er tilstede i endnu større Grad, eftersom der ikke er Spor af, at Vedkommende kan være Fjende paa en Melding af et halvt kavaleri med Mangel af Kongen; men der er en Lighed paa det Punkt, at Meldingerne er uden Styrke, saa er der den Forskjel i Hovedsagen, at de smaa Matadorer svækker Spillets Interesse, hvad ikke er Tilfældet med Meldingen af det halve kavaleri; det maa derhos tages i Betragtning, at Meldinger foruden, at de tilkjendegive, at Vedkommende er Fjende paa et enkelt Punkt, tillige indeholder Oplysninger for Modspillet og kunne være en stor Støtte for dette, naar det er Makkeren, som har Meldingen, og dette gjælder særlig om denne Melding. Af Hensyn hertil vil der ikke være Grund til at bibeholde denne Melding uforandret.

Anmærkning: Tidligere brugte man at melde i langt større Omfang end nu og brugte da ogsaa nogle høist mærkelige Meldinger; naar man havde Pagat, Scus, Mondo og Tarokkerne 19, 17 og 15 osv., lod man Scusen remplacere Tarokkerne 20, 18 og 16 og fik paa denne Maade ved brugen af den saakaldte Spring-Scus 9 Matadorer; det er høist

gaadefuld Opfattelse af Scusens Betydning, der her gjøres gældende, og det falder strax i Øinene, at en saadan Anvendelse af den beror paa en Misforstaaelse. Med Hensyn til Billedkort meldte man 3 Billedkort i en Farve, uden at Scusen udfordredes dertil, og havde man dette Kort, lod man det fordoble Kavalleriets Værdi. Med Hensyn til Konger meldtes indtil 7 Konger, som da bestod af 4 Konger, Scus, Pagat og Mondo. Havde man 4 Damer, 4 Kavaller eller 4 Knægte, meldtes disse ogsaa. Da Meldingerne kom til at spille en uforholdsmæssig stor Rolle med hensyn til Gevinst og Tab, naar man tilstedte Honnører i den Udstrækning, søgte man paa nogle Steder at contrabalancere denne Indflydelse ved at indføre endnu en Melding, idet man indrømmede daarlige Kort en Fordel og honorerede Ladons, naar man havde 16 eller flere, og tilod tillige her Scusen at supplere eller remplacere. Det er klart, at alle disse Meldinger gave altfor stor Oplysning i Spilet, og naar man derhos brugte den Skik, som fulgtes nogle Steder, at fremvise Tarokkerne, naar man havde 10 eller flere, for at Spillerne kunde kontrollere Antallet, saa kunde man i enkelte Spil naa saavidt, at man næsten ligesaa godt kunde spille med Kortene oplagte paa Bordet.

§ 5 Almindelige Regler.

En Hovedregel i Tarok er at **bekjende Farven, saalænge man kan, og naar man er bleven renonce, da at stikke med Tarok.** Som Følge af denne Regel maa man ogsaa bekjende med Tarok, naar der tarokkeres, d.e. spilles Tarok. Man kan altsaa berøve Medspillerne deres Tarokker, dels ved at tarokkere, dels ved at spille deres renonce, og man benytter sig af de ene eller den anden Maade eller af begge Maader, overensstemmende med den Plan, man har lagt for sit Spil. En saadan Suite i en Farve 6, 7, 8 eller flere Kort, hvormed man rammer Medspillerne og skiller dem af med deres Tarokker, kaldes en Pisk. Sviger man Farve eller stikker urigtigt, maa man betale 20 Point i Bøde til hver Køp og kan ikke ultimere; har man urigtigt overstukket Pagaten, maa man tillige give Vedkommende dette Kort tilbage samt betale, hvad han har maattet erlægge, da hans Pagat blev overstukket; det samme gjælder med Hensyn til Kongerne.

En anden Hovedregel er at **skaffe Stik paa alle Hænder**; thi spiller En nolo, maa de 2 andre Spillere ikke alene betale ham 26 point, men kunne da hverken ultimere eller vinde i Tælling. Jo større Kort, man altsaa har paa Haanden, desto større er ogsaa Faren for, at en af Medspillerne kan spile nolo, især dersom man har meldt, og man tillige ikke har Scusen. Under saadanne Omstændigheder bør man derfor samtidig med at forfølge Planen for sit eget Spil strax i Begyndelsen have sin Opmærksomhed henledt paa at skaffe begge Medspillerne Stik.

For fuldkommen at være Herre over Spillet bør Enhver gjøre sig til Regel **altid med Bestemthed at vide, hvor mange Tarokker, der er ude, og om Scusen er i Spillet eller ikke, samt hvor den sidder.** Uden nøjagtig Viden herom spiller man iblinde, og kan intet foretage sig med Sikkerhed, hverken naar man selv vil gjøre noget Ultimo, eller naar man vil forhindre dette hos en anden. Det er derfor en utilgivelig Fejl hos nogle, naar de sidde med daarlige Kort og af denne Grund maa overlade Styrelsen af Modspillet til Makkeren, at de ganske stole paa denne og tro sig befriede for den Ulejlighed at tælle Tarokkerne eller at holde nøie Regnskab med de udkomne Kort, fordi de antage ingen Indflydelse at kunne have paa Spillets Udfald; thi det er ikke saa sjældent, at den Svagere, netop fordi Spilleren itide bliver opmærksom paa, hvem af Modspillerne, der er den Stærkere, og uophørligt stræber efter at svække denne, tilsidst maa gribe ind og alene er den, som skal være istand til at forstyrre Spilleren i hans Planer. Naar man selv er isinde at gjøre noget,

maa man ei alene erindre med sikkerhed Antallet af de udkomne Tarokker, men mod Enden af Spillet ogsaa vide, om man selv har de høieste, eller o endnu høiere Tarokker sidde paa de andre Hænder, samt om Scusen er deriblandt.

De fleste Tarokkanere indskrænke sig til at tælle de faldne Tarokkers Antal uden at holde Regnskab med, hvormange Tarokker der er faldne paa den ene Haand, og hvormange paa den anden. Det er klart, at det er en stor Vinding, hvis man kan naa til at tælle de faldne Tarokker paa hver Haand, men det skal indrømmes, at det har sine Vanskeligheder at gjøre denne Tælling paa almindelig Vis; her skal derfor anføres en lettere og mere praktik Maade. Man tæller saaledes, at de Taroker, der falde paa Forhaanden, regnes som Enere, og de, der falde paa Mellemhaanden som Tiere. Altsaa naar Forhaand A kaster en Tarok til, tælles 1; naar Mellemhaand B derpaa kaster en af, tælles 11; hvis B næste gang bliver af med en Tarok, tælles 21, og hvis nu baade A og B kaste Tarok til, tælles 32 osv. Ens egne Tarokker, der er faldne, regnes ikke med. Naar man nu lægger disse Tal sammen efter deres virkelige Værdi, i dette Tilfælde 3 og 2, og dertil lægger Antallet af de Tarokker, man selv havde fra Begyndelsen af Spillet, saa ved man ikke blot paa en Prik, hvormange de 2 Medspillende endnu disponerer over tilsammen, men man har med Hensyn til Fordelingen af Tarokkerne opnaaet en overordentlig Sikkerhed, der kan faa afgjørende Betydning med Hensyn til at ultimere eller til at forhindre det. Ligeover de 2 stridende Parter er denne Methode fortrinlig til sikkert at kunne regulere Modspillet; er der saaledes meldt 10 Tarokker uden Pagat paa den ene Haand, kan man holde Regnskab med hvormange Tarokker denne til enhver Tid sidder inde med, og da man samtidig ogsaa nøiagtig kan vide, hvor mange den anden har, kan man, hvis denne har Pagaten, med stor Sikkerhed passe at skride ind, naar og hvor det gjælder. Ogsaa kan den hjælpe en selv til Ultimo. Naar C saaledes har holdt Regnskab med, at A har mistet 9 Tarokker, og B 5, og C oprindeligt havde 7, saa ved C ogsaa, at B har den eneste Tarok, der endnu er inde paa Modspillet's Hænder, og hvis han altsaa har Pagaten og B's renonce i næstsidste Kort og har Udspillet, saa er hans Ultimo givet.

Mange indlade sig ikke paa at tælle de udkomne Kort i Farverne, dels fordi det koster Anstrængelse, og dels fordi de finde det unyttigt, da de alligevel ikke kan faa den fuldstændige Vished i saa Henseende, medmindre de selv har lagt Scat. Dette er imidlertid helt forkasteligt. At tælle og kjende de udkomne Kort i Farverne er ganske vist vidtløftigt, men det er ubestrideligt, at jo videre man kan naa i saa Henseende, desto mere nærmer man sig Fuldkommenheden, og man maa agte paa, at en Ultimo mangan Gang kan afhænge af et ubetydeligt Kort. En anset Tarokkaner meddeler saaledes, at han engang har ultimeret paa grund af, at Klør 3 blev spillet ud istedetfor Klør 5; han havde selv Klør 4, fik Stik paa den, og dette gav ham Ultimo. At den, der har ecareret, har den Fordel, at have større Sikkerhed med Hensyn til Tælling i Farverne er vist, men det maa erindres, at de andre Spillende ofte af selve Spillet, og ofte meget hurtigt, faar Oplysning om, hvilke Kort der er lagte.

Det maa ligeledes anses som en Hovedregel **altid med Bestemthed at vide, hvilke Konger der er ude, og at vide Besked med Antallet af de udkomne Kort i den Farve, hvori man agter at ultimere Kongen**, og ikke mindre vigtigt er det at holde Regnskab med de udkomne Kort i den Farve, hvori Modspillerne lægge an paa at gjøre en Konge.

Redder man Pagaten under Spillet's Gang, faar man herfor 5 Point at hver, taber man den, maa man betale 5 til hver og 5 til Pagatkoppen. Taber man en Konge, maa man ligeledes betale 5 til hver og 5 til Kongekoppen. For at Spillet ikke skal være uden Interesse, naar baade Pagat og Konger er ude, betales sidste Stik med 10 af hver.

Naar Spillet er til Ende, tæller Enhver sine Kort og har da vundet eller tabt, hvad han har over eller under 26 Point. Da alle 78 Kort udgjør 78 Point, som fordeles mellem Spillerne, giver 26 til hver, maa Gevinst og Tab paa de forskellige Hænder stemme nøjagtigt med

hinanden, hvoraf man lettelig underrettes om Feil ved Tællingen.

Med Hensyn til Kortenes Værdi da gjælde 3 hvilkesomhelst Kort 1 Point, Konger, Pagat, Mondo og Scus hver 4 Point, Damer 3, Kavaller 2 og Knægte hver 1 Point. Er der Strid om Tællingens Resultat, idet der paastaas at være vundet mere end tabt, og den Vindende staar paa sin Tælling, medens ingen af Tabende vil erstatte Differencen, bliver der Protest d.e. Der maa tælles om, og den, der da har talt forkert, maa bøde 5 til hver af Kopperne. Viser det sig, at der er tabt mere end vundet, gaar det Overskydende i Pagatkoppen.

Under Spillet Gang bestræber man sig for at samle saamange værdifulde Kort i sine Stik som muligt for at Tællingen kan blive saa stor som mulig. Dog vogte man sig for, at dette ikke sker paa Modspillet Bekostning. Det kunde nemlig let hænde, at man efter endt Spil havde tabt langt mere end vundet ved denne Spillemaade.

I Forbindelse med de i det foregaaende omtalte Regler er anført en Række Tilfælde, for hvilke der er fastsat **Bøder**, som er af forskjellig Art og Størrelse; dette er en naturlig Følge af Forseelsernes forskjellige Beskaffenhed. Der er selvfølgelig altid noget vilkaarligt ved Fastsættelse af Bøder, men et Princip bør stedse ligge til Grund herfor. herfor. Det Princip, som her er fulgt, er at dele Forseelserne i 3 Klasser, saaledes at for mindre Synder som Feilgivning, Feiltælling, feilt Udspil osv., der normalt maa karakteriseres som Uregelmæssigheder, Uorden og Ophold af Spillet, men som ikke have nogen Indflydelse paa selve Spillet, er Bøden sat til laveste Klasse, 5 i hver Kop, hvorimod naar Feilen giver Oplysninger, der kan have Indflydelse paa Spillet, hvad navnlig kan finde Sted ved Meldinger, straffes Vedkommende ganske naturligt med ikke at kunne ultimere, og naar Forseelsen endelig er saa grov, at den forrykker Spillet og bringer det ud af dets Fuger som f.eks. feile Kort eller Svigen Kulør, er der fastsat høieste Mulkt, 20 i hver Kop, foruden at Vedkommende naturligvis heller ikke kan ultimere. Det er ikke gjørligt at tænke sig eller fremstille alle de mulige Forseelser, som kan finde Sted, man kan kun fastslaa Principet, hvorefter de maa sættes i Klasse, og under hvilke andre muligt indtræffende Tilfælde da med Lethed kan indordnes. Tidligere lod man Bøderne tilfalde Medspillerne, og i mange Tilfælde combineredes Bøden med Betaling til de Spillende for deres Tab i Tælling. Det sidste bruges nu slet ikke, og Bøderne lader man altid nu gaa i Kopperne.

§ 6 Spillet.

Efter at Ecartering og Melding lykkeligt har fundet Sted, spiller Forhaanden ud; gjør han det inden Ecarteringen er tilendebragt, eller efter rigtig Ecartering, men inden der er meldt rundt, maa han i hvert Tilfælde bøde 5 i Kopperne; hvis en anden end Forhaanden feilagtig spiller ud, ifalder han samme Bøde. Naar Spillet begynder, følger Enhver sin Tur med Hensyn til at kaste til; forsynder Nogen sig herimod, ifalder han sædvanlig Bøde.

Enhver maa eftertælle sine Kort, om han har 25, samt i modsat Fald gjøre Indsigelse inden Spillet Begyndelse, d.e. inden der er spillet ud; thi dersom det i Spillet Løb eller ved dets Ende viser sig, at man har havt et Kort for lidt eller for mange, nytter det ikke at fremkomme dermed, men Spillet har sin Gyldighed, om endog Pagaten eller en Konge bliver ultimeret, uden at Kortgiveren kan drages til Ansvar derfor.

Befindes Nogen ved Spillet Slutning at have urigtige Kort, lider han den samme Straf, som den, der sviger Farve, og han kan med feile Kort ikke faa sidste Stik. Men dersom Nogen i et Spil, hvor Pagaten eller en Konge ultimeres, enten sviger Farve eller ved Spillet Forløb har urigtige Kort, og **Medspillerne anse det for utvivlsomt, at Ultimationen skyldes en af Delene**, maa han foruden at lide den sædvanlige Straf bære alle Omkostningerne ved Ultimationen og erstatte den vundne Pouille. At saadanne Tilfælde, hvad

mange benægte, virkelig kan indtræde, skal et par Exempler anskueliggjøre.

1. Ex. paa, at en Ultimo utvivlsomt skyldes Svigen Kulør

A. Forhaand har Ruder Konge og Ruder 10

B. Mellemhaand har Ruder Es og Ruder 2

C. Baghaand har Ruder Dame og Hjerter 3

A spiller Ruder 10 ud, B stikker og C kaster Hjerter 3 til; herved bliver B inde og maa spille Ruder ud, hvorved Ruder Konge bliver ultimeret. (bem. Fra HM: hvis C havde stukket med Ruder Dame ville A være gået bagud!)

2. Ex. paa, at en Ultimo finder Sted, hvor det utvivlsomt er ligegyldigt, at der er sveget Kulør.

A har de 2 sidste Kort Ruder Konge og Hjerter Konge

B. har Ruder 5 og Hjerter 5

C. har Hjerter 4 og Hjerter 3

A spiller Ruder Konge ud, B kaster Hjerter 5 i Stedet for Ruder 5

A ultimerer Hjerter Konge, i et hver Fald.

3 Ex. paa en Ultimo paa Grund af feile Kort.

A har Spar 3 og 2

B har Spar Dame (han skulde også have Spar Caval, da den er meldt, men har forkommen den)

C har Hjerter Konge og Knægt

A spiller Spar 3 ud, B stikker med Damen, og da han ikke har Kort til at spille ud igjen, gaar Udspillet over paa Baghaanden, som opdagende de urigtige Kort, har kastet Hjerter Knægt til, nu faar Udspillet paa Hjerter Konge og ultimerer.

Analogien kræver, at naar man paa Grund af feile Kort **forhindrer** en Anden fra at ultimere, og Medspillende ogsaa anse det for utvivlsomt, at Ultimo var given. Hvis Kortene havde været rigtige, at saa maa den samme Regel gjælde, som naar de feile Kort utvivlsomt medfører en Ultimo. Der kan maaske stilles større Fordringer her til "Utvivlsomheden", men Tilfældet kan være saa klart, at Enhver maa erkjende, at Analogien er tilstede.

Ex. A sidder med Tarok 21, 20 og Pagat. Han trækker Tarok 21, vel vidende, at der er 3 Tarokker inde, saa at, hvis der falder en Tarok paa hver Haand, kan han ultimere. Da han trækker Tarok 21, falder der kun en Tarok fra B's Haand, hvorfor han maa opgive Forsøget og spiller pagaten ud i næstsidsste Kort, men nu viser det sig ved sidste Stik, at C alligevel har havt en Tarok, som er falden paa Gulvet. Havde C havt den paa Haanden, var Ultimo givet. Her vil Reglen om feile Kort ikke være nok for A, eftersom der faktisk ikke foreligger en Ultimo, men at den retlig tilkommer ham, er ubestrideligt. Løsningen maa da blive, at A ultimerer og C, der har de feile Kort, maa foruden at betale ogsaa betale B's Omkostninger og erstatte Pagatkoppen, som A tager hjem.

Naar der gaas **bagud** paa Grund af Svigen Kulør eller urigtige Kort, og det er utvivlsomt, at det skyldes denne Omstændighed, maa den Skyldige bære de samme Følger, som hvis Vedkomende af samme Grund havde ultimeret.

Ex. A har Spar Konge og 2

B Spar Dame og (skulde havt Spar Kaval), da den er meldt, men har forkommet den)

C Hjerter 3 og 2

Spillet gaar som i forrige Ex. Anført, og Forhaanden gaar bagud; det er klart, at her maa B

betale den skete Bagud.

Hvis man analogisk vil overføre Reglen om Ultimation paa Grund af feile Kort ogsaa paa den, der med saadanne forhindrer en Anden i at ultimere, vil A kunne gjøre Fordring paa Ultimo, som B, der har forhindret ham deri, maa betale. Men Tilfældet vil yderligere blive compliceret, naar det i ovennævnte Ex. antages, at C har Hjerter Konge, thi da vil han ultimere samtidig med, at A gaar bagud. B maa selvfølgelig betale begge Dele og gjør det vistnok me Glæde. At A støttet paa den analogiske Anvendelse i dette Tilfælde skulle kunne fordre Ultimo for sig, kan ike indrømmes af den Grund, at man i saa Fald vilde kome i en Modsigelse, naar det, som her er forudsat, at C ultimerer, thi da maatte det consequent have til Følge, at C gik bagud, naar A's Ultimo anerkjendtes. Tvende Ultimo kan nu engang ikke samtidig finde Sted, og den Ultimo, der faktisk foreligger, maa selvfølgelig have Fortrin for den, der først skal skabes gennem en Analogi.

Naar man har ordnet og eftertalt sine Kort, maa man vurdere dem og derefter lægge en Plan for sit Spil. Efter Kortenes forskjellige Beskaffenhed kan man da ville

ultimere Pagaten

redde Pagaten ved itide at stikke med den, naar man ingen Udsigt har til at kunne ultimere forebygge, at den bliver reddet

ultimere en Konge

spille uden Stik, Nolo

gjøre alle Stik, Tout

Det bliver naturligvis Modspillernes Plan at forebygge disse Resultater af Spillet. Imidlertid følger det af sig selv, at den Plan, som saaledes udcastes, førend Spillet begynder, ike consequent kan følges under alle Omstændigheder, men at den ofte maa modificeres overensstemmende med Meldingerne og Spillets Gang

At man nu skulde røbe sine egne Planer er der ingen Fare for, men det er heller ikke tilladt på nogen som helst Maade at røbe Medspillernes. Der gives alligevel Spillere, der ikke kunne undlade ved Ytringer eller Gebærder, ved forud at tælle Penge op og paa flere andre Maader at give sine Medspillere Oplysning om, at de have daarlige Kort, hvilket ofte har Indflydelse paa Ecarteringen og paa Spillets Gang, idet den anden, som ikke har Pagaten, herved faar Nys om, hvor den sidder; og ligeledes ser man ofte, naar nogen vil spille uden Stik, at den ene af hans Modspillere bliver urolig og stræber ved et eller andet Tegn at gjøre sin Makker, som ikke har lagt Mærke dertil, opmærksom paa, at hin ingen Stik har, uden hvilket Makkeren maaske ikke havde bemærket det, førend det var for sildigt. Ligesom saadant er utilladeligt, saaledes taber herved Spillet i Interesse; thi jo mere skjult alting er og holdes, desto pikantere er Spillet, og dette gjælder navnlig i Tarok, hvor man ikke ved, hvem der er Fjende, men skal slutte sig dertil af Spillets Gang

I Tarok spiller Enhver for sig alene; kun naar man mærker, at En har Planer, som ere skadelige for de 2 andre, forene disse sig mod ham, og En af dem opkaster sig til Styrer af Modspillet, hvori den anden maa rette sig efter ham, være hans Medhjælper eller Makker, men naar den Førstes Plan er ødelagt, ophører Alliancen, og Enhver forfølger da sin egen Plan.

Da en mer eller mindre god Tælling har stor Indflydelse paa Gevinst og Tab, maa man søge at gjøre saamange af sine Kort saa gode som muligt og med samme at tage saamange af Medspillernes Kort som han kan. Har man f.eks. Damen, Kavallen, Knægten og 4 Ladons i en af Farverne, byde man hellere Kavallen eller eller Knægten for Kongen, efterdi man da kan vente at faa de andre Figurer hjem, end at spille Ladonerne ud, hvilket gerne har til Følge, at man mister alle Herrebladene.

Sidder man i Baghaanden med Kongen og 2 Ladons i en Farve, saa stikke man først i

Farvens 3die Udspil med Kongen for senere at fange de andre Herreblade med Tarokker. Har man en Dame blank paa Haanden, og Kongen udspilles, saa scusere man sig, ifald man har Scusen, for senere at faa Damen hjem. Har man Kongen, Damen og Knægten i en Farve, spiller man først Knægten ud; thi dersom Kavallen ikke netop sidder i Baghaanden, gaar den i Almindelighed hjem, og naar man derefter spiller Kongen og Damen, er man ofte saa heldig tillige at faa Kavallen. Paa disse og flere andre Maader søge man at gjøre sit Kort indbringende, men vogte sig dog for, at dette ikke sker paa Modspillet's Bekostning, da man herved let kunde komme til at tabe, istedetfor at vinde. Naar det under saadanne Omstændigheder kommer an paa at forhindre Ultimo, maa man afholde sig fra alt utidigt Kniberi, fordi det i høi Grad vil skade Modspillet. Sidder man f.eks. i Mellemhaanden og har Pagaten i Baghaanden, hvilken man maa stræbe, saameget som muligt at holde ude af Spillet, sky man ikke at sætte sine bedste Kort for baade af Herreblade og Tarokker, hvorved man opnaar enten at forhindre Spilleren fra at komme ind, eller hvis denne stikker over, at kunne skaffe Makkeren Force i den Farve, som blev spillet.

At **ecartere** rigtigt er en meget vigtig Del af Spillet, hvorpaa man ikke kan anvende Opmærksomhed nok, baade naar man selv vil gjøre noget, og naar man ikke har dette til Hensigt, men det har for Begyndere mange Vanskeligheder.

Den fornemste Regel er at **ecartere sig overensstemmende med den Plan, man har lagt for et Spil**. Vil man ultimere, bør man holde en god Pisk i en af Farverne, for med den at berøve Modspillerne deres Tarokker, dog vil man sjelden have Nytte af at holde mere end 9 i Farven. Skal man derimod indrette sig paa at styre Modspillet, ecartere man sig saaledes, at man ikke bliver svag i nogen af Farverne, men passer at holde en Pisk, som dog ikke maa være større, end at man kan vente at faa den ført; Har man f.eks. Ruder Dame, Kaval med 3 smaa Ruder samt 7 Klør, saa lægger man af Ruder de 2 og beholder de 7 Klør. Den derimod, som må vente at blive en passiv Makker, bør ecartere saaledes, at han bliver lige stærk i Farverne, og altaa efter ovennævnte Kort lægge 2 Klør og beholde de 5 Ruder. At ecartere Damer, Kavaller og Knegeter, hvilke Nogle gjøre for at være sikker paa at have dem i Tælling er kun sjeldent rigtigt og navnlig ikke, naar man vil styre Modspillet, fordi man herved berøver sig Stikkene, hvormed man kunde kome i Spillet. Det kan ikke engang bifaldes, at den Svagere gjør det, fordi Fjenden derved kan faa Lejlighed til at avancere i Spillet, hvilket altid er til dennes Fordel, altsaa til Skade for Modspillerne.

Mange, især Begyndere, vil gjerne lægge sig renonce i en Farve, naar de kun har 2 eller 3 Kort, for derved at fange vedkommende Konge. Omendskjøndt dette kan være fristende nok, maa det bestemt fraaades, fordi det let kan befordre Ultimation; selv om man har Pagaten, vil det i de fleste Tilfælde ligefrem være letsindigt at gjøre det. Nogle mene, at kunne lægge sig renonce uden Fare, naar de kun have faa Tarokker og daarlige Kort, hvormed de tro ikke at kunne gjøre synderlig Nytte i Spillet, men meget ofte skade de netop herved Modspillet, fordi de blive nødte til at stikke og at komme i Spillet paa en Tid, da det maaske var fordelagtigere, om Makkeren, som skal styre Modspillet, var inde.

Har man isinde at spille nolo, saa ecartere man Stikkere i de Farver, hvori man staar mest Fare for at faa Stik, og vil man gjøre alle Stik, saa ecartere man sine mindste Kort, i hvilket ydertst sjeldne Tilfælde man ogsaa har Lov til at lægge Scusen, hvis Besiddelse ellers vilde udelukke Muligheden af en Tout.

Man maa nøie lægge Mærke til **Meldinger** hos sine Medpillere, fordi man ofte heeraf kan hente Oplysning om de Planer, disse mulig kunde have. Af Matador- og Tarok-Meldinger ved man saaledes, hvem der har Pagaten, kan bedømme hans Stilling og overveie det Spørgsmaal, om han vil være istand til at ultimere. Af Herreblads-Meldinger kommer man til Kundskab om Kongerne og kan indrette sit Spil derefter. Hvad der ofte er af stor Vigtig-

hed at vide, nemlig hvor Scusen sidder, et Kort der i en øvet Haand kan spille en stor Rolle, derom faar man ligeledes ofte Oplysning af Meldingerne.

Endelig kan man ofte stundom faa Formodning om, at en af Medspillerne vil spille uden Stik. Har En f.eks. meldt 14 Tarokker uden, og man selv har 5 Tarokker paa Haanden, saa er der stor Rimelighed for, at den Anden, som har lagt Scat, speculerer paa at spille Nolo, og at han i den Hensigt har ecarteret sine 3 Tarokker.

Har den Første nu tillige meldt hele Konger eller fuldt Kavalleri, saa at der er stor Sandsynlighed for, at han bliver istand til at ultimere en Konge, da er man truet fra begge Sider, og man har da at overveje, om man skal begunstige Nolo eller ikke.

Man maa derhos ikke blot lægge Mærke til de Oplysninger, som selve Meldingerne give, men ogsaa de Slutninger, der kunne drages af dem. Melder saaledes f.eks. A 10 Tarokker uden Pagat, saa ved B og C gjensidig, hvem der har Pagaten, og hvormange Tarokker Enhver af dem har, og melder A 10 Tarokker med Pagat samt et halvt kavaleri, saa ved B og C, hvor Tarok 21 sidder; meldes fuldt Kavalleri, saa ved Medspillerne, hvor Scusen sidder.

Hvis A melder halvt Kavalleri, deriblandt Kongen, og han senere gaar med en anden Konge, saa ved B og C, at han ikke kan have nogen af de resterende Konger, har B nu ikke disse, saa maa de sidde hos C. Meldes halvt Kavaleri, og Vedkommende i en anden Farve gaar med Kaval og Knægt, saa har han ikke Kongen og Damen i denne Farve, og saaledes fremdeles kan Meldinger give Oplysninger ogsaa om Kort, som ikke er meldt.

Ogsaa naar der ingen Melding finder Sted, kan man faa Oplysning; meldes der ikke Tarokker, og En har 4 Tarokker, saa ved han præcis, at hver af de andre har 9; har han 5 Tarokker, saa ved han, at af de andre må den ene have 8, den anden 9 og saa fremdeles. Det ses saaledes, at hver af de Spillende kan vide meget om de andres Kort, og at denne Viden indbyrdes kan være meget forskjellig, hvilket atter selvfølgelig har Indflydelse paa den Enkeltes Spil.

§ 7

Spillet's Formaal.

Tarokspillet's egentlige Formaal er at ultimere, d.e. at gjøre det sidste Stik med den laveste Tarok, Pagaten, eller med en Konge, hvorhos Enhver under Spillet's Gang stræber efter at drage saamegen Fordel af sine Kort som muligt. Denne Spillet's dobbelte Beskaffenhed har havt til Følge, at Tarok tidligere er bleven spillet meget forskjelligt paa forskjellige Steder i Forhold til de forskjellige Fordele, som Spillet's Resultater kunde bringe, og gav Anledning til 2 forskjellige Spillemaader, hvoraf den, som tilsigtede at drage saamegen Fordel af sine Kort som muligt, var den mest almindelige. Da Erfaringen lærer, at alle Spil efterhaanden antage den Skikkelse og spilles paa den Maade, som yder Spilleren den største Fordel, er det forstaaeligt, at hvor Præmien for Ultimo var sat lavt (man spillede i Reglen uden Pouille og gav almindelig kun 15 Point for en Pagat og 10 for en Konge Ultimo), fandt man ofte, naar man var i Besiddelse af gode Kort, saasom en Del Herreblade eller Kavalleri med stor Suite, ingen Fordel ved at tage Hensyn til, om der mulig kunde blive ultimeret paa en af de andre Hæder, men man søgte blot at gjøre sine Kort gode for, naar Spillet var tilende, at faa saa stor en Tælling som muligt, der i dette Tilfælde bragte den største Gevinst. Ligesom man i andre Spil, f.eks. L'hombre og Whist, pleier at gjøre, nemlig spiller Trumf for derefter at gjøre sine Forcer gode, saaledes tarokkerede man altsaa ogsaa her strax i Spillet's Begyndelse og havde ved denne Spillemaade til Hensigt, dels om muligt at forcere Pagaten, hvilket altid bragte en Fordel af 5 Point, dels at faa Modspillernes Tarokker ud, hvorved man blev sikker paa at redde de fleste af sine

Herreblade med Udsigt til at gjøre en Suite god. Undertiden lykkedes det at drive Pagaten ud, men ligesaa ofte, om ikke oftere, blev den netop ultimeret paa Grud af denne Spillemaade; men Modspillerne havde saameget mindre Anledning til at bryde sig om dette Udfald, som de stundom ved en god Tælling var istand til at oprette det derved lidte Tab, og under alle Omstændigheder regnede paa at faa det godtgjort ved samme Spillemaade i næste Spil.

Ligesom det nu ikke kan nægtes, at Spillet i denne Skikkelse var meget ensformigt og tabte en stor Del af sin Interesse, efterdi det her kun kom an paa at gjøre en fordelagtig Pointberegning, saaledes er det aldeles afgjort, at man ved denne Spillemaade ganske tabte det egentlige Point i Tarokspillet af Sigte, nemlig at ultimere. Det eneste Middel, som kunder forebygge denne Spillels Forvanskning og var istand til at føre det tilbage til den oprindelige Ide, som ligger til Grund for samme, var at forhøje Præmien for Kongens og Pagatens Ultimation. Ved at tage Sigte herpaa har Tarokken undergaaet en glædelig Udvikling. Det, der har bragt Spillet til den potenserede Grad af Interesse og Spænding, som det nu frembyder, og som sætter det over alle andre Spil, er utvivlsomt, at Hovedvægten nu overalt lægges paa at **ultimere**. Den altopslugende Interesse, som Meldinger og Tælling frembød, er traadt i Baggrunden; alt sættes ind paa sidste Stik Ultimo med en Konge eller Pagat; det er Maalet, der stræbes efter fra første Færd. Dette er naaet ved, at man i Overensstemmelse med Formaalet har indført Pouiller, en Pagatkop og en Kongekop med forholdsvis store Indsatser og stadige Tilskud, ved at lade alle Mulkter gaa i Kopperne samt ved forhøjet Præmie for Ultimo at lægge fra begge de Medspillende. Herved er med et Slag Spillels Physiognomi forandret, og Spillemaaden ikke mindre, idet Modspillernes samlede Bestræbelser gaa ud paa at forhindre Ultimation, hvorfra nu Gevinstens væsentlige Kilde risler. Istedetfor at tarokkere for at drive Pagaten ud kommer man nu her snart til den Erkjendelse, at man ikke længer har Spillet i sin Magt, naar man enten har mistet sine Tarokker, eller man kun har faa tilbage, hvorfor man vogter sig for at tarokkere, naar man alene har Fordel heraf at forhindre Ultimation hos sine Medspillere. Man stræber tværtimod i saa Tilfælde at bevare sine Tarokker saa længe som muligt og betragter Enhver, som tarokkerer, med mistænkelige Øine. Al Jagen efter Pagaten hører ved denne Spillemaade til Sjældenhederne, om det endogsaa ved Melding er oplyst, at den er meget svagt besat, saa at den med Lethed kunde forceres, fordi denne Spillemaade ofte ender med, at en Konge ultimeres, og man vogter sig vel for at understøtte en saadan Jagen, naar en Anden viser Tilbøjelighed dertil, fordi denne maaske netop har til Hensigt at ultimere en Konge og kun stræber efter at skjule sin Plan ved at jage efter den svagt besatte Pagat. Sætningen "publica ante privata" kommer nu til sin Ret, idet Enhver vil forstaa, at han kun maa søge egen Fordel, naar det almindelige Bedste ikke lider derved. Den omtalte Pagatpouille funderes ved Indskud af 20 Point af hver Spiller, og hver Gang, der gives Kort, med 5 Point af Kortgiveren; den, der faar Pagatultimo, tager Pouillen hjem og erholder 45 af hver i Præmie. Tabes Pagaten, betaler man 5 til hver og 5 til Poillen, men tabes den Ultimo, hvad almindeligt kaldes "at gaa bagud", maa man doublere Pagatkoppen, foruden at betale den sædvanlige Præmie 45 til hver af Medspillerne.

Kongepouillen funderes ligeledes ved Indskud af 20 Point af hver Spiller, og hver Gang, der gives Kort, sættes 5 Point i af Kortgiveren; den, der faar Kongeultimo, tager Pouillen hjem tilligemed 40 i Præmie af hver. Tabes en Konge betales 5 til Pouillen og 5 til hver, men gaar man bagud, maa man doublere Kongekoppen, foruden at betale 40 til hver Medspiller. Den, der faar Ultimo og tager Koppen hjem, har den Pligt at sørge for, at den funderes igjen af samtlige Medspillere; gjør han det ikke, maa han selv tilsvare, hvad der mangler. Hvis man er istand til at ultimere saavel en Konge som Pagaten, maa man træffe sit Valg og man har ikke Lov til at afbryde Spillet ved først at undersøge Koppernes Ind-

hold og derefter bestemme sig. Hvis der gaas bagud paa en Konge, tager den, der ultimerer, Koppen hjem; den, der gar bagud, sætter ligesaa meget i Koppen, som der var i den, da den blev taget hjem, og alle Spillerne fundere igjen med 20 hver. Da det saaledes, naar Pouillerne er store, ikke er noget ringe Tab, man udsætter sig for, naar man undertiden af gode Spillere eller ved Uforsigtighed bliver forceret til at tabe Pagaten eller en Konge Ultimo, hvilket under visse Kombinationer af Kortene let kan ske, maa man itide forudse denne Mulighed og ved at holde paa en høi Tarok eller paa Stikkere i Farverne sørge for, at man i denne Henseende er Herre over Spillet.

Foruden at Interessen og Spændingen herved i høi Grad forøges, saa at Spillet bliver overmaade pikant, har Pouillerne tillige den Fordel, at de paa en Maade contrabalancerer hinanden, idet den ene ligesom holder den anden i Skak. Saafremt man nemlig ikke er ganske vis paa et heldigt Udfald af sine Bestræbelser for at ultimere, hvilket man i Spillets Begyndelse kun sjelden kan være, maa man ikke lade ude af Agt, at disse Bestræbelser, ifald de mislykkes, ofte kunne befordre en Andens Plan, saa at det lykkes denne at ultimere en Konge, naar man selv har maattet opgive at gjøre Pagaten, eller omvendt.

Man tør derfor ikke hengive sig til Forfølgelsen af sin egen Plan, uden tillige at nære Frygt for, at man herved mulig kan være en Anden behjælpelig med Opnaaelsen af hans. Det er naturligt, at stor Agtpaagivenhed og Øvelse udfordres ved denne Spænding af Opmærksomheden i forskjellige Retninger, og at ligesom Spillet herved vinder saare meget i Interesse, tiltager det i samme Grad i Vanskelighed.

§ 8 Pagaten.

Benævnelsen Pagat kommer af det italienske Pagato, den Betalte, (pagare – betale) fordi der altid maa betales, naar dette Kort viser sig i Spillets Løb, enten i Tab eller Gevinst. Eftersom nu dette Kort sidder paa en af Medspillernes hænder eller paa Ens egen Haand, bliver der Spørgsmaal

- om at forhindre dens ultimation
- om at ultimere den
- om at redde den
- om at forhindre at den reddes.

Om at forhindre dens Ultimation.

Har man ikke selv Pagaten, bør den første Bestræbelse gaa ud paa at komme paa Spor efter, hvor den sidder; dette er ofte ikke let og fordrer megen Opmærksomhed, da dygtige Spillere kunne dække over Spillet i høi Grad; undertiden er man endog i en saadan Uvisshed, at man først faar Kundskab derom, naar Fjenden er saa vidt avanceret, at man kun har faa Kort tilbage; til andre Tider faar man strax ved Spillets Begyndelse at vide, hvor Pagaten sidder, naar det fremgaar af Meldingerne. I begge Tilfælde bliver det Opgaven for Modspillerne at forhindre, at den ultimeres, men den forskjellige Viden om Pagatens Stilling og selve Kortenes forskellige Beskaffenhed medfører naturlig, at der ogsaa bliver Forskjel paa den Svages og den Stærkes Modspil. Her skal da omtales Grundtrækene for de forskellige Modspil i ethvert af disse tilfælde.

Naar der ingen Melding om Pagaten foreligger, og den Svage har 4 á 5 Tarokker, saa ved han Intet om nogen af Medspillerne, han ved blot, at han selv Intet kan udrette, og at En af de andre er fjendtlig med hensyn til Pagaten, og maake begge med Hensyn til Konger. Hans Opgave ligger lige for Haanden og maa være den, at holde de 2 andre i Ligevægt, altsaa ikke tage Parti strax for nogen af dem. Selv om han temmelig afgjort

formoder, hvor Pagaten sidder, maa han ikke begundstige den anden formeget; thi denne kan ogsaa være Fjende med Hensyn til en Konge; han maa derfor stadig passe, at de to andre er lige stærke. Han ved, at Tarokkerne paa Medspillernes Hænder er fordelt 9-9 eller 9-8, eftersom han selv har 4 eller 5. Ved at tælle Tarokkerne paa hver Haand faar han en stor Sikkerhed i Spillet; har han selv 4 Tarokker, kan han passe, at Tarokkerne holdes lige paa begge Hænder, og har han 5, da skal han passe, at Forskjellen aldrig bliver mere end én. Har han Udspillet, bør han ikke spille sin Pisk, om han har en saadan, da han derved snart kan komme til at ramme den ene af Modspillerne, som maaske netop er den ufarligste, og derved begunstige den anden; af samme grund bør han ikke spille ud fra en kort Farve; thi derved risikerer han let at træffe den Farve, hvori en af de andre har Pisk, og saaledes begunstige denne. Fjenden, hvem saa end det er, vil nemlig, naar han kommer ind, begynde med sin lange Farve, men vil selvfølgelig mødes fra den anden Spiler med en lignende. Den Svage vil da ud fra sine egne Kort og Spillets Gang snart faa Oplysning om, hvem der har den største Pisk, og altsaa kunne beregne, hvormange Gange den ene vil kunne ramme den anden i Tarok og omvendt. Hvis Pисken er omtrent ens paa begge Hænder, vil der ordentligvis ikke være Fare, og det vil ikke være vanskeligt for den Svage at gennemføre sin kloge Tilbageholdenhed, jævnsides med den Paapasselighed, der skal udligne Forskjellen i de andres Styrke. Men er Pисken ikke lige stor, maa han, følgende sin Beregning, naar Leilighed bydes, søge at styrke den, der rammes mest. Han styrker ham ved at svare ham i hans Pisk, saalænge han kan; kan han ikke dette, da spile han en Mellemparve og ikke sin Pisk, om han har en saadan.

Det kunde synes at maatte være ligegyldigt for Spillet, om den Svage spillede sin Pisk, naar han derved ramte begge Medspillerne, men det er det ingeniunde; thi vel rammer han ogsaa den egentlige Fjende, men sidder denne i Baghaanden, begunstiger han ham derved, og fortsætter han med sin Pisk, vil han let derved opnaa at faa svækket sin ukjendte Makker saaledes, at dennes Modstandskraft er lammet, naar Kampen paa et senere Stadium i Spillet kommer til at staa mellem dem indbyrdes. Hvor han kan, stikker han den i Øieblikket Stærkeste over og firer for den anden, sætter en høi Tarok for, hvis den Stærkeste er i Baghaanden, lavt for, hvis det er omvendt, anvender Scusen til den Svageres Fordel og søger paa denne Maade at holde Ligevægten; han kan selvfølgelig kun gjøre det med Hensyn til Tarokkernes Antal; thi om disses Størrelse kan han jo ikke vide andet end, hvad han kan slutte fra sine egne Tarokker, og hvad Spillet kan oplyse om; spiller en af Modspillerne Tarok, faar han derved et Vin om, at denne er særlig stærk, og implicate om, at han ogsaa maa have nogle høie Tarokker.

Men Rettesnoren for hans Spil er og maa helt igjennem være at holde begge Medspillerne lige stærke; da han ikke kan vente, at nogen af Parterne vil søge hans Assistance, idet de begge vil søge at avancere uden at tage Hensyn til ham, er han henvist til at benytte sine Kort just som omtalt, og han fører saaledes paa sin Vis et selvstændigt Spil og kan udøve en afgjørende Indflydelse. paa Spillet, det han snart vender sig til højre og snart til venstre, altid som en regulerende Kraft; gjør ha det, vil ordentligvis baade Pagaten og Kogerne blive ufarlige og falde af sig selv.

Hvis der foreligger Meldinger af Herreblade, vil disse, hvad enten det gjælde den ene eller den anden, give god Oplysning for den Svage, som han kan benytte sig af, og som i høi Grad vil hjælpe ham til at bistaa den, der trænger mest; hvis der saaledes er meldt et halvt kavaleri i Baghaanden med mangel af Dame, og denne trænger til Bistand, vil den Svage gjøre vel i at spille denne Farve gennem den stærke Mellempaarve for at fange Damen; er det omvendt Mellempaarven, der skal støttes, bør han undgaa at spille Farven.

Ved saaledes at være den stille Magt under Spillet, ser man ikke sjelden, at den, der her begynder med 5 Tarokker, kan have dem alle 5 ubeskaarne i de sidste 5 Kort, og selv om

det ikke bliver Tilfældet, vil han, hvis han har Tarok 21, meget ofte kunne hente sidste Stik hjem. Dette Modspil er det letteste, og det er paa en Maade den Svage, som styrer Spillet.

Naar den Svage har 6 Tarokker, saa har han sikkert det vanskeligste Spil. Det er nemlig givet fra Begyndelsen af, at han er den Svageste, idet han ved, at Modspillerne har enten 8 og 8 eller 9 og 7 Tarokker, og dog kan der, navnlig i sidste Tilfælde, hvor Forskjellen kun er en Tarok, blive Mulighed for, at han kan komme til at føre Spilet; men til at begynde med er han den Svageste og bør indrette sit Spil derpaa, indtil det skulde vise sig, at Makkeren maa gaa fra Modspillet og **overlade** det til ham. Først naar det overlades ham, maa han tage Modspillet, men ikke før; hvis han gør det fra Begyndelsen af, vil han i de fleste tilfælde ødelægge Spillet. Det er imidlertid en almindelig Fej hos Begyndere, der for det meste ynder at være virksomme, at de vil styre Modspillet med faa Tarokker, og naar de have en betydelig Pisk, vil de ligeledes gjerne bruge den, men tage sig ikke iagt for, at de ligesaavel rammer Makkeren som Fjenden, ja ofte maaske hin først, hvorved de ikke alene svækker ham, men tillige giver Spilleren en skadelig Oplysning om Makkerens svage Side, som han snart vil vide at benytte til sin Fordel. Endogsaa naar den Svage har Vished for at ramme begge med sin Pisk, kan man ikke nok gjøre opmærksom paa det skadelige i denne Spillemaade, da Makkeren herved altid miste en Tarok, og hvis Spilleren blot har en Tarok mere, faar han derved Forspring, foruden at Spillet's Udfald ofte beror paa en enkelt Tarok. Hvad der opnaas ved denne Spillemaade er, at man svækker sin Makker saaledes, at han ikke ser sig istand til at holde Modspillet, og selv er man ordentligvis saa svag, at man heller ikke kan føre det igjennem, og naar Udfaldet da let bliver en Ultimo, vil det være for set at komme til Erkjendelse af, at man kan takke sig selv derfor, fordi man i Virkeligheden har taget Parti for Spilleren. At Resultatet nu let maa blive saaledes, er ganske forklarligt; thi den, der i Spillet har de 7 Tarokker, vil efter den Spillemaade, som den Svage opstiller, være nødt til at antage, at den Svage er den Stærke med de 9 Tarokker, og derfor anse ham for Fjenden, hvorfor han begunstiger den egentlige Spiller, for hvem der saaledes skabes de gunstigste Chancer for en Ultimo.

Hvad den Svage skal gjøre, er først og fremmest ikke at tage Parti for nogen, men vente til det af Spillet fremgaar, hvor Pagaten sidder. Hvis det nu er paa den Haand, der har 9 Tarokker, vil den, der har 7 ordentligvis være nødsaget til at søge en Makker, og det er da hans Pligt at oplyse om, at han søger en saadan, hvilket han gjør ved itide at vise en anden Farve end den, hvori han har Pisk, og da nu den med de 6 Tarokker har den Opgave at skulle slutte sig til den svageste af de to Medspillere, vil han ganske naturlig med Glæde modtage den fremrakte Haand og spille sammen med den, der har de 7 Tarokker.

Naar altsaa nu de 2 Spillere ere forenede, og det er givet, hvem der skal føre Modspillet, har den svage Makker at rette sig efter ham, hvorfor han har at bringe dennes Farver, naar han kommer ind, først hans Pisk og derefter hans Secundfarve, ligesom han paa alle Maader maa støtte ham ved ikke at spare paa sine Herreblade eller høje Tarokker, men ved at sætte dem for at hjælpe til at svække Spilleren eller holde ham ude af Spillet saalænge som muligt; men naar Ligevægten er tilvejebragt, bør han indtage en reserveret Holdning; thi det kunde vel hændes, at hans Makker selv vilde gjøre en Konge, og at han har søgt at skjule sit Spil med en Kongeultimo for Øje.

Det er overhovedet i Tarok **en gylden Regel ikke at tro nogen for vel, saalænge det ikke er oplyst, hvem der er den egentlige Fjende**, og det er dette, der i Reglen gjør det vanskeligere at spille slette end gode Kort, da man med slette Kort let kan forvolde Skade. Med en Gruppering af 9-7 Tarokker imod sig, vil den Svage ikke ligefrem kunne anvende det regulerende Princip, at holde begge Parters oprindelige Styrke; thi han vilde da kun bevare Forskjellen af 2, hvilket let kan blive skæbnessvangert; hans Opgave er at netop svække den, der har de 9, men dette kan han ikke hjælpe til med, førend han ved Tilslut-

ning til en Makker faar at vide, hvem der har Pagaten, og hvor den Stærke er at finde. Naar Spillet har givet ham Oplysning herom, og den Stærke er bleven svækket med 2, er Styrkeforholdet lige, og han har da med Paapassenhed at vedligeholde det.

Sidde Tarokkerne 8 og 8, maa Spillemaaden blive den samme fra den Svages Sid, thi han ved ikke, at de sidder netop saadan, og han maa derfor regne med en Fordeling af 9 og 7, men i dette Tilfælde vil han næppe blive søgt som Makker af nogen, og han vil derfor allerede af den Grund kunne slutte sig til, at begge Modspillerne har lige Styrke, netop det, som til enhver Tid skal være hans Opgave at fremkalde og vedligeholde, og han har derfor at undgaa den ene paa den andens Bekostning.

Det ses undertiden, at baade Spilleren med Pagaten og den stærke Modspiller, der maaske spiller paa en Konge, hver i sit Øjemed beiler til den Svages Assistance; denne bør da vogte sig for at give den ene Ringen og den anden Kurven, men holde dem begge hen og benytte denne Oplysning med Skjønsomhed i sit Spil. Bliver den ene af Modspillerne, som ikke har Pagaten, for medtagen, vil han søge Hjælp, og den Svage ved da, til hvilken Side han skal vende sig. Forreligger der Meldinger af Kavalleri eller lignende, vil disse kunne vejlede og støtte ham i høi Grad; har han selv meldt kavaleri, bør han i Reglen holde dette tilbage, indtil hans Hjælp i denne Farve paakaldes af Makkeren. Hvis en saadan Melding er paa Modpartens Haand, kan det i visse Tilfælde være rigtigt for ham at forsøge sin Pisk; har han nu i denne f.eks. Konge, Dame og Kaval, kan han ved at spile 2 af disse ud se paa Afkastet, om Makkeren er svag i denne Farve eller ikke, hvorefter han kan bestemme sig til at føre Farven videre eller standse med den. Er nemlig Makkeren svag, saa vil han først kaste et højere Kort til og derefter et lavere, hvorimod omvendt, hvis Farven passer ham, vil han kaste først et lavere og derefter et højere til. Det kunde synes ligegyldigt, om man kaster det ene eller det andet Kort til, naar disse følge paa Rad, men det er det ingenlunde; hvis man saaledes har Spar Es og 2, og først kaster Spar 2 og derpaa Spar Es af, giver man Oplysning om, at man er udtømt i den Farve, hvorimod man ved først at kaste Spar Es og saa Spar 2 bibringer Makkeren den falske Forestilling, at man har flere i Farven.

Men medens det saaledes efter Tarokkernes Antal fra Begyndelsen af er givet, at det er den Svages Makker, der skal føre Spillet, kan det dog hænde, især naar Fordelingen er 9 med Pagat og 7, at det viser sig, at den Sidste har for svage Kort i det hele til at tro sig istand til at føre det igjennem, eller at han, ihvorvel ikke svag, tidlig rammes haardt i den Pisk, som Spilleren fører, og saaledes kan forudse, at han vil miste 3 á 4 Tarokker heri; i saa Fald bør han overlade Spillet til den oprindelig Svageste, hvad sker ved at lade ham komme ind, naar han kan, og spille hans Farve. Opmærksom paa, at Pisken rammer saa hurtigt, vil den Svage strax skjønne, at ingen Fare kan ventes fra den, der saaledes svækkes, og han vil være klar paa, baade hvor den egentlige Fjende sidder, og Muligheden af, at han selv kan komme til at tage Affære; thi hvis den, der har færre Tarokker end Spilleren, tillige har Pagaten, vil han naturligvis gaa med den efter den Medfart, han er udsat for, og gjør han ikke dette, maa Pagaten formodes at være paa den anden Haand. Det bliver altsaa nu den Svage, som skal styre Modspillet, og de to Makkeres Stilling bliver ombyttet, og derved ogsaa Spillet paa deres Haand.

Et smukt Ex. Paa, hvilken Oplysning Afkastet kan give, og vigtigheden af, at Makkeren er opmærksom herpaa, fremgaar af følgende Tilfælde, hvor i Spillet Løb Modspillet blev overgivet til den i høj Grad Svage.

A ♠ K, D, 10, 2
 ♣ K, D, Kaval, 4

C ♠ Kaval, 6
 ♣ Kn, 10, 4
 T 20, 19, , pagat

B ♠ 5, 4, 3
 ♣ 9, 8, 6
 T 12, 9

A har udspillet. (her og i senere spileksempler er anvendt * for udspillet og fed skrift samt understregning for det kort, som får stikket)

A	B	C
<u>♣ K*</u>	♣ 9	♣ 4
<u>♣ D*</u>	♣ 6	♣ 10
<u>♣ Kav*</u>	♣ 8	♣ Kn
<u>♠ K*</u>	♠ 3	♠ 6
<u>♠ D*</u>	♠ 4	♠ Kav.
♠ 10*	♠ 5	Pagat

Det fine ligger i ,at A, som er uvidende om, at C har ecarteret 3 Klør, lægger Mærke til Afkastningen 9, 6, og saa 8, deraf slutter, at B ikke har flere Klør og gaar over i Spar, skjøndt han har havt 9 i den Farve; hvis A spiller sin 4de Klør, bliver Pagaten ultimeret, nu blev Spillet holdt.

Det almindelige Princip for den Svages Modspil med de 6 Tarokker kan med faa Ord udtrykkes at være dette, ikke fra Spillets Begyndelse af at optræde selvstændigt, men at vente med at tage Parti til det viser sig, hvem af Medspillerne der trænger til hans Tilslutning.

Er det derimod **oplyst ved Melding, hvor Pagaten sidder**, er Situationen fra Begyndelsen af klar, og den Tid, der ellers gaar med at afslutte Alliancen, spares her, idet de 2 Medspillere ved Forholdenes Magt strax ere knyttede til hinanden; dette er til stor Gevinst for Modspillet; overfor den fælles Fare, der binder dem til hinanden, er det strax givet, hvem der skal føre Modspillet. Hvis Meldingen paa Spillerens Haand er en Matadormelding, viser den kun, at han har Pagaten, men ikke noget om Styrken. Alliancen er i saa Fald ganske vist tilstede, men den Svagere maa dog have Øie med sin Makker, thi det er kun mod en fælles Fare, at de er forbundne, de andre Farer, som Kongerne rumme, er mere eller mindre skjulte og kræve altsaa ogsaa fuld Opmærksomhed. Den Stærkeste vil da strax træde i Action og kan gjøre Regning paa Understøttelse af den Svagere, men ikke ubetinget, kun paa saa megen , som sikrer Pagatens Ufarlighed; naar den antages sikkert, har den Svage den Opgave at holde mulige Lyster hos Medspilleren til at ultimere en Konge nede, thi ved altfor underdanig Bøining kunde Ligevægten let forskydes. Men hvis Meldingen med Pagat omfatter 11,12 eller flere Taroker, maa Alliancen blive saa intim, at deres fælles Virken kun tager Sigte paa Pagaten, med Tilsidesættelse indtil videre af Kongespørgsmaalet; Spillemaade er i saa Fald given..

Den Stærkeste, der fører Modspillet, kan fordre en vidtgaaende **Disciplin** af sin Makker; naar den Stærke fører sin Pisk, og den Svage er renonce sammen med Spilleren, da skal han sætte sine høieste Tarokker i for denne; har den Stærke, hvad der hans Pligt, hvis han er svag i en af de andre Farver, vist sin Secundfarve, da skal den Svage, naar han kommer ind, føre denne; han maa ikke sky Opofrelser for at tjene det almene Bedste, han skal brænde sine høie Kort for i forskellige Farver, naar Fjenden er i Baghaand, han skal fire for sin Makker, hvor han kan, altsaa saavidt muligt baade holde store og smaa Kort i

begge Øiemed, og det er frem for alt han Pligt ikke at komme til at **blokere** sin Makker, hvorfor han ogsaa efter Omstændighederne skal frigjøre sig for høie Tarokker og Herreblade for at kunne have smaa til at knibe med Makkeren, altsaa paa alle Maader understøtte ham og følge hans Vink. Hvis den Svage har Udspillet og er begyndt med en Farve og hans Makker ikke viser nogen Secundfarve, bør den Svage, naar han kommer ind, fortsætte med den samme Farve; thi hvis den engang anstukne Farve ikke passer for den Stærke, vil han protestere imod den ved at vise en anden Farve, og naar han ikke gjør dette, godkjender han derved Brugen af denne Farve; ved dette sparer den Stærke det Ophold, der gaar med at vise Secundfarve, hvad der er en Vinding. Af lignende Grund skal den Svage, naar ingen Secundfarve er vist, og han skal bryde en ny Farve, vælge den stærkeste; thi han maa da gaa ud fra, at en hvilken som helst Farve er ligegod for Makkeren, og skal derfor bringe sin stærkeste, hvilken der da er mest Sandsynlighed for, at Spilleren snarest rammes i Tarok. Det er selvfølgelig af Vigtighed at drage Nytte af de skete Kavalleri-Meldinger, dels ved at kunne bringe Makkeren ind, dels ved at forhindre, Fjenden fra at komme i Spillet, idet man vogter sig for at spille i den Farve, hvor han har meldt Kavalleri. Den Svage gavner ikke sin Makker ved at spille lavt ud i Farverne; naar Makkeren er i Mellemaand, bør han ved et høit Udspil støtte ham for at befri ham for smaa Kort og, hvis Spilleren stikker, derved hjælpe ham til at faa Forcer; hvis Makkeren er i Baghaand, vil Udspil af Mellemkort ofte være det rigtige, idet Makkeren da kan kaste smaa Kort af eller stikke over, eftersom han anser det mest formaalstjenligt; dog kan der gives Tilfælde hvor Spillet kan være afhængigt af, at Makkeren kommer ind, og i saa Fald bør den Svage, selv om han har Kavalleri i Farven, spille en lille ud for at forsøge, om det derved kan lykkes at faa Makkeren ind. Sidder Scusen paa den Svages Haand, er det som oftest rigtigt at holde den tilbage, for derved at vinde en Tarok mere for Modspillet, idet han kan spille den ud som Tarok og derved berøve Spilleren en Tarok, men dette maa da først ske, naar Makkeren ikke har flere Tarokker. Derimod er det sjelden til videre Gavn, og den Svage vil bruge Scusen i Makkerens Farve, selv om Spilleren er renonce; det er bedre, hvis Makkeren kan komme ind, at lade ham føre Farven, og saa sætte høit for med en Tarok, hvis Spileren er i Baghaand, eller bruge Tarokken til at stikke Spileren over, hvis denne er i Mellemaand; kun hvis Pисken er meget lang, og Makkeren har vanskeligt ved at faa ført den, er det ham til virkelig Hjælp, at Scusen kan bruges i Farven naar den Svage ikke kan undgaa at spille den Farve, hvor Makkeren er renonce, gjør han som oftest rigtigt i at trække Tarok for at komme ud af Spillet; hvis ha har en Tarok og den er stor, kan han vel faa Stik paa den, men han slipper da med et Udspil den uheldige Farve, hvorimod han ellers risikerer at faa 2 Udspil, og overstikkes Tarokken, undgaar han det ganske.

Et velført Modspil kræver derhos, at man tæller Kortene i Farverne, og at den ene Makker er opmærksom paa selv det ubetydeligste Kort, som den anden kan sidde med; thi ofte er den rette Benyttelse af dette lille Kort den eneste Vei til at hindre en Ultimo. Et Ex. herpaa skal anføres.

A T 21
♥ Kav., Kn, 4

B
♥ K, Es, 6
♦ 5

C T 20, Pagat
♥ D, 5

A skal spille ud.

A	B	C
<u>T 21*</u>	♥ 6	T 20

♥ Kav.* ♥K ♥5
 ♥4 ♦5* **Pagat**

C får nu sidste stik paa Ruder Dame.

Hvis A i stedet for Tarok spiller Hjerter, er der Ultimo paa C's Haand, men da han ved, at B har Ruder 5, trækker han Tarok 21 og spiller B ind paa Hjerter Konge, hvorefter denne ved sit Ruderspil forhindrer Pagaten fra at ultimeres.

Hvis Oplysningen om, hvor Pagaten sidder, udledes af, at der er meldt f.eks. 10 Tarokker uden Pagat, da er den, som har meldt de 10 uden, selvskreven til at føre Modspillet mod Pagaten og kan ordentligvis besørge dette selv, men samtidig er han nærmest at betragte som Fjende med Hensyn til mulige Konger, som han kan sidde inde med. Den Svage vil derfor naturlig vende sig imod de 10 i Spillets Begyndelse, indtil det viser sig, hvad den, der har meldt de 10 Tarokker, fører i sit Skjold; da han ved at tælle Tarokkerne paa hver af Medspillernes Hænder, stadig kan være paa Høide med Situationen, vil han kun gaa imod den, der har meldt, indtil Tarokantallet er lige paa begge Sider, og han vil da slutte sig til den stærke Makker med en efter Spillets Udvikling afpasset Intimitet. Er pagatisten svag eller frygter for Kongen, vil han ved den skete Melding have opfordring til at gaa med den, naar Leilighed bydes, og Spillet gaar da over til udelukkende at blive Spil mod Konger.

Hvis en Melding af uforholdsmæssig Størrelse foreligger, f.eks. 14 Tarokker med Pagat, kan der blive Spørgsmaal, om ikke Modspillerne bør bekæmpe Pagaten ved at en af dem gaar Nolo. At opstille nogen fast Regel for, hvor stor Meldingen i Tarok skal være, naar denne Udvei bør følges, lader sig ikke gjøre. Forudsat at Kortene i øvrigt tillader det, kan som en Slags Rettesnot opstille, at det bør ske, naar Forskjellen i Tarokkernes antal er 7, naar altsaa En har 12 Tarokker, og Makkerne resp. 6 og 4, bør der ikke spilles Nolo, men vel naar de sidde 5 og 5; har Spilleren 13 Tarokker bør der spilles paa Nolo, da Makkerne have 6 og 3, men ikke med 7 og 2 (se dog senere Ex.)

Modspillet paa den Stærkes Haand, naar Pagaten ikke er meldt. Den stærkeste er ikke ubetinget den, som har de fleste Tarokker, men den, hvis Tarokkers Antal i Forbindelse med Antallet af Kort i den Farve, som er Spillerens Pisk, er større end Makkerens; er Forskjellen i saa Henseende liden, vil Kombinationen af de øvrige Kort, særlig om man i dem ogsaa har en god Pisk at føre mod Spilleren og derhos nogle gode Stikkere, saa man kan blive istand til at føre den, være det afgjørende. Modspillet paa den Stærkes Haand er i sig selv lettere end paa den Svages, thi den Uvished, der klæber ved den Svages Stilling, om hvor han skal søge Ven og Fjende, og som derfor influerer paa hans Spil, er den Stærke fri for. Han er ganske vist uvidende om, hvem der har Pagaten, men det er forsaavidt ligegyldigt, som han skal føre sit Spil ens, hvad enten den sidder paa den ene eller paa den anden Haand; han ved, at han skal styre Modspillet og kan derfor strax træde i Virksomhed. Han Spillemaade bliver derfor væsentlig den samme, om han har 9 eller 8 Tarokker, han fører sin Pisk og bryder sig ikke om, hvem han rammer, og arbejder forsaavidt paa samme Maade som Spilleren, og jo større Kort han har, desto mindre Hensyn behøver han at tage i sit Spil, men han maa dog passe ikke selv at blive anset for Fjende. Den, der fører Spillet, er ganske naturligt udsat herfor; er han nu saa stærk, at han kan gennemføre sit Spil ved egne Kræfter, selv om han af sin ukjendte Makker anses for fjende, kan det jo være ham ligegyldigt, hvad han anses for, men er han ikke det, eller maa tvivle derom, hvad let kan ske ved en Gruppering af 8 og 6 Tarokker paa de andres Hænder, saa er det rigtigt, at han en enkelt Gang spiller en anden Farve og derpaa vender tilbage til sin Pisk, hvorved han viser, at han ikke har Pagaten. Spilleren har selvfølgelig ingen Grund til at lade sig sinke ved at gjøre en Afstikker til en anden Farve, han førerfort og fører sin Pisk. Har Spillet oplyst ham om, hvor Pagaten sidder, kan han ogsaa ved at scusere til den Svage godtgøre for denne sin Ufarlighed med Hensyn til Pagaten.

Overhovedet maa den stærke Modspiller ligesaa godt som den svage være opmærksom paa, hvorledes Tarokkerne kan være fordelte. Hvis den Stærke har 8, maa han, samtidig med at han optræder som Styrer af Modspillet, ogsaa vise, at han er ufarlig; thi han kan ikke taale at blive anset som Fjende og modarbejdet af den Svage; viser han saa Ufarlighed, faar han Medhjælp, og hans Modspil bliver derved fremmet; han maa give de Oplysninger, som ere forenelige med hans Spil, og har han en svag Farve, maa han ikke forsømme at vise Makkeren det.

Er Forholdet det, at paa Modspillernes Hænder sidder 7 og 7 Tarokker, maa han for ingen Pris give sig Udseende af at være Fjende, men hurtigt søge sin Makker for at føre Modspillet. Hvem der i dette Tilfælde skal føre det, kan være tvivlsomt, og mange Gange kan de være lige berettigede dertil efter deres Korts Beskaffenhed, men det gjælder om, at de hurtigt bliver enige derom. Begge kan ikke føre det, saa En maa give efter og den, der gjør det, handler fornuftigt. Naar begge med Haardnakkethed vil styre Modspillet, bliver Udfaldet som oftest slet, om de end hver for sig var i stand til at sikre Spillet. Under lige Omstændigheder er det en Fordel, at Baghaanden faar Modspillet, hvorved Forhaanden kan gavne langt mere end omvendt. Omstændighederne kan i dette Tilfælde, hvor de er lige stærke i Tarok, ofte medføre, at Modspillet, som fra Begyndelsen føres af den ene Part, kan gaa over til at skulle føres af den anden, naar det viser sig, at denne i den Farve, det kommer an paa, har større Modstandskraft end oprindelig tænkt, ja undertiden kan Styrelsen af Modspillet begynde hos den ene, gaa over til den anden, for endnu en Gang at vende tilbage til den første. Disse bløde Overgange, som saaledes kan finde Sted, hører til noget af det fineste ved Tarokspillet.

Er endelig Forholdet det, at Modspillerne er lige stærke med 8 Tarokker hver, medens Spilleren har Pagaten 6te, da er det klart, at dette Modspil let kan føres igjennem, men her er der en Fare, som Erfaringen desværre bekræfter, at undertiden enhver af de Paagjældende par tout vil føre Spillet og derfor hamrer løs paa hinanden, hvorved de gjensidig mere og mere anse hinanden for Fjende og ivrigt bekæmpe hinanden, saa det let kan hænde, at den, der har de 6 Tarokker, omsider, naar de 2 andre ere blevene svækkede ved hinandens Hjælp, selv er bleven saa stærk, at han kan ultimere, - det uhyggeligste Skue for en ægte Tarokkaner.

Denne Fare er større ved en Fordeling af 8 og 8 Tarokker end med 7 og 7; thi i sidste Tilfælde vil man selv lettere indse det letsindige i at føre Modspillet paa saadan Vis. De fleste Ultimo ske ikke paa Grund af store Meldinger i Tarok; thi selv med 10 eller 11 Tarokker holdes Spillet uden store Vanskeligheder, grundet paa, at den Styrke, som den svage og stærke Modspiller raader over, her udnyttes i Fællesskab, nei de fleste ske i Mangel paa Forstaaelse mellem Modspillerne, enten det er den Svagere, der vil føre Spillet, eller det er 2 lige Stærke, der kæmper om at føre det, uden at nogen af dem vil bøie sig. Det er i sig selv indlysende, at naar et Spil paa 11 Tarokker kan holdes, saa kan et Spil paa 9, 8 eller 7 langt lettere, og naar det ikke sker, er det fordi Modspillet ikke bliver tilstrækkeligt organiseret. Hovedsagen i ethvert Modspil er Forstaaelse mellem Makkerne. Tarokernes Antal har i foranstaaende været Basis for det udviklede om Modspillet, men det vilde være ensidigt at lægge Vægten herpaa; Kombinationen af de øvrige Kort maa stedse tages med i Betragtning til Vurdering af Kortenes Styrke, som en samlet Enhed, i hvilken selvfølgelig Tarokernes Antal og Størrelse udgjør en væsentlig Faktor.

Jævnside med Modspillet mod Pagaten gaar naturligvis Spillet mod Kongerne, skjøndt dette Hensyn undertiden træder i anden Række, men ligesom den Svage ved at følge sin Opgave, at holde de 2 Medspillende i Ligevægt, gjør sit til at hindre en Kongeultimo, saaledes bør baade den stærke Modspiller og særlig Spilleren med deres rigelige Midler nøie agte paa ikke for Pagaten at glemme Kongerne. At imidlertid denne Dobbeltthed, selv at ville gjøre noget, samtidigt med at man bør forhindre andre i at gjøre det, i høi Grad maa

faa Indflydelse paa Spilemaaden er indlysende; men Ledestjernen er og bør være først at hindre andre deri og saa at tænke paa egen Fordel; det priselige Maadehold i denne Retning kjendetegner det udviklede Tarokspil.

Om at ultimere den.

Har man isinde at ultimere Pagaten, maa man i Reglen have Styrke i Tarok, idetmindste 8, gode Haandkort og en god Pisk. Det lykkes sjelden med færre Tarokker end dette Antal, endskjøndt det kan ske ved Medspillernes Feil, naar Kortene sidde meget favorable, eller man har en ualmindelig stor Pisk, tilligemed gode Stikkere i alle Farver og høie Tarokker. Under saadanne meget gunstige Omstændigheder kan man ultimere Pagaten endog kun med 6 Tarokker, men dette maa betragtes som en ren Undtagelse. Som en Veiledning med Hensyn til, hvorvidt der er Rimelighed for, at det vil lykkes at ultimere Pagaten, kan tjene, at med under 16 i Tarok og Pisk (9 Tarokker og 7 i Pisk elller 8 Tarokker og 8 i Pisk) kan det ikke nytte at forsøge derpaa. Hermed er saa langt fra givet, at man ultimerer med 16; selv med 18 og 19 kan det ofte ikke lykkes, og der foreligger, saa utroligt det næsten lyder, et Ex. paa, at Pagaten ikke har kunnet ultimeres med 14 Tarokker og en Pisk paa halvt Kavalleri 7de, ja at Vedkommende end ikke fik sidste Stik. Dette Ex. skal paa Grund af sin Mærkelighed anføres her, og Resultatet blev saameget mere overraskende, som der ikke kunde gaas Nolo, da Tarok 21 sad blank paa den Haand, der skulde have forsøgt Nolo. Kortene, der blev spillede af 3 første Klasses Spillere, var saaledes fordelte:

A T 21

♠ D, Kn. , xxxxx
♥ K, D, xxxxxx
♦ K, D, xxxx
♣ xxx

B T 20, 18, 16, 14,8, 7, 6

♠ K, xxxxx
♥ Kaval, xxxx
♦ Kaval, xx
♣ K, xxx

C T 19, 17, 15, 13, 12, 11, 10, 9, 5, 4, 3, 2, Pagat, Scus

♠ 5
♥ 3
♦ Es, 2 (har lagt 3 Ruder)
♣ D, Kaval, Kn. xxxx

A begynder med Hjerter Konge og Dame, C spiller sin Pisk og derefter uafbrudt Tarok, B paa sin Side fører Spar og Hjerter indtil det 21de Kort. De 4 sidste Udspil blive derefter:

C Ruder, A stikker med Konge

A Ruder Dame

A Ruder, C stikker med Pagat

C Tarok 19, B Tarok 20, A Hjerter

I det 22de Udspil kan C ikke spille Tarok, men maa spille Ruder, ellers bliver der Ruder Konge ultimo paa A's Haand.

Agter man at ultimere Pagaten med færre end 10 Tarokker, maa det næsten altid ske ved at bruge en Pisk og ved dernæst at dække over Spillet saa meget som muligt. Man gjør dette ved i Begyndelsen at anstille sig passiv, ved ikke udelukkende at svare nogen af Medspillerne, ved nogle Gange at gaa omkring i Farverne som den, der er ængstelig for at tage Parti og ikke tør være Ven med nogen, ved at scusere saaledes, at man lader den svagere nyde en Fordel, hvorved det ikke sjelden lykkes at gjøre ham til sin Allierede og at vække hans Mistanke og Forfølgelse mod den stærkere af Modspillerne, hvem det mest kommer an paa at svække, og denne Taktik lykkes stundom saa meget lettere, som den

Stærkere naturligvis bliver nødt til at tage sig af Modspillet og derved faar Udseende af at ville ultimere Pagaten.

At Modspilleren føler Græmmelse, naar han ser, at det ender med en Ultimo, er kun en tarvelig Trøst for den Feil, som han har begaaet ved i et skjult Spil at tage bestemt Parti for den ene af Medspillerne. Her som overalt, hvor man ikke kjender Sagernes Stilling, kommer det fornemmelig an paa at sørge for Ligevægten, af hvilken Grund man i et saadant Spil aldrig maa give sig af med at forfølge en enkelt til Fordel for en anden, som man tror at være sin Allierede, men som tilsidst kan vise sig at være Fjende.

Har man derimod 10 eller flere Tarokker, og Modspillerne altsaa af Meldingen vide, at man har Pagaten, hvorefter disse naturligvis strax indrette deres Spil, kan det være rigtigt at tarokkere de første Gange, man kommer ind, for herved at skjule sin svage Side, som man i Reglen har en af. Undertiden lykkes det ogsaa at skuffe Modspillerne, som søge at udspeide Spillerens svage Side, naar man i Begyndelsen af Spillet gjør et par Udspil i den svageste Farve, hvorved Modspillerne ofte lader sig afholde fra at spille samme af Frygt for, at man heri har Force eller Pisk, eller naar man kaster en Figur af i den stærkeste Farve, hvorved man stundom kan faa dem til at tro, at man her snarest maa blive truffen, og saaledes bevæge dem til at spille denne Farve. Slige Finter lykkes imidlertid kun sjelden med gamle drevne Spillere, der snart lugte Lunten, især dersom den, der skal styre Modspillet, netop har Pisk i Spillerens svageste Farve, hvorved denne da strax bliver røbet. Spillemaaden bliver i øvrigt her noget forskjellig, eftersom man har Suite i en af Farverne eller ikke.

Er man saaledes i Besiddelse af en stor Pisk, men følgelig svag i en eller flere Farver, saa kan man behøve Tarokkerne til at stikke med, om man endog har 11 á 12 og vilde svække sig formeget ved at tarokkere i Begyndelsen af Spillet; man sparer derfor paa Tarokkerne og stræber at svække Modspillerne ved at bruge Pisken.

Har man derimod med hin Styrke i Tarok ingen Pisk, men gode Stikkere i alle Farver, uden at være svag i nogen af dem, saa tarokkerer man hver Gang, man kommer ind paa Haandkortet og har da i Almindelighed Udsigt til at ultimere Pagaten eller en Konge, eftersom Chancerne blive. Det kan være klogt at spille baade paa Ultimo af Konge og Pagat. Hvorved man faar 2 Strenge paa sin Bue; har man f.eks. fuldt Kavalleri 7de, bør man holde Kongen tilbage, eftersom man ikke behøver at miste noget Udspil derved; men har man kun Konge, Dame 7de, risikerer man at maatte give 2 Stik i Farven fra sig, hvad der kan svække Udsigterne for begge Dele. Ens øvrige Kort maa afgjøre, om man kan taale det, hvis ikke, bør man begynde Pisken straks med Kongen.

At ultimere Pagaten paa 10 á 12 Tarokker er stundom vanskeligere, end naar man kun har 8 eller 9, fordi hint Antal meldes, og Spillerne altsaa kunne rette sig derefter. Man vogte sig derhos for at stole for meget paa en Mængde smaa Tarokker, naar man ikke tillige har gode Haandkort; de forsvinde nemlig hurtigt, fordi de med Lethed overstikkes af Modspillerne, hvorfor ofte en stor Tarok, som sætter Spilleren istand til at forblive inde, er at foretrække frem for 2 smaa. Man gjør derfor vel i at spare noget paa de høie Tarokker for med dem at være Herre over Spillet mod Slutningen, hvor det især kommer an paa at have Udspillet saa ofte som muligt, for i det afgjørende Øieblik at kunne gjøre Udslaget.

Naar man vil ultimere, er det altid af Vigtighed at lægge Mærke til, hvem der vil styre Modspillet, hvilket man et ser deraf, at den anden ganske retter sit Spil efter ham. Denne maa man nu paa alle Maader søge at svække, dels ved at udfinde hans svage Farve, hvilket ofte ikke er saa vanskeligt at komme efter ved at give Agt paa de Vink, Makkerne indbyrdes meddele hinanden, dels ved saameget som muligt at faa ham i Mellemlaanden og holde ham ude af Spillet.

Er man meget svag i en Farve, hvori man f.eks. har kun én eller er aldeles renonce, og man strax bliver truffen, samt ingen Pisk har, gjør man bedst i at opgive at ultimere

Pagaten, om man endogså har 10 eller 11 Tarokker, fordi det med den Svagthed, hvoraf man lide, kun sjældent vil lykkes.

Har man som Pagatist ikke sin særligt for den, der har meldt Pagaten, eftersom han fremkalder fælles og blivende Modstand mod sig, saalænge Pagaten er inde, og det virker ligefrem forstemmende at se en Konge ultimeres af den Styrke i Tarok, men i gode Haandkort og i en stor Pisk, og man under Spillets Gang bemærker, at man med denne ikke rammer den Stærkere, som styrer Modspillet, men derimod den Svagere, saa gjør man ogsaa rigtigst i at opgive sin Plan at ultimere, efterdi man under disse Forhold kun udsætter sig for at tabe Pagaten, hvis man holder for længe paa den.

En Ting kan imidlertid ikke noksom lægges Enhver paa Sinde, som vil ultimere Pagaten, og det er, at han har et **Ansvar** for, at der ikke ultimeres paa en Konge paa en af Modpillernes Hænder, fordi han holder Pagaten forlænge tilbage eller sætter Spillet paa Høikant. Det gjælder særligt for den, der har meldt Pagaten, eftersom han fremkalder fælles og blivende Modstand mod sig, saalænge Pagaten er inde, og det virker ligefrem forstemmende at se en Konge ultimeres af den Grund. Naar han ser, at der kan blive Fare for en Konge, bør han gaa med den, det er hans Pligt; thi han maa vide, at i Ly af Pagaten kan en Kongeultimo opelskes paa en Andens Haand.

Om at redde den.

Er man i Besiddelse af Pagaten uden Udsigt til at ultimere den, eller man er nødt til at opgive denne Plan paa Grund af Spillets uheldige Gang, maa man søge at redde den ved at stikke med den, saasnart hertil gives Leilighed, og dette kan ske uden at man udsætter sig for at tabe den. Ved at stikke med Pagaten itide forebygger man ogsaa ofte bedst, at en Konge ultimeres af en Anden, thi saalænge Pagaten er inde, har den Æren af at staa i forreste Række med Hensyn til Angreb. Vil man derimod selv ultimere en Konge, er det ofte fordelagtigt at beholde Pagaten længer, endskjøndt man herved udsætter sig for at tabe den. Ved dette Fif er man nemlig ikke sjælden saa heldig at afvende Modspillernes Opmærksomhed fra Kongerne, idet man faar dm til at tro, at det er Pagaten, man anstrænger sig for at utimere, skjøndt det gjælder en Konge, indtil man endelig maaske endog bliver nødt til at udspille Pagaten for dermed at drive de andre Tarokker ud.

Undertiden forsøges det at redde Pagaten ved strax at spille Tarok eller bruge en god Pisk, som om man agtede at ultimere, for derved at faa Medspillerne til ogsaa at bringe deres stærkeste Farve, og da man i Almindelighed kun har faa i denne, kan man herved faa lejlighed til at stikke med Pagaten. Hvad man tilsigter med denne Fremgangsmaade, opnaar man dog ikke snarest ad denne Vei, og den er i sig selv utilraadelig, selv om Pagaten er meget svagt besat, f.eks. 4de eller 5te, efterdi man ved den let befordrer Ultimation af en Konge; man opnaar det samme ligesaa godt ved roligt at vente, til den Farve føres, i hvilken man har saa faa Kort, at man kan haabe at redde den, og man forspilder i ethvert Fald ikke den Mulighed, at der scuseres, saa at man derved faar Lejlighed til at redde den. Under alle Omstændigheder maa man passe paa, at man ikke forceres til at tabe Pagaten ultimo, hvilket kan ske og hyppigt sker, naar kun én Farve er inde mod Slutningen af Spilet og Modspillerne vedblive at spille denne, uden at man af Mangel paa Stikkere kan komme ind og faa Leilighed til at spille Pagaten fra sig. Men det kan undertiden ogsaa ske, naar der er flere Farver inde. En meget anset Tarokkaner meddeler et Ex. paa, hvorledes han blev tvungen bagud allerede ved det 9de sidste Kort; han havde 4 Hjerter, 4 Ruder og Pagat; Uheldet for ham vilde, at den ene Medspilende havde 4 Hjerter og 5 Tarokker, den anden 4 Ruder og 5 Tarokker. Da han nu ikke selv havde Udspillet og derved kunne spille Pagaten fra sig, maatte han stadig bekjende Kulør vechselvis tilhøre og tilvenstre, lige til det sidste Stik, da han gik bagud.

En forsigtig Spiller bør forudse Muligheden heraf itide og enten skille sig af med Pagaten,

medens det er Tid, eller ogsaa sikre sig en høi Tarok, en Konge, Dame eller anden Force, hvorved han bliver Herre over Spillet og kan forebygge dette Udfald.

Om at forhindre, at den reddes.

En Maade til at forhindre Pagaten i at reddes er at forcere den, hvorved forstaas at tarokkere med det Maal for Øie, at Pagaten skal falde; naar det er sket, er Hensigten opnaaet; at spille Tarok, fordi man vil gjøre en Konge, og Pagaten derved falder, kan ikke kaldes at forcere den. Tidligere gjorde man sig en Fornøjelse af at forcere Pagaten, naar man mente at kunne gjøre det uden nogen videre Fare for Spillet. Da en Ultimo kun blev honoreret med 15 af hver og tabet af Pagaten kostede 5 til hver, var Forskjellen ikke saa stor, at den kunde hæmme den Nydelse, der var forbunden med at forsøge paa at forcere den, sær da den, som det lykkedes for, fik Pagaten i sit Stik og altsaa yderligere noget i Tælling for sin Ulejlighed. Det var derfor ganske almindeligt at den, der havde meldt 10 Tarokker og ikke selv kunde ultimere, strax gav sig til at tarokkere for at faa Pagaten dreven ud, men selv med 9 Tarokker modstod man ikke Fristelsen til at jage efter Pagaten. Denne Letsindighed bar ganske naturligt Straffen i sig selv, da det vel kunde hænde, at Pagaten sad paa den stærke Haand, og den bevirkede derfor tidt det modsatte af, hvad der var tilsigtet, idet den befordrede Ultimo af Pagaten, og ikke saa sjælden fik man ved denne Spillemaade den Vederstyggelighed at se, at Pagaten blev ultimeret af en Medspiller med kun 6 Tarokker; at den derhos let befordrede en Kongeultimo, siger sig selv Heldigvis har den nye Spillemaade ogsaa forandret dette. Nuomstunder, hvor der spilles med Pouiller og forhøiet Præmie for Ultimo, er Spillets Hovedinteresse rettet herpaa, og det har derfor kun underordnet Betydning at fange Pagaten, da Tabet af de 5 Point, som man maa betale, naar Vedkommende redder Pagaten, aldeles ikke staar i Forhold til den Risico, man løber ved at faa den til at falde for Tarok. Man bør derfor ikke nu prøve paa at forcere Pagaten, uden at det er givet, at der ikke er Spor Fare derved, og derfor vil i Reglen begge Parter være enige om at støtte hinanden heri. Hvis Kongerne er ude, og det af Meldingerne fremgaar, at Pagaten sidder slet besat, vil det være urimeligt at give Slip paa den Biinteresse, som man afvinder Spillet ved at fange Pagaten, men er der den ringeste Fare, bør man aldrig indlade sig paa at forcere den.

Omstændighederne kunne undertiden være saadanne, at man, uden at ville forcere den, dog ikke ør tillade, at en anden redder den. Rammer man f.eks. begge Modspillerne med en Pisk, lykkes det stundom paa denne Maade at drive Pagaten ud, uden at man ved denne Spillemaade svækker sig selv i Tarok. Er det ved Melding oplyst, at Pagaten sidder meget slet, og man har en betydelig Suite i en af Farverne, saa vogte man sig for at bringe denne Farve, for ei at give Pagatisten Leilighed til mulig at redde den, hvilket man især kan befrygte, hvis denne har ecarteret. Saalænge Pagaten er i Spillet, er det ligeledes en Regel ikke at scusere i Mellemhaanden, naar Forhaanden rammer de 2 andre med en Pisk, forat ikke Baghaanden, hvor Pagaten mulig kan sidde, skal faa Leilighed til at redde den; hvis der imidlertid er en Konge inde, saa kan det være rigtigt for Mellemhaanden at scusere netop med den Hensigt, at Baghaanden skal benytte Leiligheden til at stikke med Pagaten, hvorved Situationen med Hensyn til Kongen bliver klarere. Endvidere maa man vogte sig for at komme i det Tilfælde, at man nødsages til at lade Pagaten reddes, fordi man har beholdt Scusen for længe. Er der f.eks. 6 Tarokker inde, og 3 Udspil tilbage af Spillet, samt at Tarokkerne er saaledes fordelt, at A har 3 med Pagaten, B har 2 med Scusen, men C har ingen, og A har Udspillet, saa kan denne kun redde sin Pagat ved ligefrem at spille den ud, da nemlig B, som skal scusere i dette Udspil, ikke kan stikke Pagaten. I et Spil, hvor der ingen Fare er for Pagaten, og man af Meldingen ved, hvor og hvorledes den sidder, bør man heller ikke give Anledning til, at den reddes, ved at svare Pagatisten i den Farve, han udspiller, især naar han har lagt Scat.

§ 9 Kongerne

Spillet om Kongerne kræver den samme Opmærksomhed som Pagaten; naar derfor nogle Spillere have den Vane først at tænke paa Pagaten, og naar denne er ude, da først at beskæftige sig med Kongerne, saa kan man ikke nok advare imod at glemme Kongerne for Pagaten eller denne for Kongerne. Det er derfor vigtigt altid med Sikkerhed at vide, hvilke Konger, der endnu er i Spillet, og hvor de sidde.

Med Hensyn til Kongerne bliver der Spørgsmaal
om at forhindre en Konges Ultimation
om at ultimere en Konge
om at redde en Konge

Om at forhindre en Konges Ultimation.

Af Meldingerne faar man ofte Oplysning om Medspillernes mulige Planer med Hensyn til Kongerne; dersom En f.eks. har meldt et fuldt Kavalleri, halve eller hele Konger, og endnu mere, dersom han tillige har meldt Tarokker, kan man være temmelig vis paa, at han spekulerer paa at ultimere en Konge. Viser han nu desuden strax, at han virkelig har denne Hensigt, idet han begynder at tarokkere, eller at udspille sit kavaleri fra Damen og nedefter, for at bruge Farven som Pisk, saa maa Medspillerne naturligvis forene sig for med samlede Kræfter at tilintetgjøre hans Plan. Naar Anstrængelserne under disse Omstændigheder ere betydelige, Kampen varm, og Spændingen stor, fordi maaske en stor Pouille staar paa Spil, hændes det stundom, at en af Spillerne har glemt, at Pagaten endnu er inde, og at dens Ihændeher, som har vidst at drage Fordel af den Enkeltes Forfølgelse, - der gjerne er den stærkere, altsaa den farligste for Pagatisten – tilsidst, naar Kongen er falden, eller Faren for samme er forbi, fisker i rørt Vande og pludselig givende Spillet en anden Vending, ultimerer Pagaten. Man gjør derfor vel i at erindre sig den ovenfor givne Regel, ei at tro sin Allierede for godt, ligesom ogsaa den, der agter at ultimere en Konge, maa vogte sig for blindthen at forfølge sit Maal og tillige have Øie for, at han mulig ved sine Bestræbelser for at ultimere kan være sin Medspiller behjælpelig i at ultimere Pagaten eller en af de andre Konger. Det er derfor Spillerens Pligt itide at gaa med den Konge, som vækker Forargelse, og han vil ikke undgaa berettigede Bebrejdelser, hvis han holder paa den for længe og derved foranlediger en Andens Ultimo. Han maa ikke sætte Spillet paa Spidsen eller lade Udfaldet bero paa et Lykketræf, og han maa ogsaa tage i Betragtning, at hans Ultimo kan glippe ved, at 3die Spiller mod Slutningen af Spillet kan komme i den Situation at faa Valget imellem, hvem han skal lade ultimere, enten Spilleren eller Makkeren, og i Kraft af den Solidaritet, der hersker mellem Medspillere, vil han i saa Fald lade sin Makker gjøre det.

Ikke altid viser det sig strax, at der lægges an paa en Konge, men det er først efterhaanden, naar Farven er spillet et par Gange, at det afsløres, og særlig da, naar en udspillet Kaval ikke bliver dækket med Kongen; Kavallen anses nemlig for et passende Bud for en Konge, naar man ingen Hensigt har med den, og modtages Buddet derfor ikke, vækker det fortjent Mistanke om, at der pønses paa Ultimo. Man kan da forsøge at drive den ud ved at spille Farven igjennem, og har man 6 i samme eller 5 og Scusen, vil det ofte lykkes ad denne vei at faa den til at falde.

Er Kongen derimod saa stærkt besat, at man ikke kan drive den ud paa denne Maade, maa man søge at svække Vedkommende saa meget som muligt i Tarok, ved at bruge en Pisk mod ham; Kongen kommer da af sig selv, naar han enten er berøvet sine Tarokker, eller han kun har saa faa tilbage, at han dermed ikke længere kan være Herre i Spillet. At

jage efter en Konge, naar Makkeren er renonce i Farven, hvorved denne svækkes i Tarok, er ikke tilraadeligt, saalænge Pagaten og flere Konger er inde, men er ikke destomindre en almindelig Feil hos Begyndere, hvorved de ikke sjældent skade Spillet betydeligt. Dette kan man kun gjøre, naar man har Styrke i Tarok, tiligemed gode Kort, og altsaa er Herre over Spillet. En anden Sag er det, naar man selv har Planer og søger at skjule sit Spil for under denne Spillemaade at svække sin Makker i Tarok.

Medspillerne have altid et betydeligt Værn mod en Konge ved at være i Besiddelse af Scusen og bør derfor aldrig for tidligt skille sig af med dette Kort, naar de mærke, at nogen lægger an paa at ultimere en Konge. Efter at Alt forgjæves er anvendt for at hindre dette, kan det nemlig ofte lykkes i Spillets 3die eller 4de sidste Udspil at drive Kongen ud ved at bruge Scusen som Udspil i Farven.

At holde Kongen garderet mod Scusen saa langt hen i Spillet, er en Forsigtighedsregel, som i de allerfleste Tilfælde generer Spilleren overmaade meget, især dersom han har været nødt til at bruge Farven som Pisk og maaske tvinges til at udspille det sidste Kort, hvormed Kongen er besat, for at drive Tarokkerne ud. I saa Tilfælde maa Kongen falde for Scusen. Under saadanne Omstændigheder er det af Vigtighed at holde paa Stikkere, især i den Farve, som hidtil mindst blev spillet, for i det afgjørende Øieblik at kunne komme ind og gjøre Brug af Scusen.

Undertiden gives der Omstændigheder, hvor man kan forcere en Spiler til at tabe Kongen ultimo, hvilket lettest sker, naar Tarokkerne er ude, og Spilleren ei ved Hjælp af disse kan være Herre over Spillet. Regler herfor er det vanskeligt at give, da Forholdene, hvor sligt bringes i Anvendelse, ere meget forskellige; kun saa meget kan siges i Almindelighed, at man maa være Herre over Spillet ved Stikkere i den farve, hvis Konge skal ultimeres, at man derfor saalænge som muligt maa holde Kongen i Skak ved ikke at skille sig af med Damen, Kavallen eller Knægten, og at man til allersidst maa være istand til at kunne bringe et udenvælts Kort, der lader Kongen strande.

Om at ultimere en Konge.

Naar man vil ultimere en Konge, hvilket ordentligvis er vanskeligere end at ultimere Pagaten, da maa ei alene Kongen være godt besat, sidde mindst 6te, men man maa tillige have Styrke i Tarok, hvormed man kan understøtte Pisken. Hvis man er saa heldig tillige at have Pagaten, gjør man i Reglen vel i at holde den tilbage, da man derved tvinger Modspillerne til ogsaa at kæmpe mod den, og man kan da i Læ af den arbeide selv mere trygt mod sit Maal. Bestræbelserne for at naa dette maa da gaa ud paa at faa Tarokkerne ud, tiligemed alle Kort i den Farve, hvori man vil gjøre Kongen. Saa ofte man kommer ind, spiller man derfor enten Tarok eller af Pisken, hvormed Kongen er besat, indtil Tarokkerne er ude; saalænge kun en eneste Tarok er inde paa Fjendens Haand, er Kongen ikke sikker, og man har endog Ex. paa, at en Spiller i de sidste 4 Kort har havt 3 Konger med Kaval og dog ikke har kunnet ultimere af denne Grund. Man maa her vel erindre sig Antallet af de udkomne Kort i Farven, og dersom Scusen endnu er inde paa Fjendens Haand, ei glemme at holde Kongen besat for ei at miste den, naar Modspilleren tilsidst mulig gjør Brug af Scusen. Forresten gjælder her med faa Modifikationer, som Øvelsen maa lære, de samme Regler som i foregaende Paragraf bleve anførte med Hensyn til Pagaten.

Stundom kan en Konge uventet blive ultimeret, uden at dette fra Begydelsen var Spillerens Plan, hvilket især let kan ske, naar Bestræbelserne for at faa Pagaten ud har ledet Opmærksomheden fra Kongerne. Tanken herom opstaar først, naar Tarokkerne er ude, eller kun faa er tilbage, hvorfor der ingen Regler kan gives i dette Tilfælde, kun er det i saa Fald af Vigtighed at holde paa Stikkere i den Farve, som hidtil mindst er blevet spillet, for ved disse at komme i Spillet. Det kan ogsaa ske ved, at den Farve, hvori Kongen

ultimeres, er saa svagt besat hos den, der fører Modspillet, og saa overvældende hos den svage Makker, at den ikke røres førend i Spillets Slutning, eller maaske slet ikke, og man har derfor oplevet den Mærkelighed, at en blank Konge er bleven ultimeret.

Man maa naturligvis vogte sig for at blive forceret til at tabe Kongen ultimo, hvilket let kan ske, naar man ei ved Stikkere er Herre over Spillet, efterdi Farverne maa bekjendes, og man altaa ikke altid kan komme tidsnok ind for at skille sig af med Kongen.

Om at redde Kongen.

Har man ikke isinde at ultimere nogen af de Konger, man har paa Haanden, bør man stikke med dem itide og ei udsætte sig for at miste dem, da man altid taber 15 Point for hver Konge, man bliver af med.

Man pleier derfor at stikke med dem, naar Medspillerne byde et gjældende Kort (en Kaval) og lader sig ikke forlede til at vente længere end til 3die Udspil i Farven, da det altid bliver meget usikkert, om man er istand til at faa Kongen hjem senere; hvis man selv har ecarteret, har man altid deri en Veiledning, men har man en betydelig Suite til Kongen, bør man stikke med den strax.

At tarokkere for at redde en Konge, naar en af Modspillerne enten tidligt er bleven renonce i Farven, eller maaske har lagt sig renonce i den Hensigt at redde sin Pagat og fange vedkommende Konge, er ofte en farlig Sag og kan let befordre Ultimo, naar man ikke ved, hvorledes Sagerne staa, men er ikke destomindre ikke usædvanligt, især hos lidenskabe-lige Spillere, der stundom ikke bryde sig om at lide et større Tab, naar de dele det med andre, hellere end at slippe med et mindre, som rammer dem selv alene. Imidlertid er der Omstændigheder, hvor man kan gjøre det uden Risico, naar man nemlig er Herre over Spillet ved at have betydelig Styrke i Tarok.

Spillet om Konger er yderst interessant; det frembyder forøget Spænding, naar 2 á 3 Konger mod Spillets Slutning er inde paa forskellige Hænder, og det bliver særlig krydret, naar Pagaten ogsaa er inde.

Der kræves stor Opmærksomhed og Intelligens for at drage de rigtige Slutninger af de mulige Kombinationer, der kan tænkes, og derefter at indrette sit Spil. Her skal til Slutning anføres 2 Ex. tage ud af Virkeligheden, som vise et smukt Raisonnement og hvilke Følger, der resulterede deraf.

A Scus

♥ K, 3

♦ K, Kn.

B

♦ D, 3

♣ D, 3,2

C T 6, Pagat

♠ D

♦ Kaval, 4

A har under hele Spillet lagt an paa at ultimere Hjerter Konge. Pagaten vides at sidde på C's Haand.

A spiller Scus ud som Tarok, B kaster klør, C stikker med Tarok 6.

C spiller Ruder 4, A Ruder Kn., B stikker med ruder D.

B er paa det rene med, at han kan faa Pagaten til at falde paa en Klør, men fristes ikke til at jage efter den, idet han ræsonnerer, at hvis han gør det, saa maa der nødvendigvis blive en Kongeultimo. C maa ultimere Ruder Konge, hvis han har den, og hvis den sidder hos A, maa A ultimere enten Ruder eller Hjerter Konge. Hvis han spiller Ruder, og Kongen sidder paa C's Haand, ultimeres Pagaten, men herved er intet at gjøre, thi i saa Fald maa han ultimere en af Delene, den eneste Mulighed for at undgaa saavel Konge- som Pagatultimo maa da være istedetfor Klør at spille Ruder og haabe paa, at Ruder Konge

sidder hos A; thi da vil A blive nødt til at spille Hjerter Konge fra sig og paa den maa Pagaten falde i næstsidste Stik. Altsaa spiller B Ruder, A stiker med Kongen og spiller Hjerter Konge, som stikkes af Pagaten i næstsidste Stik. Herved hindredes baade Pagat- og Kongeultimo.

I det andet Ex. sad Kortene saaledes:

A T21

♠ 6, 2

♥ K

B T17

♠ 10, 1

♣ 3

C ♠ K, D, Kaval, 3

A spiller paa Hjerter Konge, C har meldt fuldt Kavalleri i Spar.

A spiller Spar 2, B raisonnerer, at hvis han stikker med Spar 10 og beholder Stikket, saa vil Spar Konge blive ultimeret, idet han da maa spille Klør 3, som A stikker med Tarok 21, for derefter at spille Hjerter Konge fra sig, som B maa stikke med Tarok 17, og han da som sidste Kort en Spar til Spar Konge. Han kaster derfor Spar 1 af til den udspillede Spar 10. C raisonnerer, at da det er givet, at han maa stikke Spar 2, saa kan han ikke ultimere Spar Konge, og at hvis han spiller af Kavalleriet, saa maa Hj, Konge ultimeres, idet A i næstsidste Stik maa stikke med Tarok 21, til hvilken B maa kaste sin Tarok. Han stikker derfor med Spar Konge og spiller Spar 3, haabende som eneste Udvei, at B kan komme ind. Det lykkes, B kommer ind paa Spar 10, spiller Klør 3, som A maa stikke med Tarok 21 og Hjerter Konge gaar bagud.

Da Spar Konge er meldt, er det uforsvarligt af A at udsætte den for at ultimere ved ikke at gaa med Hjerter Konge i det 4de sidste Krt, og det er derfor vel fortjent, at han gaar bagud eller rettere bliver tvunget bagud.

Men hvis det nu stiller sig saaledes, at han i de sidste Kort kun havde valget mellem at lade en anden faa Ultimo eller selv gaa bagud, hvad skulde han nu vælge? Der er ingen Tvivl om, at i et Tilfælde som dette, hvor han selv ved sit Spil er Skyld i denne Situation, bør han vælge frivilligt at gaa bagud

Mange vil vel krympe sig herved og finde det urimeligt at bringe et saadant Offer, men ret beset er det ikke et Offer, de bringe, de tage kun Consequensen af deres eget Spil.

Naar i Praxis en saadan frivillig Bagud finder Sted, saa vækker den altid hos de Medspillende en Sympathi, der lader formode, at de i deres stille Sind finde det trufne Valg stemmende med deres eget moralske Retsbegreb, og med en vis Beundring anerkjende den noble Spillemaade, men hvad der er nobelt, fordi det er en Undtagelse, uirde være noget, der erkjendtes som en fælles moralsk Forpligtelse og derved blev en Regel. Denne moralske Forpligtelse er ogsaa stemmende med Tarokkens særegne Natur. Naar en Spiller optræder som en afgjort Fjende, med Haardnakkethed forfølger sit Maal udover Grænsen, og ubesindigt sætter Spillet paa Højkant uden at bryde sig om, at en anden faar Ultimo, da er dette kun tilladeligt, naar han samtidig indestaar for, at der ikke sker Ulykker ved en saadan Spillemaade, og at han i modsat Fald tager Ansvar paa sig. Men at være ligeglad i saa Henseende, og naar den Fare, som man selv har fremkaldt, bliver uundgaaelig, da at løbe sin Vei og sans gæne lade en anden ultimere, det er i høi Grad hensynsløs og egoistisk Spillemaade, der nærmest maa betegnes som en Art Rovdrift. Man har i Tarok den Forpligtelse mod samtlige Medspillende og ikke mindst mod den, der sidder over, ikke at skalte og valte efter egen Lyst over de Pouiller, som enhver har Part i, og ikke tilmed at paadrage Medspillerne yderligere Omkostninger for de Misbrug, som man finder for godt at tillade sig. Pouillerne er fælles Gods, som overlades til enhver Spillers Omsorg, de er ikke til privat Fornøielse for den enkelte, for at han skal have Lov til at spille Hazard om dem. Gjør han det alligevel, bør han ogsaa selv bære Tabet, og tage denne Consequens af sit Spil.

Der gives da ogsaa adskillige lødige Tarokkanere, som holde Tarokkens Fane saa høit, at de ikke et Øieblink er i Tvivl om, at det er deres moralske Pligt i saadanne tilfælde at gaa bagud, og hvis denne Pligt blev almindelig anerkjendt og fulgy, vilde den ikke blot være et Korrektiv mod letsindige Spil, men den vilde høine Tarokken og gjøre Spillet til et Honnørspil.

§ 10 Scusen.

Benævnelsen Scusen kommer af det italienske Scusa (fr. Excuse).

Scusen karakteriseres i Almindelighed som havende det eiendommelige ved sig, "at den intet Kort kan stikke, men ei heller overstikkes". Denne Bestemmelse af Scusens Eiendommelighed er imidlertid ikke heldigt udtrykt; naar det nemlig siges, at den intet Kort kan stikke, da er dette vel rigtigt, men det er ikke eiendommeligt for Scusen, det samme gjælder om det laveste Kort i hver af Farverne, heller ikke et saadant kan stikke noget andet Kort; Og naar den anden Del af Sætningen tilføier "men heller ikke overstikkes", da er dette, om det var rigtigt, heller ikke eiendommeligt for Scusen, for det samme gjælder Tarok 21, den kan heller ikke overstikkes; men det tilmed ikke rigtigt; thi er der noget som Scusen kan, saa er det netop at lade sig stikke, den kan ikke andet, det er dens Natur, og deri ligger dens Eiendommelighed. At dette nu forholder sig saaledes, kan man se deraf, at hvis man antog, at Scusen ikke kunde stikkes, saa vilde det laveste Kort i en af Farverne umuligt kunne give Stik i Mellemlaand eller Baghaand, naar Scusen blev spillet ud, men at dette er Tilfældet, er ubestrideligt. Meningen, der skinner igjennem denne lidet heldige Udtryksmaade, er imidlertid den, at Ihændeheren af Scusen i alle Tilfælde beholder Kortet som tællende i Stikkene.

Nei, det Karakteristiske ved Scusen maa siges at være, at den er det laveste Kort i hvilken som helst Farve, ogsaa Tarok, lavere altsaa end Spar og Klør Es, Ruder og Hjerter 10, lavere end Tarok 1 og derfor aldrig kan **give Stik**; den har derhos for Ihændeheren den Fordel, at han beholder Kortet.

En Hovedregel er, at **Scusen ikke maa blive længere i Spillet end til 3die sidste Udspil**. I Tyskland spilles saaledes, at Scusen er uvirksom i de 4 sidste Udspil, saa at den altsaa maa falde i 5te sidste Udspil. Andre Steder, ogsaa her, bruger man, at den skal falde i 4de Udspil. En Grænse for dens Virksomhed er nødvendig, da Utimationer ellers bliver alt for vanskelige; af denne Grund kan man ei heller indrømme den større Raaderum, end her er givet den, hvor det er antaget, at den maa falde i 3die sidste Udspil. Enkelte Steder forstaas Reglen saaledes, at Scusen ubetinget skal falde i det 3die sidste Stik, hvad enten det forlanges af Medspillerne eller ikke. Reglen saaledes forstaaet er simpel, men kedelig, idet den betager Alle, ogsaa Spilleren, Uleiligheden med at passe paa dette – ubetinget det interessanteste – Kort, og det netop paa et saare ofte kritisk Tidspunkt. Det er imidlertid ikke formeget forlangt, at Spilleren skal vide Besked om et saa vigtigt Kort, og Spillet vinder langt i Interesse, naar Scusen kan blive inde, hvis ikke den Interesserede forlanger, at den skal frem. Almindelig forstaas da ogsaa Hovedreglen saaledes, at den **kun skal falde, hvis det forlanges**, og der spilles derfor ogsaa nutildags saa godt som overalt i Overensstemmelse hermed.

Anvendelsen af Hovedreglen trænger imidlertid til nærmere at oplyses. Hvis Forhaanden i 3die sidste Udspil har Scusen og spiller den ud, maa han selvfølgelig døbe den, men kun i en Farve, som er inde paa en af Medspillerne Hænder; døber han den forkert, har Mellemlaanden Ret til at døbe den; døber Mellemlaanden den ikke eller døber han forkert, gaar Retten over til Baghaanden. Spiller Forhaanden den ikke ud, har

Mellemhaanden Ret til at **forlange** den og til at døbe den; forlanger han den ikke, gaar Retten hertil over til Baghaanden, og det samme er Tilfældet, hvis han forlanger den og døber den forkert. Hvis det er Mellemhaanden, der har Scusen, kan Forhaanden og derefter Baghaanden forlange den tilkastet det udspillede Kort, og hvis det endelig er Baghaanden, der har Scusen, bliver det Forhaanden og derefter Mellemhaanden, som respektive har Retten til at forlange den kastet til.

Selv om Scusen kun falder ifølge Forlangende i 3die sidste Stik, beholder Ihændeheren den dog som sit tællende Kort; det er kun i sidste Stik, at den tabes.

At der særligt i de Tilfælde, hvor Scusen sidder paa Forhaanden, kan blive vist Kort frem under Spillet fra flere Spillers Side, er for saavidt en Ulempe, men derved er intet at gjøre. Baghaanden kan jo ikke forlange Scusen, før end han ser, om den ikke frivilligt viser sig, og Mellemhaanden kan undgaa Ulempen med at vise sit Kort frem ved at forlange den, og hvad endelig Forhaanden angaar, saa kan han ikke beklage sig, da det er ham, der ved at tilbageholde den, selv fremkalder denne Forstyrrelse. Forlanges Scusen ikke, og den heller ikke frivilligt viser sig, maa den ikke falde før end i sidste Stik; den er død og magtesløs og tilfalder den, der tager sidste Stik hjem. Hvis den, der har Scusen, kommer ind paa næstsidste Kort og altsaa har Udspillet, gaar dette over paa Mellemhaanden.

Kaldes der paa Scusen, men den falder ikke, maa den, der har kaldt paa den, give Bøde af 20 i hver Kop for forgjæves Opraab. At vedkommende maa indfalde Bøde, er klart; thi ellers vilde Spillemaaden factisk blive den samme, som om man indførte den Regel, at Scusen ubetinget skulde falde, idet enhver Spiller da sans gène vilde forlange den i 3die sidste Kort, men Bøden, som har en fra de almindelige Bøder forskjellig Karakter, er i sig selv fuldt berettiget. Forudsætningen for at kunne forlange Scusen frem er jo den naturlige, at den er inde, og i saa Tilfælde er Ens Berttigelse til at forlange den given; Vedkommende har Ret til at forlange den, men ikke Ret til at forlange den Oplysning af sine Medspillere, at den **ikke er inde**; men nu træffer det sig saaledes, at han ved sit Forlangende, om den skal falde, implicite faar denne Oplysning, som han selv skulde og kunde have i Forveien, hvad der i saa Fald vilde have medført, at han ikke havde forlangt den.

Hvis Vedkommende i det Øieblik, han kalder paa den, ikke er sikker paa, at den er inde, saa er det jo, fordi han har glemt Scusen eller er uvis om den; det er, fordi han har Interesse i at faa dette klaret, at han kalder paa den, han vil have en Vildfarelse berigtiget eller en Uvished fjernet, med andre Ord han søger Oplysning, men det gaar her som i Livet, at Oplysning faar man ikke for Intet.

Han maa da forinden overveie, om det har den Betydning for ham, at han vil risikere en Bøde eller ei, en Bøde, som dog nærmere beset ikke er saa høi, som den synes; thi naar man ikke er med paa Noderne, vil man fornuftigvis kun risikere Bøden, hvor høiere Interesser gjør sig gjældende. Hvis, under denne hans Uvisheds Tilstand Scusen virkelig falder, da kan han prise sit Held, som muligt kan føre ham en Ultimo imøde, og falder den ikke, maa han glæde sig ved, at han i hvert Fald har vundet Klarhed paa Situationen, idet han med den Oplysning, han har faaet, nu kan fri sig for en mulig forsmædelig Bagud; i begge Tilfælde maa Risicoen med Hensyn til en eventuel Bøde siges at svare god Regning. Bøden har derfor i det hele nærmest Karakter af at være et Vederlag for erholdt Oplysning.

Som alt fremhævet er det den deri interesseredes Sag at forlange Scusen i 3die sidste Kort: denne Interesserede kan snart være Spilleren, snart en af Medspillerne. Spilleren kan ogsaa have Interesse i, at den falder, saameget mere bliver det Medspillernes Sag at forlange den; undertiden kan det ogsaa være ganske ligegyldigt, om den falder eller ikke. Nogle Ex. vil illustrere dette.

(anm. Det første eksempel er mindre heldigt – hvis Scusen ikke forlanges, vil B faa stik paa Spar D, skal så i næstsidste udspil spille Tarok 20, som A stikker med Tarok 21, og Spar Konge ultimeres. Hvis nu det havde været B, som havde udspillet, skulle han blot spille Scusen ud som Hjerter, A måtte da bruge sin Tarok 21 og maatte spille Spar tilbage. Hvis han nøjes med Spar 5 vil han gå bagud, hvis han bruger Kongen, og B vil faa sidste Stik.)

A T 21
♠ K, 5

B T 20, Scus
♠ D

C ♥ x,x,x

A spiller Spar 5, forlanger Scus, herefter T 21, som trækker B's T 20 og Spar K ultimeres. (hvis Scusen ikke forlanges, kan B få stik paa Spar D, men da han ikke ifølge vores nuværende regler kan spille Scus i næstsidste Stik, er han nødt til at spille T 20, og saa vil der alligevel være ultimo)

A Pagat
♠ 5
♣ 2

B T 21, Scus
♠ D

C ♥ x,x,x

A spiller Spar 5, forlanger Scus, derefter Klør 2, som B må stikke med T 21 – Pagaten ultimeres.

Ex. paa Ultimo, hvad enten Scus forlanges eller ikke

A ♠ K, Kn, 2

B ♥ x,x,x

C Scus
♠ D, Kaval

Ex. paa Ultimo, hvis Scusen forlanges, og paa Bagud ved ikke at forlange den.

A ♠ K, Kaval, 2

B Scus
♠ D, 10

C ♥ x,x,x

A spiller Spar Caval, B Spar 10, C en Hjerter

A spiller Spar Spar 2, B Spar D, C en Hjerter

B spiller Scus, C Hjerter – A bagud.

Denne bagud fremkommer ved, at Mellemlaanden, som har Scusen, kommer ind i næstsidste Stik. Udspillet gaar da over paa Baghaanden, som har et Kort i anden Farve end Spilleren. (Anm. Efter de regler, der gælder i dag vil dåbsretten til scusen gå fra den, der udspiller den til den næste spiller, i dette tilfælde A, som da kan dæbe den spar og så ultimerer han)

Spilleren er derfor særlig opfordret til at være agtpaagivende, naar Scusen sidder i Mellemlaanden.

Ex. paa Ultimo for Spilleren ved ikke at forlange Scusen, men paa Bagud, hvis Modspillerne forlanger den

A ♦ Kaval
♠ 3, 2

B ♦ 2
♠ D
Scus

C ♠ Kn.
♦ 10
♥ K

A spiller Ruder Kaval, B Ruder 2, C Ruder 10

A spiller Spar 3, B Spar Dame, C Spar Kn.

B har Scus, hvorfor C ultimerer Hjerter Konge

Det ses let, at C ikke har Interesse i at forlange Scus, men hvis A her forlanger Scusen, vidende om, at B saa maa komme ind i næstsidste Stik paa Spar, og at han har en Ruder, da er det glimrende spillet fra hans Side, og Følgen bliver, at C gaar bagud med Hjerter Konge paa Ruder 2. *(se anmærkning ovenfor)*

Ofte ser man, at en Spiller, der ved, at der er 2 Tarokker og Scus inde, forlange Scusen, naar han trækker Tarok i 3die sidste Stik, idet han, hvis den falder paa den ene Haand samtidig med en Tarok paa den anden, har Sikkerhed for, at han ved at spille Tarok i næstsidste Stik faar Pagatultimo, men nødvendigt er det ikke at forlange den; thi sidder de 2 Tarokker og Scus sammen, bliver der naturlig skuseret, og Ultimo maa opgives, og skuseres der feilagtig ikke, er Ultimo sikker. En anden Sag er det, hvis han ikke er sikker paa, om Scusen er blandt de 3 Tarokker, som er inde, saa nødes han til at kalde paa den for at faa Vished, og skulde han kalde paa den forgjæves, betaler han med Glæde sin Bøde

Hidtil er omtalt, hvilken betydningsfuld Rolle Scusen har i Spillets Slutning, hvor den ret faar Leilighed til at udfolde sine glimrende Egenkaber i den dygtige Tarokkaners Haand, men ogsaa tidligere i Spillet gjør den sin Gjerning, og har ogsaa her sin store Betydning, naar der gjøres den rette Brug af den.

Denne Brug maa naturligvis ske paa den Maade, som man finder at være mest fordelagtig for sit Spil. Ønsker man f.eks. ikke at bekjende en Farve eller Tarok, fordi man herved mulig kan redde en Konge eller et andet gjældende Kort, eller fordi man ikke vil skille sig af med en høi Tarok, saa kan man scusere, idet man viser Scusen og henlægger den mellem sine Stik, af hvilke en Ladon kastes i Stedet.

Adskillige Spillere bruge for Nemheds Skyld, naar de kaste Scusen til, ikke at vise den frem, men uden at nogen ser den paa Retten, at lægge den ned i Stikkene. At dette er en Uskik, er sikkert; enhver har Ret til at se dette Kort lige saa godt som ethvert andet, aldenstund det er et saa vigtigt Kort; det bør lægges aabent ud paa Bordet, og herved undgaar man ogsaa Gjentagelse af den Mærkelighed, som er hændet, at En har scuseret 2 Gange i samme Spil. Scusen kan endvidere bruges som Udspil i en af Farverne og som Tarok, naar det ved Udspillet angives, i hvilken egenskab det sker, man giver da ligeledes en Ladon i stedet, hvorved dog maa bemærke, at man hertil ikke maa tage Kort af Scaten.

Men det er en fast Regel, at Scusen ikke maa udspilles i andre Farver end i dem, som er inde paa en af Modspillernes Hænder, ei heller som Tarok, naar der ingen Tarokker er inde. Endelig kan Scusen bruges til at undgaa Stik, naar man vil spille Nolo, til at skaffe en anden Stik, som agter at spille uden Stik, til at drive en Konge ud og til at supplere en Farve, hvori man agter at ultimere Kongen. Naar den sidder paa Modspillernes Haand, binder den et Kort af samme Farve til den Konge, der agtes ultimeret, idet Spilleren ikke tør skille sig af med det af Frygt for, at Kongen saa kan drives ud ved Scusens Hjælp. Paa den svage Modspillers Haand kan den bruges saaledes, at den giver en Tarok mere for det fælles Modspil, idet den kan holdes tilbage, til den stærke Makkers Tarokker alle ere forbrugte, og da spilles ud som Tarok. Den bruges derhos til at holde Spilleren, der vil ultimere, i Uvished, idet man holder den tilbage og derved foranlediger Fjenden til at formode en Tarok mer paa den stærke Modspillers Haand

Af alt dette fremgaar, at Scusen er et saare vigtigt Kort, som kan være til Nytte paa mange Maader, man kan uden den ikke have store Meldinger; man har altid i den et Kort af tællende Værdi, og man er ved den dækket mod store Meldinger hos sine Medspillere; den maa derfor altid betragtes som en kjærkommen Gjest.

At give Regler for dens Brug i ethvert af de anførte Tilfælde vilde være for vidtløftigt og ingen sand Nytte stifte, da Øvelse er aldeles nødvendig, for at man kan komme efter de Finesser, der knytter sig til dette eiendommelige Kort. Som almidelig Regel kan dog anføres, at man ikke for tidligt bør skille sig af med Scusen, idet man ofte senere hen i Spillet kan gjøre bedre Brug af den, og især er det vigtigt at iagttage, naar nogen arbejder paa at ultimere en Konge. Paa den anden Side maa ogsaa mærkes, at den oprindelig kjære Gjæst kan blive saalænge, at dens Ophold kan virke generende, naar man selv agter at gjøre noget ultimo, da man nemlig formedelst dette Kort, kan blive forhindret fra at komme i Spillet paa en Tid, hvor man netop skulde ind, men ikke kan komme, fordi man skal scusere. Spilleren bør derfor sørge for itide at skille sig af med den. At det ogsaa kan blive skæbnessvangert med Hensyn til en Bagud at holde forlænge paa den kjære Gjæst, viser et pikant, ved Spilets Gang særlig tilspidset Tilfælde, som indtraf fornylig:

A T 15
♥ 3, 2

B T 20, 18, 16

C Scus
♦ K
♣ K

A spiller Hjerter, B stikker med Tarok 16, C kaster Klør Konge

B spiller T 20, C kaster Ruder Konge, A T 15

B spiller T 18, C scus

C spillede paa Nolo, og da Scusen ikke forlangtes i 3die sidste Kort, lykkedes det ham at faa ren Nolo. Havde B været en fuldblods Tarokkaner, saa havde han forlangt Scusen, og Følgen vilde have været, at C var gaaet bagud med en af Kongerne; der ville da have foreligget en tvungen Bagud med en Nolo paa samme Haand, og Spørgsmaalet om, hvorledes dette skal afgjøres, vilde hermed være reist (se under Nolo).

Da Scusen er et saa overordentlig vigtigt Kort, bør man altid vide, om den er inde, og hvor den har taget Plads; det vil derhos i høi Grad komme En tilgode, om man har talt de faldne Kort i de forskjellige Farver samt lagt Mærke til, hvilke Kort, der kan være i Scaten; thi først herved erhverver man den ønskelige Sikkerhed til dens rette Benyttelse.

§ 11 Nolo.

Ligesom Ultimo er undergaaet Forandring ved den nyere Spillemaade, som omtalt i § 7 om Spillets Formaal, saaledes er det samme Tilfældet med Nolo, ogsaa den har skiftet Karakter. Nolo er ikke længer det selvstændige udfordrende Spil som tidligere, hvor Nolisten altid kunde være sikker paa at have begge de Medspillende imod sig. Under den ældre Spillemaade, hvor det hovedsagelig kom an paa, at den kjære Tælling blev saa stor som mulig, var det naturligt, at man kom til at hade den, der vilde berøve En Udbyttet af de gode Kort, som man havde paa Haanden, og dette Had blev drillende næret ved Tanken om, at hvis det virkelig lykkedes for Nolisten, skulde man ovenikjøbet betale ham for de daarlige Kort, der satte ham istand til at gjøre det. Han blev derfor anset som en Samfundsfjende af de andre, og disse var strax enige om at forfølge ham paa det ubarmhertigste. Følte man sig truet paa den ene Side af en Ultimo, paa den anden Side af en Nolo, vendte man sig altid først mod Nolisten, idet Ultimation kun spillede en underordnet Rolle, hvilket var ganske naturligt, naar henses til at Nolo og Ultimo blev

præmieret ens, medens Nolo yderligere honorerede med 26 af hver. Nolo var dengang det høieste Spil næst Tout, men ved Indførelse af Pouiller og forhøiet Præmie for Ultimo og ved at tage Præmien bort fra Nolo, er Ultimationens Niveau hævet, og Noloens sænket. Nolo, som ikke længere præmiere, intager derfor nu en mere beskedne Plads; medens den tidligere optraadte som Herre, er dens Stilling nu en tjeners, men som saadan ser man i den snarest en Ven, hvis Assistance man gjerne tyr til i alvorlige Tider og understøtter som mangan Gang det eneste Hjælpemiddel til at forhindre en Ultimo. Det er som Hjælpemiddel til at forhindre Ultimo, at Nolo har sin Berettigelse og store Betydning, og det er derfor særlig, naar der foreligger uforholdsmæssig store Meldinger med øiensynlig Fare for Ultimo, at Nolo kommer til Anvendelse, grundet paa den vigtige Regel i Tarok, at man skal skaffe Stik paa alle Hænder; hvis ikke, gjælder Ultimo ikke. Det kan derfor fastslaaes, at Noloens Karakter nu rettest maa opfattes mere som værende en **Neutralisation** af de andre Medspilleres Bestræbelser end som et selvstændigt Spil.

Naar nu altsaa Tifældet foreligger med de store Meldinger og Redningen skal søges i Nolo, vil Makkerne i Reglen strax være paa det rene med, hvem af dem, der skal forsøge den, nemlig den svageste. For overhovedet at inklade sig herpaa og vente, at Nolo skal lykkes, maa man have meget faa og lave Tarokker, ikke have for faa Kort i nogen af Farverne og være i Besiddelse af de laveste Kort i disse, og endelig maa man frem for alt have Scusen; har man ikke dette Kort, kan man aldrig være vis paa at Planen vil lykkes; dog gjør det mindre til Sagen, hvis den sidder hos Makkeren, thi det siger sig selv, at dennes Kort paa mange Punkter kan hjælpe Nolisten ud over Vanskeligheder, som han ellers vilde snuble over. For at hjælpe sin Makker til at spille uden Stik, gjør den stærke rigtigst i at tarokkere, saasomt han faar Udspillet, og at begynde med at spille en af de høiere Tarokker ud. Dersom Makkeren, efter at Hensigten hermed er vist ham, stikker over, giver han derved tilkjende, at hans Kort ikke tillader ham at gaa ind paa denne Plan, enten formedelst en høi Tarok eller formedelst en svag Side i en af Farverne. Det følger af sig selv, at Makkeren strax maa give sin Medspiller denne Oplysning for ei at skade Modspillet ved at lade ham følge en Plan, som dog tilsidst viser sig at være unyttig. Viser Makkeren derimod, at han gaar ind paa Planen, maa den stærke spille Tarok hver Gang, han kommer ind, for paa denne Maade dels at skille Makkeren af med hans Tarokker, dels give ham Leilighed til, naar han er bleven fri for sine Tarokker, at kaste andre for ham farlige Kort af. Naar den stærkere ikke har flere Tarokker, spiller han bedst den Farve, hvori han har set Makkeren kaste af, og dersom denne viser renonce, bringer han helst denne Farve for derved atter at give ham Leilighed til at kaste. Nolisten maa paa sin Side ståe efter snarest mulig at blive renonce, hvorfor han efter at være kommen af med sine Tarokker ved Tarokkering fra Makkerens Side saavidt mulig maa søge at kaste af i den Farve, hvor han har færrest. Forresten falder det af sig selv, at den stærkere bestandig maa spille sine høieste Kort ud, naar Farverne spilles.

Hvis Nolisten har Forhaand maa han ikke ved sit Udspil strax at spille Tarok, tvinge Makkeren til at bestemme sig for eller imod Nolo, medmindre han er aldeles sikker paa at kune gennemføre den. Et saadant Tarokudspil vil nemlig ofte have til Følge, at Makkeren, som ellers vilde være stærk nok til at holde Spillet, nu ikke kan det, og derfor tvinges til at gaa ind paa Nolo med maaske tvivlsom Udsigt til Held i den retning. Den svage Modspiller bør overlade Initiativet til den stærke og indskrænke sig til at vise ham, at han selv vil holde denne Mulighed aaben, thi det maa vel erindres, at det næsten altid er en Fordel for Spilleren, at en Nolo mislykkes i Spillets Begyndelse.

Derimod er det visselig til Afbræk for Spilleren, som stræber efter at ultimere, naar en af Modspillerne længe arbejder paa at spille uden Stik, selv om denne ingen synderlig Udsigt har til, at det vil lykkes, thi herved hindres Spilleren ei alene i at avancere tilstrækkeligt i Spillet, men hans Arbeide paa at skaffe Nolisten Stik, forpurrer ofte hans egentlige Plan i

en saadan Grad, at naar han endelig har skaffet Stik paa Nolistens Haand, har hans Anstrængelser i denne Retning saaledes afmagret ham, at han ikke længere er istand til at ultimere. En maskeret Nolo er derfor ikke sjældnen, naar gode Raad er dyre, det eneste Middel, hvorved man kan hindre Ultimation, være sig af Pagaten eller en Konge.

Er der ingen Melding, som opfordrer til Nolo, vil ikke let nogen paa egen Haand fra først af forsøge derpaa; thi selv om Vedkommende har svage Kort og kun 4 á 5 Tarokker, maa han indse, at han ikke kan vente Bistand fra nogen Side, fordi Modspillerne ere omtrent lige stærke, og uden Bistand er det næsten haabløst at forsøge. Rent undtagelsesvis kan det naturligvis hælde, at En har en saadan Styrke i sin Svaghed, at han fra første Færd af kan være sikker paa at gennemføre sin Nolo og derfor kan tvinge den igennem. Derimod indtræder ofte under Spillets gang det Tilfælde, at En, der oprindeligt ikke har tænkt paa Nolo, ved det heldige Forløb af Spillet for ham, ser sin Stilling saaledes forbedret i den Retning, at der bliver Udsigt for ham til, at han nu kan gjøre Alvor deraf. En anset Tarokker er gaaet Nolo, idet Spilleren stak 4 af hans Tarokker, og med de andre 4 krøb han under, naar Makkeren stak med Tarok.

Ligeledes indtræffer det Tilfælde undertiden, at en Ultimo søges holdt paa almindelig Vis fra først af, men at det senere under Spillet kan komme til et Punt, hvor Nolo alligevel bliver Redningsplanken, og det røber derfor mangen gang et eftertænksomt Spil, at Makkeren bevarer Muligheden herfor.

Saasnart den, der har isinde at ultimere, mærker, at en af Modspillerne lægger an til at spille uden Stik, maa han naturligvis gjøre alt for at tilnitetgjøre dette Anslag. Vil han tarokkere, maa han spille de laveste Tarokker ud; dersom en af Medspillerne tarokkerer, maa han stikke og bringe sin Pisk igjen, hvorved han da mulig kan være saa heldig at træffe Nolisten først og paa denne Maade skaffe ham Stik. Dette maa naturligvis ske i Spillets Begyndelse, inden Makkeren har opnaaet ved Tarokkering at skille Nolisten af med hans Tarokker. Vil det ikke lykkes, eller han man ingen Psik i nogen af farverne, eller har Nolisten slet ingen Tarokker, fordi han mulig har ecarteret dem, saa maa man hellere søge at drive alle Tarokker ud ved at tarokkere og derefter søge at skaffe Nolisten Stik ved Hjælp af Scusen. Man spiller da Farverne igjennem med Opmærksomhed og lægger Mærke til den Farve, hvori Nolisten især kaster af, hvilken maa antages at være den for ham farligste. Naar da endelig hans Makker er bleven renonce i en Farve, hvori man regner ud, at Nolisten endnu maa have nogle Kort tilbage, fanger man ham ved Udspil af Scusen i denne Farve. Har man uheldigvis ikke Scusen, og man forudser, at man ikke kan hindre Nolo, saalænge det er i Modspillernes Interesse, at en af dem lægger an derpaa, forhindrer man hellere denne Plan ved at stikke med Pagaten; thi fra nu maa Alliancen ophøre mellem dem, eftedi det nu ligger i Medspillernes Interesse at skaffe Nolisten Stik. Men det er ikke nok, at Spilleren gaar med Pagaten; ogsaa Kongerne maa han gaa med, thi førend det sker, bliver han ikke troet, og Alliancen ikke hævet. Dette kan Nolisten benytte sig af, hvis han har en Konge, idet han da holder denne tilbage, saalænge som muligt, hvorved Alliancen med Makkeren fremdeles kan bevares, fra nu af udelukkende til hans Fordel; det er nemlig klart, at hvis det er den sidste Konge, og han gaar med den, saa forene de 2 andre Medspillere sig øieblikkelig og energisk mod ham for med samlede Kræfter at skaffe ham Stik. Pagatisten maa vogte sig for at fatte sin Beslutning for sildigt, thi ellers faar den, der spiller Nolo, let Forspringet.

Tidligere gjorde man Forskjel paa, om Nolo erklæredes strax eller ved 13de Udspil eller slet ikke, og Nolo honoreredes derefter med større og mindre Præmier; for almindelig Nolo var Præmien den samme som for Ultimo med Tillæg af 26. Denne Tredeling er aldeles gaaet af Brug, og nuomstunder faar den, der vinder sin Nolo, ingen Præmie, men kun 26 af hver.

Reglerne for Nolospillet er meget faa. Naar Leilighed gives, søger man at skille sig af med

høie Kort, hvilket sker uden Fare, naar man er i Baghaanden; i Mellemlaanden lægger man saavidt muligt Kort til, der er lavere end Forhaandens, med mindre man ved, at Baghaanden er renonce og ikke har Scusen. Det kommer her især an paa at benytte Scusen i rette Tid og nøie at lægge Mærke til de udkomne Kort i alle Farver, hvorfor Nolospillet altid er et meget vanskeligt Spil. Har man en høi Tarok, som man frygter for kunde være iveien, lykkes det stundom at blive den kvit ved at spille den ud strax i Spillets Begyndelse, især dersom man tillige har Pagaten; herved faar man nemlig ikke sjælden Medspillerne til at tro, at man spiller saaledes, fordi man agter at ultimere Pagaten; de stikke altsaa over, og man bliver paa denne Maade befriet for den værste Hindring.

Ser man, at en af Medspillene har til Hensigt at spille Nolo, og Ingen har Grund til at begunstige den, maa de 2 andre naturligvis forene sig for at bringe hans Plan til at strande. Dette kan ske ved at bruge Pisk imod ham, for, hvis han har Tarokker, at nøde ham til at stikke, eller ved at tarokkere med de mindste Tarokker for at fange ham, dersom han har en høi Tarok, eller ved at tarokkere saalænge, indtil alle tarokkerne er ude, og derefter, hvis han ikke har Scusen, skaffe ham Stik i en af Farverne paa ovenfor anførte Maade. Man søger saameget som muligt at have Nolisten i Mellemlaanden, spiller i Forhaanden bestandig sine laveste Kort til ham og stikker i Baghaanden med høie Kort. Skille Medspillerne sig nu saaledes i Baghaanden ved Konger og andre høie Kort, og de nøie lægger Mærke til, hvad der paa denne Maade er kommen ud, vil de omsider kunne slutte sig til de høie Kort, Nolisten mulig endnu kan have paa Haanden, ligesom de af de Kort, han kaster af, kunne udregne, hvilken Farve, der ham den farligste. Er man istand til at bruge Scusen imod ham, maa man ikke for tidligt gribe til dette Middel, efterdi man i Slutningen af Spillet ved langt bedre Besked med Nolistens svage Side og altsaa her kan bruge den med langt større Sikkerhed end tidligere. Den rigtige Brug af Scusen her er en af Spillets Finesser.

Medens Nolo som anført ophæver en Ultimo, er det samme ikke Tilfældet med andre Kombinationer, som kunne indtræde. Hvis saaledes en af de andre Medspillende, være sig Spilleren eller Makkeren, gaar bagud, maa en saadan Bagud staa ved Magt; thi fordi ingen kan ultimere, derfor kan de godt gaa bagud, og herom er alle enige. Men hvis nu selve den, der gaar Nolo, tillige gaar bagud, hvad saa? Gaar han bagud eller gaar han Nolo.

Nogle antage, at han kun gaar Nolo; de undskyldte Nolistens Bagud med, at han kan være nødt til at holde en Konge til sidste Stik, da han maaske ikke har kunnet blive af med den forinden; men dette har intet paa sig, da det kun vil sige det samme som, at Nolistens Kort kan være af den Beskaffenhed, at dersom Kongen mistes tidligere i Spillet eller i sidste Stik, men dette er at anticipere Afgjørelsen, thi Spørgsmaalet er netop, om dette er ligegyldigt. Man kan med langt større Føie sige, at naar det er givet, hvad det er, at Nolo ikke hæver Virkningen af en Koges tab under Spillet, saa skal den heller ikke hæve den Virkning, som knytter sig til Kongens særlige Stilling i sidste Stik.

Paastanden om, at Nolo skulde have den Evne at hæve en Bagud paa Nolistens Haand, vilde kun have noget at støtte sig til, hvis Nolo overhovedet hævede alt, men det gjør den ikke. Den forhindrer ikke Medspillerne fra at gaa Bagud, men kan en Bagud for disses Vedkommende bestaa endog ligeoverfor en samtidig Ultimo, som ikke anerkjendes paa Grund af Nolo, skjønnes ikke, hvorfor den ikke ogsaa skulde bestaa paa Nolistens Haand. Det ses ikke, hvorfor Nolisten skal have en Undtagelsesstilling, have den Forrettighed at kunne beholde en Konge til sidste Stik med den behagelige Udsigt enten at faa Ultimo eller Nolo, medens andre, der ville have Udsigt til en Ultimo, maa fide sig i ogsaa at have Risicoen af en Bagud.

Det vil allerede efter dette være betænkeligt at nægte hans Bagud, men hvad der afgjørende taler herimod er, at en saadan Nægtelse vil stride mod Tarokkens Grundprincip,

at en Konge eller Pagat maa i sidste Stik enten give Ultimo eller Bagud, og det vilde derfor være rent vilkaarligt at gjøre Brud paa sig, om Nolo da skal forkastes eller anerkjendes. Der kan ingen Tvivl være om, at ogsaa den maa anerkjendes; thi hvis man tænker sig, at der samtidig med en Bagud og Nolo foreligger en Pagatultimo paa en af Medspillernes Hænder, vil man, hvis man ikke respekterer Noloen, blive nødt til at anerkjende Pagatultimoen, men dette kan man afgjort ikke, fordi det vil stride mod en anden Grundregel i Tarok, **at ingen Ultimo kan finde Sted, naar der ikke er Stik paa begge Modspillernes Hænder.** Naar man altaa i Kraft af denne regel ikke kan anerkende Ultimoen, tvinges man eo ipso til at anerkjende Noloen.

Efter det saaledes anførte bliver Resultatet, at der foreligger **baade en Bagud og en Nolo** Denne Løsning er ikke blot korrekt efter Tarokkens Regler, men den har ogsaa i sig den indre Tilfredsstillelse at være retfærdig; thi i det givne Tilælde er udfoldet 2 Virksomheder, den ene i Retning af Ultimo, den anden i Retning af Nolo, hvoraf den første slog Klik, medens den anden lykkedes; Følgen af disse Virksomheder er for begges Vedkommende veiet paa den almindelige justerede Vægt, og hver af dem har faaet sin Løn efter Vægtens Angivelse.

I Forbindelse hermed skal tilføies, at Nolo ikke er, eller i ethvert Fald ikke længer er, et Honnørspil. De 26 Point, som tildeles den, maa ikke opfattes som en Præmie og heller ikke som en Erstatning for mulig tabte Konger under Spillet (det vilde da ogsaa være et mærkeligt Tal at sætte herfor), men de maa ses under Synspunktet af at være en Godtgjørelse for Tællingen, hvad selve Tallet ogsaa peger paa. Man ledes naturlig hertil ved følgende Betragtning. Tænker man sig Kortene efter deres Værdi ligeligt fordelt paa alle Spillere, vil hver faa 26 Point i dem; gaar man nu til den ene Yderlighed af Ulighed, at En faar Tout, saa er det givet, at han vinder 26 af hver i Tælling, og det ligger da nær at stille den modsatte Yderlighed Nolo jævnbyrdig i saa Henseende; thi begge Yderligheder kan, fra et Tællingssynspunkt set, betragtes som 2 ligestore Mærkeligheder i Forhold til Normalen.

Rent parentetisk skal her til Belysning af det enslige ved Extremerne hen peges paa, at en Parallel ogsaa kan findes ved Sammenligning af Mondo og Scus, det alerhøieste og allerlaveste Kort; begge have de samme Kortværdi, hvad Tælling angaar, og begge have det tilfælles, at intet af dem kan fravristes deres Ihændeher.

§ 12 Tout.

Det følger af sig selv, at dette Spil i Tarok, hvor hver Spiler har saamange Kort paa Haanden, maa høre til de største Sjældenheder, og det vides da heller ikke nogensinde at være hændet, at En har faaet Tout. Til at tage alle Stik hjem vil der kræves forbausende høie Kort, og selv om man har dem, vil Spillet strande baade for Forhaandens og Mellemhaandens Vedkommende, hvis de har Scusen. For den, som er i Baghaanden, gjælder denne Hindring ikke, da han har Lov til at.ecartere den, og han er ogsaa af denne Grund den, der er nærmest til at blive den Udkaarne. Hvis Scusen lægges, maa Medspillerne gjøres opmærksom herpaa, ligesom ogsaa, hvis det bliver nødvendigt at lægge fra en Melding. Hvis den, som spiller Tout, annoncerer dt, kan ingen af de Medspillende forlange givet om, fordi en af dem ikke har faaet nogen Tarok, og ved Spilets Slutning kunne de ikke gjøre gjældende, at de have Nolo.

Den, der vinder Tout, faar baade Pagat og Kongekoppen hjem, med dertil hørende Præmie 45 g 40 for Ultimo af hver af de Medspillende, og skulde dette Tilfælde nogensinde indtræffe her i Kongens København, vil den Lykkelige derhos være selvskreven til blive

optagen som Æresmedlem af Tarokklubben.