

A. KNUD ANDERSEN

TAROK

1989

Et mindre hæfte, beregnet som begyndervejledning.

Der er en lidt bred indledning, hvorfra blot skal citeres følgende:

”mange forudsætninger skal være opfyldt, for at en kortklub kan bestå i så mange år so ovenfor beskrevet; fundamentet i sammenholdet er tilstedeværelse af menneskelige relationer, der – ofte ureflekteret – er bæredygtige i henseende til forskelle i personlighed samt overfor det frisprog, som næsten altid udvikler sig i en kortklub”.

Medens de ældre vejledninger er afskrevet som de var i original har jeg valgt at foretage nogle redaktionelle ændringer, mest for at tilpasse den foreliggende til de andre.

Indeholder en del om spillemåde. Og det er tydeligt at se, at der er mange af *Hermansens* betragtninger, der går igen i denne vejledning.

KORTENE

Til TAROK anvendes specielle kort, bestående af 78 blade, nemlig 56 farvekort og 21 tarok-ker samt scusen . Tarok 1 kaldes pagaten, tarok 21 (spilletets højeste kort) mondo.

FARVEKORTENE Sorte K-D-C-Kn-10-9-8.....2-1

Røde K-D-C-Kn-1-2-3-....9-10

Der er i hver farve et ekstra billedkort, cavallen, der som vist ligger i værdi mellem dame og knægt. Forestiller en bereden knægt.

SKUSEN kan sammenlignes med en joker, idet den efter behag kan bruges som tarok eller en hvilken som helst farve, den har ingen stikværdi og kan aldrig tage stik hjem, og der er en række særlige regler for dette kort.

den regnes som tarok ved tarok- og matadormeldinger

den indgår samtidig i flere meldinger på samme hånd

den regnes ikke med som tarok, når der lægges tarok i skaten

den må ikke lægges i skaten, med mindre der forsøges at spille tout

den kan forlanges ud- eller tilspillet i trediesidste stik af begge de to andre. Hvis

den forlanges spillet og allerede er brugt, koster det for spørgeren 20 p. i hver kop.

den må ikke bruges i næstsidste stik

den spiller, som har den på hånden, lægger den i egen stikbunke, falder den i sidste stik, tilkommer den spilleren, som har taget stikket.

Dersom den spilles ud i en farve, hvor begge modspillere er renonce, har den, der sidder nærmest udspilleren, ret til at omdøbe den, og hvis han ikke udnytter muligheden overgår dåbsretten til baghånden.

KORTGIVNING

Kortene gives høje om, 5 ad gangen, i sidste kast får kortgiveren 8 kort. Alle bør tælle de tildelte kort. Er der 8 kort tilsidst meldes, at der er givet rigtigt.

Er der givet fejl kan giveren vælge om han vil give om (det koster 5 i hver kop) eller om han vil lade næste spiller give.

Hvis en spiller ingen tarokker har fået (scusen ikke medregnet) kan der forlanges omgivning, og der skal funderes på ny.

Kortgiveren skal nu, efter at have lagt skat – de 3 ekstra kort- melde.

SKATLÆGNING

Der må ikke lægges fra meldinger. Hvis det ikke kan undgås skal det meldes, hvad der er lagt.

Skusen må ikke lægges (dog ved forsøg på tout, og så skal det meldes)

Ultimokort (konger og pagat) må ikke lægges

Tarokker må kun lægges, hvis man kan lægge sig renonce. Skusen tæller i denne forbindelse ikke som tarok.

MELDINGER

Der er meldepligt for en del forskellige kortkombinationer

TAROKMELDINGER. Er der 10 eller flere tarokker skal det angives med oplysning om, hvorvidt det er med eller uden pagat

MATADORMELDINGER Tarok 21+pagat+skus meldes som 3 matadorer, hvis tarok 20 også er til stede meldes 4 matadorer osv.

FARVEMELDINGER

4 billedkort i samme farve

fuld melding

4 - - - + skus

overfyldt melding

3 - - - + -

halv melding

samme princip for konger.

Meldes halve meldinger skal det oplyses, hvilket kort, der mangler.

SPILLET'S FORMÅL

Medens det ved andre spil kommer an på at få et vist antal stik – i l'hombre 5, i whist 7 og i bridge et kontraheret antal – er hovedformålet i TAROK at få SIDSTE STIK, og som det absolut fornemste mål: at opnå sidste stik på et ultimokort, at ULTIMERE.

Da en ultimo betales med 40 fra hver af de to medspillere, og da ultimator scorer vekomende kops indhold, der til tider kan være ganske stort, er det klart, at det for de to andre spillere er af største betydning at hindre ultimoen/ultimeringen. En stor tarokmelding vil altid medføre overvejelser hos de to andre spillere, om en af dem kan gennemføre en nolo med hjælp fra den anden, idet en vunden nolo betyder, at der ikke kan ultimeres (der kan derimod godt gås BAGUD, også af den spiller, der har vundet sin nolo!)

LÆGNING AF SKATEN

3 af kortgiverens kort skal lægges (SKATEN) inden melderunden.

Man må ved lægningen stedse have for øje, at det først og fremmest gælder om at gøre det så vanskeligt som muligt for en anden spiller at ultiere. Først derefter bør man overveje sine egne muligheder for en ultimering. Kan man ikke hindre ultimo på anden hånd, kan man endnu mindre selv ultimere!

To af fejl, en nybegynder oftest begår, er at lægge fra en kort farve for at øge muligheden for at få pagaten til at give stik, eller lægge sig renonce i en farve for at kunne trumfe kongen. En sådan lægning vil meget ofte hævne sig på den ene eller anden måde.

Regler for, hvilke kort, der må lægges i skaten, se ovenfor.

ANVISNINGER.

Ved lægning af SKATEN bør man nøje bedømme håndens styrke. Følgende fire faktorer har betydning ved denne bedømmelse.

Tarokkerne antal og størrelse. Det er indlysende, at mange og store tarokker er bedre end få og små.

Indstikkernes antal. Denne faktor er mindst lige så vigtig som den første. Jo flere indstikkere man har, jo oftere kan man komme ind og få spilet sin piskefarve og sine småkort, således at man til slut sidder udelukkende med tarokker, og i så fald er ultimo på anden hånd udelukket.

Pisken, der skal gennembryde modstanderens forsvar og nedkæmpe hans tarokker. Med en lang pisk og tilstrækkeligt mange indstikkere, suppleret med tarokker, kan man få pisket modpartens tarokker ud og måske selv få mulighed for at ultimere.

6-pisken er den laveste pisk. Med den kan man normalt piske i alt 4 tarokker fra de to andre spillere. Med 7-pisken driver man 7 og med 8-pisken 10 tarokker ud. For at drive 10 tarokker ud med en 8-pisk, skal man sidde 8 gange i udspil, mens man for at drive 11 tarokker ud med en 6- og en 7-pisk tilsammen skal sidde ikke mindre end 13 gange i udspil. Man lærer heraf, at en lang pisk er bedre end to korte tilsammen.

En pisk bør dog aldrig være længere, end at der er nogen sandsynlighed for, at man kan få den ført til bunds. Kan man ikke dette, sidder man med kort af piskefarven i slutspillet og vejen til ultimering er åben for en anden spiller

Dækning i farverne. Herved forstår man, at man har 4 kort i hver af de tre sidefarver. Dækningen er en ren forsvarsforanstaltning, der skal opholde modpartens angreb, indtil ens egen piskefarve er begyndt at virke. At man ikke på samme tid kan have mange tarokker, en lang pisk samt dækning i alle farver turde være indlysende. Man må derfor slå af på visse punkter ud fra en vurdering af kortenes styrke.

Et normalt kampkort ser således ud: *7 tarokker + en 6-pisk + 4 kort i hver af de tre sidefarver*. Har man flere tarokker end de 7 eller en længere pisk end 6-pisken, korter man af i sidefarverne. Taler sandsynligheden for, at man ikke kan få ført den længere pisk igennem, må man søge at skaffe sig dækning ved at holde 4 kort i hver farve, såfremt dette kan lade sig gøre.

Gå aldrig ned til 5x5, men hold altid en pisk. Man kan aldrig vide, om man bliver nødt til "at tage spillet".

Har man ikke flere end 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spille nolo, hvis dette skule være ønskeligt. Husk, at T21 og T1 ikke må lægges, og at skusen ikke regnes som tarok.

Af hensyn til, at en modspiller muligvis vil spille nolo, må den spiller, der påtænker at ultimere, beholde et småkort i hver farve (skusen er værdifuld under sådanne forhold!) for at have mulighed for at give den eventuelle modspiller et stik ved given lejlighed.

Har man to lige lange piske, beholder man den, i hvilken man har høje topkort, da piskan da virker hurtigere. Har man svage kort, beholder man fortrinsvis den, hvor man ikke har kongen, da man muligvis får behov for at kunne drive denne ud. Man har da topkortene i den stærke farve som indstikkere. Har man to lige lange piske, den ene med lave kort, den anden med ret høje gaffelkort, beholder man den første pisk, idet man har udsigt til at få stik på gaffelkortene, hvad man ikke har, dersom man selv skal spille dem ud.

Meget ofte kan det være fordelagtigt at lægge 2 eller 3 kort fra en 5- eller 6-farve, da det er lidet sandsynligt, at en sådan farve vil vær piskefarve hos en modspiller.

Har man 9 taroker og ikke over 6 eller mindre end 4 kort i ngen farve, står man sig ofte ved at holde 4 kort i alle farverne og så bruge tarokkerne som psk. Dette kaldes en 9-lægning. Man bør dog kun lægge på denne måde, såfremt man har rimeligt mange indstikkere.

Har man 10, 11 eller flere tarokker, kan man bruge samme fremgangsmåde, hvis man ingen pisk har, men man må i dette tilfælde være meget opmærksom på at skaffe begge modspillere stik for at sikre sig mod, at en af dem gennemfører en nolo!

SELVE SPILLET

I Tarok skal man bekende kulør så længe man kan. Derefter skal man bruge tarok så længe man har nogen. Husk, at skusen kan bruges helt frit, dog ikke i næstsidste stik.

INDLEDNING TIL SPILLET

Når man har fået sine kort, tæller man dem og ordner dem farve for farve og mærker sig, hvor mange kort man har i hver farve. Dette er meget vigtigt, fordi man på denne måde senere hen i spillet kan få klarhed over, hvordan de andre spileres kort er fordelt. Kortgiveren lægger skaten og melder. Derefter melder forhånd og mellemhånd. Betaling afvikles.

Enhver spiller søger nu på grundlag af de afgivne meldingr at få klarhed over, havad han kan vide om de andres kort:

- hvorledes er tarokkerne fordelt?
- hvor er tarok 21, pagat og skus?
- hvor sidder kongerne?
- hvad vides om de andre billedkort?
- er nogen af spillerne særlig farlig?

Der følger nogle eksempler på oplysninger, som kan udtrages af meldingerne sammenholdt med egne kort.

- har en spiller meldt tarokker, ved de to andre, hvordan resten er fordelt
- er der ingen tarokmeldinger og man selv har 4, ved man, at de har 9 hver
- er der ikke meldt tarokker og har man selv 5, må de øvrige være fordelt 9-7

har en spiller afgivet en melding med skus og viser han senere T.21, så har han ikke pagaten, for da skulle han have meldt matadorer, og ligeledes, hvis han viser pagaten kan han ikke have T.21.

er der meldt fuldt på en hånd, er skusen ikke der og man ikke selv har skusen, så må den være hos tredjemand, som da højst kan have 2 billedkort i hver farve (eller 2 konger), idet han da skulle have meldt halv melding.

Afhængigt af, hvile kort man har, og hvorledes spillet forløber kan man komme til at spille forskellige roller .

SIDSTESTIKSPILLEREN OG FØREREN skal føre kampspil, således som det senere vil blive beskrevet.

HJÆLPEREN skal hjælpe føreren med at hindre den tredje spiller i at ultimere.

LIGEVEGTSSPILEREN skal bestræbe sig på at holde ligevægt mellem de to andre, så at den ene ikke bliver for stærk

(jeg er nu ikke helt enig i disse "definitioner" - disse roller er bedre definerede hos andre)

Fremgår det ikke af meldingerne, at en af spillerne er "farlig" vil som regel alle tre spillere føre kampspil – i hvert fald i begyndelsen af spillet.

Viser det sig under spillet, at en spiller bliver svækket så stærkt, at han ikke kan "holde spil", dvs. have tarok til sidste stik, må han "gå fra spillet" dvs. ophøre med at føre sin pisk og derefter optræde som hjælper eller ligevægtsspiller, alt om forholdene byder det.

Er der kun to, der fører spil, optræder den tredje fra starten som ligevægtsspiller eller hjælper. Spillet kan udvikle sig således, at den, som i begyndelsen førte svagt spil, senere får mulighed for at føre kampspil – og omvendt! Undertiden kan en spiller erkende, at han bør "slippe ud af spillet" ved at spille sine tarokker og generende indstikkere fra sig, så at de to andre kan føre kampen til ende uden hans skadelige indvirkning.

SPILLEANVISNINGER

TÆLLING AF TAROKKER

Man skal til enhver tid have rede på, hvor mange tarokker, der endnu ikke er faldet – og hvilke store tarokker der er brugt.

Simplest og lettest, men absolut ikke bedst, er det at tælle tarokkerne, når de kommer på bordet. Den såkaldte "franske tællemåde" er dog nok så god, fordi den oftest giver oplysning om tilbageværende tarokker på hver hånd. Man tæller med to-cifrede tal og lader tierne gælde hånden til venstre og enerne for hånden til højre. Er man derved kommet til f.eks. tallet 43, så ved man, at der til venstre er faldet 4 og til højre 3 tarokker, i alt 3. Når cifferet 9 registreres ved man, at 9-hånden ikke har flere tarokker, såfremt han da ikke har meldt, og man ved også hvor resten sidder.

Vil man på et vist tidspunkt vide, hvor mange tarokker, der er ude endnu, og er man f.eks. kommet til 85, så ved man, at der er faldet 8+5 tarokker fra de to andre spillere. Når man selv har haft 7 og har 3 tilbage, er der i alt faldet 17 – og der kun 2 tilbage hos de to andre, hvor der højst kan være 1 hos spilleren til venstre, idet han ellers måttet have meldt.

TIL- OG FRAMELDING

Princippet i denne oplysningsfunktion er følgende:

har man 4 eller flere kort i en farve, markerer man TIL, har man 3 eller færre, markerer man FRA .

Tilmarkering vises ved at man ved første tilkast viser et lille kort, ved næste et større – ved framarkering først et større, dernæst et midr. (NB. Beskrivelsen af til- og framarkering er en anvisning, ikke en regel) Det må derfor aftales før første spil om spillerne ønsker fremgangsmåden fulgt – og i hvilken udstrækning)

Ligevægtsspilleren er stærkt forpligtet over for korrekt anvendt markering, ligeom hjælperens oplysninger til føreren må være til at stole på. Føreren markerer i den udstrækning, det vil styrke ham i bestræbelsen på at hindre en ultimering.

Forbehold overfor slavisk anvendt markering

En kampspiller afslører naturligvis ikke godvilligt styrke- og svagheds områder; snarere vil han forsøge en direkte vildledning ved en maskeret markering

En spiller kan miste en indstiksmulighed ved framarkering.

En fører kan skønne, at markering kan være af større oplysningsværdi for den stærke spiller end for hjælperen og dermed til skade for modspillet.

Rollefordelingen fører/hjælper/ligevægtsspiller er ikke altid så veldefineret, at der rimeligt at forvente markering anvendt.

En øvet tarokspiller opfatter i øvrigt under spillet intuitivt en mængde andre signaler, som bidrager til hans fornemmelse af spillernes styrkeforhold og kortenes fordeling.

SKUSEN'S ANVENDELSE

Når skusen kommer på bordet, skal der meldes "skus", og kortet skal vises tydeligt frem.

Såfremt en spiller forsøger at ultimere en koge, bør man som modspiller holde skusen længst muligt, da man herved tvinger ultimator til at beholde et kort ved siden af kongen for ikke at få denne skuseret væk.

Mangler man et kort i at kunne piske en konge ud, kan man anvende skusen i stedet for det manglende kort i farven.

Man kan sikre sig en indstikker ved hjælp af skusen (belyst ved et par eksempler)

Hjælperen kan spille skusen ud som førerens farve, hvis han er renonce i denne.

Den svage spiller bør til tider holde skusen til sidste stik, hvorved ultimator kan forledes til at tro, at hans stærke modspiller har en tarok mere, end tilfældet er. Måske opgiver han en ultimo, som ellers var ganske oplagt.

Den stærke spiller skal sørge for i tide at få anvendt skusen, medens han endnu kan bruge den helt frit

FORSØG PÅ AT ULTIMERE & KAMPEN FOR AT HINDRE ULTIMO

Hvad enten man spiller for blot at få sidste stik eller for at få dette på et ultimokort, må fremgangsmåden nogenlunde bive den samme. Hvorledes ultimator kan spille sine kort, og hvordan de to andre spillere skal søge at hindre ultimoen, er beskrevet nedenfor:

ULTIMATOR har det lettest. Han angriber med sin pisk og slår med den så hårdt som muligt. Når pishen er ført til bunds, spiller han tarok, dog kun så længe dette hårde spil er forsvarligt.

Ultimotor er særdeles frit stillet. Han kan markere falsk for at få ført en for ham mere fordelagtig farve. Han kan spille ud fra en ganske kort farve for måske derved at opnå, at denne farve ikke bliver rørt af de to andre. Han kan bluffe på enhver tænkelig måde.

Der skal dog lyde en kraftig advarsel til den spiller, som i kraft af stærke kort forsøger at ultimere. Han må ikke spille så hårdt, at der bliver fare for, at en af de andre spillere ultimerer. Har han vovet sig for langt ud, men er der alligevel en yderste mulighed for at hindre en truende ultimo hos en anden spiller, *bør han som en hæderlig tarokspiller vælge selv at gå bagud!*

Åbner en anden spiller med den farve, han selv ville have ført, spiller han en anden lang farve, hvis han har en sådan. Ellers spiller han tarok, så længe de andre spillere udfører det arbejde, han normalt selv skulle have gjort. Denne fremgangsmåde kan naturligvis anvende af enhver kampspiller.

FØREREN er den af de to andre spillere, der skal angive, hvorledes modspillet skal føres. Forsøger begge at tage føringen, straffes dette ofte med en ultimo. Endnu værre er det

dog, hvis ingen af de to modspillere tager føringen, idet den stærke spiller derved får alt for lette vilkår.

Ud fra den forudsætning, at et angreb er det stærkeste forsvar, angriber føreren med sin pisk og fører den til bunds, med mindre det viser sig, at han har fælles pisk med ultimator, som måske oven i købet har flere kort i farven end føreren selv. I så fald må føreren angribe i en anden farve og roligt overlade til ultimator at bruge kræfter på at spille deres fælles pisk. Åbner ultimator i førerens pisk, må føreren være ekstra opmærksom på hjælperens markering. Måske er ultimators udspil en skinmanøvre!

HJÆLPEREN skal tidligst muligt skaffe sig kendskab til, hvilken farve føreren ønsker spilet. Han må derfor ikke stikke føreren over, hvis denne har stukket det af ultimator først udspillede kort, end ikke, om føreren har meldt en farve, han kan spilles ind i. Der tabes et tempo ved en sådan umotiveret overstikning, og fejlen kan blive afgørende for spilets endelige udfald.

Hjælperen skal – så længe risikoen for en ultimo ikke er elimineret – støtte føreren stærkest muligt:

han skal stikke eller fire på de rette tidspunkter

han skal ofre sine høje kort, inklusive en konge

han skal bruge sine mellemtarokker først, således at han ikke kommer i vejen med disse.

han skal bruge sine store tarokker, hvis han sidder foran ultimator og begge rammes af førerens pisk

han må absolut ikke på egen hånd give sig til at jage konger, men må afvente signal hertil.

Den beskrevne måde for hjælperens medvirken til at hindre ultimo er den eneste, der kan anvende overfor PAGAT-ultimo, og tillige den mest hensigtsmæssige til bekæmpelse af KONGE-ultimo'er.

Der finde blandt tarokkanere en gammel frase "vi må have den konge ud". Det er absolut ingen overdrivelse at påstå, at mindst 1/3 af alle vundne kogeultimo'er kunne have været afværget, såfremt nævenyttige hjælpere havde fulgt førerens anvisninger i stedet for at gå på egen hånd.

Når der er meldt "...tarokker UDEN", kan det være rigtigt at jage konger, men det må være førerens sag at afgøre, hvornår jagten skal begynd. Kan en hjælper – som regel langt hen i spillet – se, at han alene uden nogen støtte fra føreren kan komme tilstrækkeligt mange gange ind til at piske den eneste farlige konge ud, kan han naturligvis tillade sig dette KONGE-ultimo er betydeligt sværere at gennemføre end PAGAT-ultimo – og da navnlig, hvis ultimator ikke har den til kongen svarende dame. Ofte kan der i så fald lægges op til en BAGUD. Modspilleren, som har damen, sørger for som de to sidste kort at have damen blank samt et frikort. Damen spilles ud i næstsidste stik; stikkes med kongen, er ultimeringen opgivet, stikkes ikke, går kongen bagud.

ADVARSLER

Hjælperen skal standse sin støtte til føreren, så snart det lykkes at tilvejebringe ligevægt, idet han i øvrigt i sin ny rolle som ligevægtsspiller bør være mest årvågen overfor den spiller, der endnu ikke har brugt pagaten.

Når hjælperen således skifter til ligevægtsspil, bør dette være en klar advarsel til ultimator om, at han løber den risiko at forære en anden spiller en tilfældig ultimo, hvis han kritisk fortsætter sit offensive spil.

SAMMENSPILLET MOD ULTIMATOR

Som nævnt yder hjælperen sin bedste støtte i modspillet ved udspil i førerens styrkefarve, når lejlighed gives.

Føreren må ikke i misforstået loyalitet undlade at ramme makkeren i dennes svage farve. Det er nemlig til stor gavn for modspillet forløb, om hjælperen rammes omtrent samtidig med ultimator. Sker dette, kan hjælperen genere med sine høje tarokker, hvis han sidder foran ultimator, eller han kan, hvis han sidder i mellemhånd, stikke over, hvorefter han kan spille føreren ind igen, således at der atter kan spilles gennem ultimator.

Eksempel: ultimator har 2 kort i førerens pisk. De øvrige er fordelt 6+6, ultimator rammes 4 gange, men kan bruge sine mindste tarokker. Er fordelingen 8+4 rammes ultimator 6 gange, og de sidste 4 koster dyrt, fordi hjælperen kan stikke højt, hvis han sidder foran, mens han er en trussel, hvis han sidder bag ved ultimator.

Hjælperen skal ved enhver given lejlighed søge at spille føreren ind således:

er der vist sekundær farve, skal denne prioriteres forud for en eventuel afgivet farvemelding

er der ikke vist sekundær farve kan føreren spiles ind i en afgivet farvemelding.

er der slet intet oplyst, bør hjælperen spille så højt ud, at føreren ved markering kan vise, om han ønsker farven ført.

Har man rækkekort (3 eller flere) spiller enhver af makkerne det højeste kort i rækken ud for at fortælle makkeren om indstiksmuligheder i farven. Derefter spilles en anden styrkefarve.

Har man gaffelkort og sidder placeret efter ultimator, må man afvente makkerens udspil i farven. Dette udspil bør være så tilpas højt, at ultimators mulige indstikkere spilles fra ham.

Selv om en hjælper sidder placeret foran føreren, kan han godt tilade sig at bruge sine høje mellemtarokker for at slippe af med dem, mens han endnu er i stand til at spille ud i førerens pisk.

Har hjælperen flere kort end føreren i en fælles piskefarve, må han ikke spille de overskydende kort ud, før han udelukkende rammer ultimator, når føreren har mistet alle sine tarokker.

Har en hjælper høje kort i en farve, som der ikke er oplyst noget om, kan han muligvis give føreren stik på et mellemkort ved at spille lavt gennem ultimator.

HJÆLPERENS ÅBNINGSUDSPIL

Medens det ved LIGEVÆGTS-SPIL kommer an på IKKE at gøre SKADE med udspillet, gælder det i HJÆLPE-SPIL om at gøre GAVN.

Hjælperens åbningsudspil kan ofte være afgørende for hele spillets forløb. Især er det en svær opgave, når føreren sidder i mellemhånd.

Er der afgivet farvemelding hos føreren, skal man åbne i denne farve, men så snart føreren har vist sin *piskefarve* skal man respektere denne, indtil det senere viser sig hensigtsmæssigt at spille føreren ind i hans farvemelding.

Er der farvemelding hos ultimator, må man ikke spille ud i denne farve, da en sådan farve ofte vil være piskefarve.

Har ultimator meldt tre konger, ved de to andre spillere naturligvis, hvor den fjerde konge er placeret. Sidder den hos føreren, skal hjælperen, være yderst tilbageholdende med at spille ud i denne farve. Fjernes den enlige konge fra førerens hånd, fjernes samtidig et faremoment for ultimator, som herefter langt friere – og helt risikoløst, hvis han selv har pagaten – kan fortsætte sit styrkespil. Hvis hjælperen efter moden overvejelse alligevel vælger at spille op til den fjerde konge, og der vises fra, skal han skifte til en anden farve.

Hjælperens åbningsudspil skal som nævnt have ét hovedsigte, at gavne førerens modspil. Derfor vil det kun sjældent være en god ide at spille ud fra en langfarve (7 eller 8) og slet ikke fra en 9-farve, som ikke kan være førerens piskefarve.

ROLLEFORDELINGEN FØRER/HJÆLPER

Anvisningerne i afsnittet foran forudsætter, at det på grund af meldinger med tilhørende vurdering af egne kort allerede ligger klart fra første udspil, hvilken rolle man skal varetage. Ofte vil rollefordelingen dog først blive afklaret undervejs i spillet, og spillet kan i øvrigt udvikle sig således, at ultimators to modspillere må bytte roller.

Forholdet kan derfor bedt belyses ved eksempler:

Har ultimator meldt 10 tarokker, og er de resterende fordelt 7-5, vil spilleren med de 7 tarokker normalt tage føringen foreløbigt. Viser det sig nu, at ultimators pisk rammer føreren i tredje udspil, og har hjælperen markeret til, kan føreren opstille følgende regnestykke: "har ultimator en 8-pisk, vil jeg blive ramt 6 gange og kun have 1 tarok tilbage når pishen slutter, medens min makker, der ved sin markering har vist, at han har mindst 4 kort i farven, kun vil blive ramt fire gange og derfor ligeledes have 1 tarok tilbage, når pishen er ført til bunds. I dette tilfælde er vi lige stærke, tarokmæssigt set men der er dog mulighed for, at pishen er på 7 eller 6. I så fald vil jeg have 2 eller 3 tarokker tilbage, når pishen er ført igennem, men min makker vil have mindst 3 og måske 5 tarokker tilbage, hvis der ikke er lagt kort fra farven i skaten".

Alt andet lige må ovenstående regnestykke resultere i, at føringen overlades til spilleren med de 5 tarokker, men det er strengt nødvendigt, at overvejelserne suppleres med den generelle vurdering af håndens styrke i farvekortene:

- tilstedeværelse af pisk og dennes længde
- muligheden for at få ført pishen til bunds, afhængigt af antal indstikkere.

Er der ikke meldt tarokker eller *styrkeprægede farvemeldinger*, men det viser sig, at en spiller har en lang pisk og mange indstikkere, vil det være signalet til, at de to andre spillere støtter hinanden i kampen mod den farlige spiller. Fører bliver oftest den spiller, der på dette tidspunkt har flest tarokker tilbage, medens den anden optræder som hjælper. Ved man, at de resterende ultimokort sidder på én hånd, er det en selvfølge, at de to svagere spillere støtter hinanden.

Hvis en meldt konge eller pagaten ikke bruges, når der forekommer et rimeligt tilbud, er der grund til årvågenhed, og det er måske på høje tid at indlede et makkerskab.

En spiller, som pisker med tarok, må mistænkes for at forsøge på at ultimere. Hensigten kan dog være at fjerne store tarokker på de andre hænder for at opnå sidste stik på en mindre tarok.

LIGEVÆGTSSPILLEREN

Har man få tarokker og indstikkere er muligheden for at opnå sidste stik uendelig lille. Men det er en fatal fejl at tro, at man dermed er uden indflydelse på spillet. Kravet til et to-talt overblik spillet igennem er snarere øget!

Hvis begge de andre spillere har meldt pas, tyder dette på, at de er nogenlunde lige stærke, og at de begge vil føre kampspil fra starten. Samme konklusion kan man komme til ved en vurdering af afgivne meldinger. Forskellen på de to nævnte situationer er blot den, at styrkeforholdet også er kendt af de to andre spillere, når der er afgivet meldinger.

I ovennævnte tilfælde må den svage spiller optræde som ligevægtsspiller med de forpligtelser, denne rolle medfører:

L. skal søge at undgå at give den ene kampspiller en fordel frem for den anden. Sker dette alligevel, skal L. snarest søge at gøre "uretten" god igen.

Det må tilrådes L. at spille i de farver, kampspillerne ikke rører må være tilbagehol-

dende med at spille sin pisk, selv om han rammer kampspillerne ligeligt. L. skal i hvert fald gøre sig klart, at den ene kan blive styrket på den andens bekostning, og at begges tarokforsvar svækkes, sandsynligvis til ingen nytte. L. må helere ramme den ene kampspiller, idet denne derpå får lejlighed til at føre sin pisk og trække tarok fra den anden

L. skal være opmærksom på, at det er lettere at ultimere pagaten end en konge. L. skal derfor søge at holde den rette ligevægt i tarokkerne, således at den spiller, som sigter efter at ultimere en konge, er et tempo foran spilleren med pagaten.

Det hænder, at en ligevægtsspiller til stadighed kommer ind og ikke kan undgå at piske begge kampspillere, hvilket ofte medvirker til en ultimo. Denne fare kan han afværge ved at skille sig af med tarokker og generende indstikkere. Herved overlades det til de to andre at føre kampen til ende uden indblanding. Den her beskrevne situation forårsages ofte af, at den svage spiller ikke i tide har skilt sig af med sine høje mellemtarokker, men i stedet tankeløst har brugt de lavere først.

Såfremt den ene af kampspillerne hen i spillet viser sig at fåovertaget, bør ligevægtsspilleren gå over til at blive hjælper.

Når alle tarokker er bortspillet, skal ligevægtsspilleren naturligvis bruge sin styrke på at få fjernet de resterende konger.

Det er et af de charmerende træk ved TAROK, at de to stærke spillere af og til tapper hinanden så kraftigt med deres piske, at ligevægtsspilleren styrkes – og undertiden endog kan ultimere!

LIGEVÆGTSPILERENS ÅBNINGSUDSPIL

Medens HJÆLPERENS åbningsudspil er dikteret af, at det skal gøre GAVN, må LIGEVÆGTSPILLERENS helst ikke gøre nogen SKADE. Det må ikke være til fordel for nogen af kampspillerne.

Ligevægtsspilleren bør ikke

åbne i en farve, som er meldt af en af de stærke spillere, da det ofte viser sig, at netop denne farve er vedkommendes pisk, eller

spille ud fra en 4-farve, som meget vel kan være pisk hos en af de andre spillere

Bedst er det at spile ud fra en 6-farve, som ofte kan røres fire gange uden at gøre skade, alternativt kan der åbnes fra en 7-farve, som med forsigtighed kan røres 3 gange.

Endelig kan udspil også ske fra en 5-farve

Har ligevægtsspilleren en skæv kortfordeling med meget lange og meget korte farver, må udspil fra en 1- eller 2-farve foretrækkes, fordi det ikke vil være sandsynligt, at en sådan også vil være en kort farve hos en af de stærke spillere.

NOLO

Nolo, ingen stik, skal ikke meldes som tilfældet er i whist og l'hombre.

Konstateres det ved spilets afslutning, at en spiler slet ingen stik har fået, er noloen vundet, mens der ikke kan blive tale om en TABT nolo.

Vindes en nolo, vil sidste stik på en konge eller pagaten ikke blive regnet som en ultimering, men enhver af de tre spillere kan gå bagud, samtidig med at noloen vindes

De nødvendige forudsætninger skal naturligvis være opfyldt for at tanken om at forsøge en nolo opstår:

tarokkerne å ikke være for store og de må kun være til stede i et ringe antal.

Kortgiveren kan måske lægge sig renonce.

Farvekortene skal optræde i en størrelse og fordeling, som giver en rimelig mulighed for at gennemføre noloen

Skusen skal helst være placeret hos nolo-spilleren, som med denne kan klare en en-

kelt prekær situation i løbet af spillet. Allermest betydningsfuldt er det dog, at skusen ikke sidder som en latent trusel på anden hånd.

Det kan lette beskrivelsen af noloens væsen – og dermed øge muligheden for at forstå dens funktion i TAROK, hvis den inddeles i tre kategorier

upåagtet nolo

solo-nolo

afværge-nolo

Ingen af disse skal på forhånd meldes

UPÅAGTET NOLO kan forekomme, når en stærk spiller er så optaget af at forfølge sit mål, en ultimo, at han ikke er opmærksom på, at en af modstanderne gennemfører spillet uden stik. Denne type nolo er dog en sjældenhed, især blandt drevne spillere, som altid vil være på vagt over for risikoen for en nolo

SOLO-NOLO. Som nævnt skal nolo ikke meldes, og glosen findes da heller ikke i taroksproget. Når betegnelsen er anvendt her, er det for i kort form at beskrive den nolo, som gennemføres på trods af de to modspilleres ihærdige forsøg på at forhindre den.

Denne form for nolo forekommer yderst sjældent, idet den forudsætter utrolig flotte nolokort, og man kan vanskeligt forestille sig den gennemført, hvis skusen er placeret hos en af modstanderne, og disse i øvrigt er øvede spillere. En renlivet SOLO-NOLO er således et særsyn. Den vil oftest starte upåagtet, hvorefter de to stærke spillere for sent opdager, hvad trediemanden er ude på.

AFVÆRGE-NOLO er i modsætning til de to ovenfor beskrevne nolotyper en uundværlig ingrediens i tarokspillet, idet afværge-noloen genialt er indføjjet i reglerne som et våben mod den ultimo, som ellers i kraft af ekstremt overlegne kort vile vindes så let, at den fortjener den ikke-autoriserede betegnelse "rullekone-ultimo"

Afværge-nolo har samme funktion som en afværge-dagsorden i folketinget. Vindes den, bortfalder øvrige muligheder for resultat af spillet – bortset fra, at enhver af de tre spillere kan gå bagud.

Afværge-nolo spilles som et makkerspil mellem to svage spillere, når meldinger afslører stor styrke hos trediemanden. Dette makkerskab udmøntes ved, at én spiller hjælper den anden til at gennemføre en nolo, og så snart melderunden er overstået begynder de to makkere hver for sig at overveje, hvilken rolle de kan klare. Men som i alle andre forhold i TAROK kan aftaler ikke træffes direkte, kun indirekte, oplyst gennem spillets forløb. I nogle spil kræve beslutning om rollefordelingen taget i allerførste stik, mens der i andre gives mulighed for at "føle" sig frem.

Eftersom ovennævnte type makkerspil oftest er provokeret af en stor tarokmelding (12-13-14 ..med), vil de to andre spillere præcist vide, hvor mange tarokker, der sidder på hver hånd. Er der yderligere meldt matadorer, ved de også, hvem der har det højeste modkort i Tarok. Dette ene kort udelukker muligheden for, at denne spiller kan forsøge en nolo, idet noloen kun kan vindes ved et fatalt fejlspil fra ultimators side (der mangler her lidt om, at det kunne tænkes, at en kortgiver med kun 3 tarokker, som fsv. godt kunne være med tarok 20 i spidsen, har lagt disse i skaten)

Det er tarokkernes antal og størrelse, som er afgørende for rollefordelingen ved afværge-nolo – hvis den i det hele taget skønnes mulig, når farvekortenes størrelse og fordeling er taget med i vurderingen. Når den taroksvage spiller store kort, selv om det kun er i en enkelt farve, øges risikoen for at få stik naturligvis. En meget kort farve rumer også en ekstra risiko, fordi ultimator kan få givet den svage spiller et stik, inden denne er blevet spillet renonce i tarok.

Sidder den svage spiller i forhånd, kan han på en særdeles kontant måde tilbyde nolo ved

at spille sin højeste tarok ud. Det kan ikke afvises, at et sådant udspil kan være afgørende for om en nolo kan vindes med den aktuelle kortfordeling, men normalt bør initiativet overlade til makkeren, som måske mener at kunne hindre ultimo'en ved et fører/hjælper-spil.

Beslutter den stærke modspiller, at man kan forsøge en nolo, må han snarest skaffe sig at vide, om den svage overhovedet mener at kunne vinde en nolo. Et højt farvekort – helst en konge – spilles. Hvis makkeren hertil kaster sit højeste kort i farven, signalerer han hermed, at noloen bør forsøges. Kastes et lille kort, vil nolo formentlig ikke kunne gennemføres.

Er der enighed om at forsøge en nolo, spiller den stærke sine høje tarokker for at gøre den svage renonce i tarok. Derefter spilles ud fra toppen af den længste farve for at vise makkeren, at det er denne farve, han agter at føre. Nolomanden kaster sit største kort til, hvorefter den stærke endnu en gang eller to spiller tarok for at give makkeren lejlighed til at afkaste eventuelle farlige kort i den viste farve medspiller, inden den stærke går videre i denne. Herefter kan nolomanden, når han atter er bleven renonce, skaffe sig af med generende kort i andre farver.

Hvis skusen sidder hos ultimator, skal den stærke spiller være særdeles påpasselig med ikke at blive renonce i farver, hvori den svage endnu har kort. Har kun ultimator tarokker tilbage og eksempelvis alle resterende ruder sidder hos den svage spiller, kræver det ikke megen fantasi hos ultimator at spille skusen ud som ruder og dermed forhindre noloen.

Det kan ske, at de to makkerer ud fra meldinger samt kortfordeling gensidigt er klar over, at ingen af dem kan spille nolo, mens dette ikke kan være kendt af ultimator. I så fald kan en udskydelse af stik hos den ene modspiller medføre, at ultimator må spille så forsigtigt, at en ellers oplagt ultimo ikke lykkes.

OBS: Fra det øjeblik, det kan konstateres, at ultimo ikke længere er mulig, skifter spillet fra afværge- til solo-nolo, idet den svage spiller ikke længere får hjælp – tværtimod!

Dette omslag har intet med illoyalitet at gøre, men er helt i TAROK-spillet's ånd: man støtter en medspiller, så længe man selv kan høste fordel deraf. UMRALSK? NEJ! Man bør huske, at TAROK er et rendyrket TRE-mands-spil!

Taksterne for meldinger, betalinger, sidste stik og bøder er som de kendes i dag.

Dog en lille anmærkning om tælling. Der tælles point af 2 – man kan så på grund af 5-tabellen risikere, at disse to tællere begge spiller "gratis" med f. eks. 24 p. hver – og så skal tredjemanden jo med 30 faktisk have 5 – og det kan også ske, at en skal betale, men begge de to andre har ikke ret til at få betaling. I Andersens hefte forklares, at hvis tællingen afsløre, at en spiller skal betale 5 og de to andre ikke have noget, så betales de 5 til pagatkoppen, men der står ikke noget om, at han får fra pagatkoppen, hvis han skulle have haft 5.