



**Vestre
Landsdelskommandos
Tarokklub**

**Kortfattet indføring i
det ædle tarokspil**



Nærværende hæfte blev i 1970 redigeret af Bent Agger efter

- "TAROKSPIL" af oberstløjtnant Olfeldt og
- "Vejledning i Tarok" af R. L. Borch,

INDHOLDSFORTEGNELSE

EMNE	Side	Punkt
Forord	3	
Gennemgang af tarokker og tilbehør	5	1.
Tarokker	5	1. a
Sciesen	6	1. b
Kortene i farverne	7	1. c
Kopper	8	1. d
Jetons	8	1. e
Spillets formål	9	2.
At ultimere	9	2. a
At hindre andre i ultimo	9	2. b
At trække en anden bagud	10	2. c
At få sidste stik	10	2. d
At få ultimokort hjem	11	2. e
At få størst mulig tælling	11	2. f
Spillets start	12	3.
Antallet af spillere	12	3. a
Betaling ved start	13	3. b
Kortgivning og Skatlægning	13	3. c 3. e
Meldinger	14	4.
Tarokmeldinger	14	4. a
Matadormeldinger	14	4. b
Sprøjtemeldinger	14	4. c
Hele meldinger	15	4. d
Halve meldinger	15	4. e
Tout	15	4. f
Forhold ved forkert melding	15	4. g
Vurdering af kortene	16	5.
Andres meldinger	16	5. a
Tarokstørrelse og antal	17	5. b
Farvekort som helhed	18	5. c

EMNE	Side	Punkt
Lægning af skat	19	6.
Som stærkspiller	19	6. a
Som holdespiller	19	6. b
Som svag spiller	20	6. c
Spillet	21	7.
Spillets start	21	7. a
Stærkspilleren	21	7. b.
Modspillet	21	7. c.
Spillets afslutning	22	7. d
Anvendelse af scies	23	7. e
Betaling under spillet	23	8
For pagaten	23	8. a
For kongen	23	8. b
Betaling efter spillet	24	9.
For tout	24	9. a
For ultimo	24	9. b
For at gå bagud	24	9. c
For at få sidste stik	25	9. d
For nolo	25	9. e
For tælling	25	9. f
Betaling efter tælling af kortene	26	
Nolospillet	27	10.
Diverse bødere regler	28	11.
Forkert kortgivning	28	11. a
Forkert antal kort	28	11. b
Fejlmelding og manglende melding		11. c
Ved fejl under spillet	29	11. d
Annullering af spil	29	11.e
Afslutning af et spil	29	12.
Hjælpereregler ved tælling af tarokker	30	13.
Til- og frameldinger	31	14.
Betaling for meldinger	32	15.

FORORD

Denne kortfattede indføring i tarokspillet er væsentligst beregnet for nybegyndere.

Hæftet er tilstræbt opbygget således, at det følger et spil fra dets start til slutningen og gennemgår så undervejs spillets regler.

Hæftets format og tilstedeværelsen af et fyldigt emneregister gør det anvendeligt til opslagsbog, hvilket vil afhjælpe et savn hos den lidt usikre og ikke helt rutinerede spiller.

Hæftet indeholder kun regler og meget få spilletip, hvorfor den mere erfarne tarokspiller henvises til andre publikationer om tarok.

Bent Agger

1.

Gennemgang af kortene og andet tilbehør.

Tarokspillet består af 78 kortblade, nemlig

- 21 trumfer, kaldet tarokker,
- ét specielt kort kaldet sciesen samt
- 56 farvekort, 14 kort i hver farve.

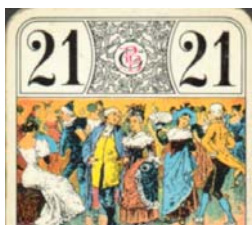
a. Tarokker.

Disse er tydeligt mærket med deres værdi fra 1 til 21.



(1) Pagaten

Tarok 1 kaldes også pagaten; og det er den mindste tarok. At få sidste stik på dette kort kaldes at ultimere pagaten.



(2) Tarok 21

Dette kort er den højeste tarok og i det hele taget spillets højeste kort, d. v. s., at man med dette kort som sidste kort vil være sikker på at få det sidste stik.



b. Sciesen.

Dette er et uhyre vigtigt kort og kan nærmest sammenlignes med en joker.

For sciesen gælder følgende regler:

- den kan aldrig tage stik hjem,
- den kan efter behag anvendes som tarok eller farvekort,
- den medregnes som tarok ved tarokmeldinger og matadormeldinger,
- den regnes ikke som tarok ved lægning af skat,
- den, der har sciesen på hånden, tager den hjem i sin stikbunke såfremt den bruges senest i det tredjesidste stik,
- den kan forlanges udspillet eller tilspillet i det tredjesidste spil af enhver af de to modspillere,
- den må ikke anvendes i næstsidste udspil,
- falder den først i sidste stik, tilfalder sciesen den spiller der får dette stik,
- den, der fejlagtigt kalder på sciesen i tredjesidste udspil – fejlagtigt fordi den allerede er anvendt – betaler 20 point i hver kop,
- spilles sciesen ud som en bestemt farve, og findes denne farve ikke hos nogen af de to modspillere, har den spiller der sidder næst udspilleren ret til at døbe sciesen som det passer ham bedste (dette gælder også ved sidste stik),

- har næste spiller ikke den forlangte farve skal han melde dette, hvis han vil beholde ret til at døbe sciesen som det passer ham. Kaster han i tankeløshed et kort til den således udspillede scies, går dåbsretten over til baghånden, såfremt han ikke har den forlangte farve.

c. Kortene i farverne.

Der indgår i hver farve et kort som ikke kendes fra andre spil, nemlig Kavallen.(C) Dets spilleverdi ligger mellem Damen og Knægten.



De resterende 52 kort har billedtegninger som andre kort, men værdierne er således:

Sorte farver



Røde farver

d. Kopper.

Til spillet anvendes 2 kopper benævnt henholdsvis kongekop og pagatkop.

I nødsfald kan anvendes en kaffekop med en underkop, hvor kaffekoppen er ”kongekoppen” og underkoppen er ”pagatkoppen”.



5 Point

10 Point

20 Point

e. Jetons.

Hver spiller skal have et sæt jetons i en fra med-spillerne afvigende farve, således at spillerne ved spillets afslutning har mulighed for at opgøre tab og gevinst.

Erfaringsmæssigt er et normalt jeton sæt – suppleret med 3 metal eller sten jetons – tilstrækkeligt.

En passende værdi for jetons vil så være:

- metal/sten svarer til 100 point,
- runde jetons svarer til 20 point,
- korte firkantede (eventuelt trekantede) jetons svarer til 10 point og
- lange firkantede jetons svarer til 5 point.

2.

Spillets formål.

- at ultimere,
- at hindre andre i at ultimere,
- at trække en spiller bagud,
- at få sidste stik,
- at få sine ultimokort hjem og
- at få størst mulig tælling.

a. ad at ultimere:

At ultimere vil sige at få sidste stik på et ultimokort, ultimokortene er pagaten og kongerne, og en ultimo benævnes henholdsvis pagatultimo og kongeultimo.

At der kan ultimeres kan skyldes

- gode kort,
- ultimatorens dygtighed,
- held, men oftest
- fejl i modspillet.

Den spiller der ultimerer honoreres fra hver spiller med:

- 45 point for en pagatultimo og
- 40 point for en kongeultimo.

Og han må tømme den tilsvarende ultimokop.

b. ad at hindre andre i at ultimere.

Det er i denne forbindelse en regel, at ingen spiller må indlade sig på at ultimere, hvis han derved kan blive årsag til, at en anden ultimerer.

Det er således, at man næsten forlanger, at den spiller, som i hensigt om ultimo letsindigt har lagt op til en anden ultimo, selv lader sig gå bagud (se neden-

for) på sit eget ultimokort, hvis han derved kan hindre den truende ultimo.

I overensstemmelse med foranstående er det en selvfølge, at ingen plejer små private interesser på trods af risikoen for en andens ultimo. Når alle ultimokort er gået – eller man selv har resten – kan man naturligvis ikke bebrejdes at pleje sine egne interesser.

c. ad at trække en spiller bagud:

Ved bagudgang forstås tab af et ultimokort (pagat eller konge) i sidste stik, idet besidderen ikke får stikket hjem.

Årsagen til at en spiller går bagud (herunder navnlig ”trækkes bagud”) er som regel letsindigt spil fra den pågældendes side, for eksempel ved at han bruger sit ultimokort så sent i spillet, at han ikke mere får mulighed for at skaffe sig af med det før i sidste stik.

En sådan blottelse vil den drevne spiller altid være rede til at benytte.

Den spiller der går bagud betaler til hver medspiller:

- 45 point for en pagat bagud og
- 40 point for en konge bagud.

Og han skal fordoble den tilsvarende kop.

Teoretisk er det muligt, at to spillere samtidig går bagud på konger, mens den tredje spiller ultimerer sin pagat eller en tredje konge.

d. ad at få sidste stik (men uden ultimo):

Dette har navnlig sin fordel derved, at der betales relativt godt – med 20 point fra hver medspiller.

Det viser sig i øvrigt i praksis, at den spiller som almindeligvis foretrækker at opgive en usikker ultimochance til fordel for sidste stik i det lange løb vil tage sig en god part af gevinsten.

Med hensyn til spil på sidste stik gælder det samme som for forsøg på ultimo, at der ikke må tages nogen chance som indebærer en risiko for at en anden spiller ultimerer.

e. ad at få sine ultimokort hjem (konger/pagat):

Dette har sin betydning derved, at besidderen i modsat fald kommer til at betale for dem (for hvert ultimokort – 5 point til hver af med spillerne samt 5 point i den tilsvarende kop, altså i alt 15 point).

Derudover vil han miste tællepoint ved det.

Den spiller som får sin pagat hjem honoreres med 5 point fra hver medspiller.

f. ad at få størst mulig tælling:

Dette bør kun være et mål, som den spiller sætter sig, som ikke har andre muligheder i sine kort, og kun hvis han derved ikke hjælper til en andens ultimo.

3.

Spilleets start.

a. Antallet af spillere og deres placering.

Til et tarokparti hører normalt 4 spillere, men der kan dog også være 3 eller 5 på partiet.

(1) 3 spillere:

Alle spiller hver gang.

(2) 4 spillere:

Den, der har plads lige overfor kortgiveren, blander det andet spil kort, lægger det til venstre for sig og sidder over.

(3) 5 spillere:

Spilleren umiddelbart til venstre og til højre for kortgiveren deltager i spillet.

Oversidderen til venstre for kortgiveren blander det andet spil kort, lader spilleren på sin højre side tage af og rækker kortene til oversidderen til højre for kortgiveren, som deler kortene ud som kortgiver ved næste spil.

(4) Generelle regler:

Der trækkes lod om placeringen ved bordet.

Den eller de, der sidder over, må ikke blande sig i spillet, medmindre der forekommer en evident fejl, som ikke bemærkes af spillerne, men som kan få afgørende indflydelse på spillet.

Oversiddere må ikke under spillet vise særlig interesse for en bestemt ”hånd”.

b. Betaling ved start.

- (5) Selve partiet starter med at der funderes, det vil sige at hver spiller – også den eller de som skal sidde over i første spil – lægger 20 point i hver kop.
- (6) Kortgiveren betaler for sin kortgivning 5 point i hver kop, og flytter koppen til højre side som tegn på, at betaling har fundet sted.

Har han ikke flyttet koppen inden sit første udspil, vil han være hjemfalden til en bøde på 5 point i hver kop.

c. Kortgivning og skatlægning.

Efter at kortene er blandet tages der af, og kortene gives rundt til højre, 5 kort ad gangen; herved får kortgiveren 28 kort og melder ”det passer” eller ”rigtigt”. Herefter samles kortene op og ordnes efter behov, hvorefter kortlægger skal lægge skat, det vil sige de tre kort han har mere end sine medspillere.

For lægning af skat gælder følgende regler:

- der må ikke lægges konger, pagat, scies eller tarok 21.
- der må ikke lægges tarokker, hvis man har 4 tarokker eller flere (sciesen er ikke tarok i denne forbindelse). Hvis man lægger tarok **skal** man lægge sig renonce i tarok. Hvor mange tarokker der er lagt skal oplyses på forlangende.
- der må ikke lægges meldte kort.

4.

Meldinger.

Der er **meldepligt** i tarokspillet.

a. Tarokmeldinger.

Har en spiller 10 eller flere tarokker, skal dette meldes med angivelse af om pagaten haves. (Sciesen tæller her som tarok).

Eksempelvis:

- ”10 uden” = 10 tarokker uden pagaten
- ”12 med” = 12 tarokker med pagaten.

b. Matadormeldinger.

Har en spiller samtidigt kortene

- tarok 21
 - pagaten og
 - sciesen,
- skal der meldes ”3 matadorer” eller ”3 store”, hvis spilleren derudover har tarok 20 meldes ”4 matadorer”, og yderligere tarok 19 meldes ”5 matadorer og så videre.

c. Sprøjtemeldinger.

Hvis en spiller har alle konger **og sciesen** eller alle fire billedkort i en farve **og sciesen** meldes der ”sprøjte i konger” eller eksempelvis ”sprøjte i hjerter”.

d. Hele meldinger.

Hvis en spiller har alle konger (men ikke scies) eller alle billedkort i en farve (stadig uden scies) melder han "helt i konger" eller eksempelvis "helt i ruder".

e. Halve meldinger.

Hvis en spiller har 3 konger **og** sciesen eller tre billedkort i samme farve **og** sciesen meldes "halvt i konger" eller eksempelvis "halvt i spar", idet det oplyses hvilket kort der mangler, for eksempel "halvt i klør, mangler damen".

f. Tout.

Tout skal ikke meldes.
Tout kan ikke gennemføres, når man har sciesen.
Efter gennemført tout foretages ikke optælling af points.

g. Forhold ved forkert eller manglende melding, der ikke er opdaget og rettet inden 1. udspil.

(1) Hvis en spiller melder om kort han ikke har, (for eksempel en halv melding uden at have sciesen) skal han betale 40 point i hver kop.

(2) Hvis en spiller undlader at oplyse om en pligtig melding, skal han betale 40 point i hver kop.

(3) I begge tilfælde gælder

- spilleren er pligtig at oplyse om fejlen, så snart han opdager den,
- spillet fortsætter normalt,
- spilleren må ikke ultimere det eller de ultimokort, der har relation til den forkerte eller manglende melding. Gør han det, får han blot betaling som for sidste stik.

5.

Vurdering af kortene.

Efter at kortene er ordnede (det vil sige samlet i farver) dannes et billede af kortenes spilleverdi. De faktorer der bør påvirke disse overvejelser er:

- de andre spilleres meldinger,
- tarokkernes antal og størrelse,
- farvekortene som helhed og
- tilstedeværelsen af en pisk.

Ad. andres meldinger.

Såfremt en modspiller har afgivet en melding som oplyser, at han er i besiddelse af et ultimo-kort (for eksempel "10 med" eller "halve hjerter uden kaval" må det naturligvis påvirke vurderingen.

Især gælder, at den spiller som melder om et stort antal tarokker (med eller uden pagat) bør anses som stærkspiller, og egne kort – sammenholdt med hvad den anden modspiller har – bør vurderes i lyset heraf. (Hvis der for eksempel er meldt ”11 med”, og man selv har 4 tarokker, er det klart, at den anden modspiller har 7 tarokker, hvorfor spillet må spilles således, at man hjælper – og aldrig tvinger tarokker fra – den anden modspiller).

Ad. tarokkernes antal og størrelse.

Hvis en spiller har 4 tarokker, og der ikke er meldt tarokmelding hos nogen, er det klart, at de resterende tarokker sidder fordelt med 9 hos hver af de to øvrige spillere. Spilleren med de 4 tarokker bør lægge sit spil sådan, at han ikke rammer den ene af disse spillere ensidigt. Hvis en spiller har 7 tarokker og der ikke er meldt tarokmelding hos nogen, sidder tarokker fordelt hos de to medspillere således:

7 – 8 tarokker eller
6 – 9 tarokker

hvorfor spillet – i hvert fald indledningsvis – bør lægges an på at føre modspillet. Tarokkernes størrelse spiller en væsentlig rolle ved vurdering, idet de – hvis de er små – nemt kan trækkes og kan dermed blive uden nogen reel indflydelse på spillet.

Ad. farvekortene som helhed.

Farvekortene bør vurderes som en helhed efter antallet af forventede indstikkere, idet det må huskes, at det kun er når man kommer ind og kan bestemme hvilken farve der skal spilles, at man har reel indflydelse på spillet.

Ad. tilstedeværelsen af en pisk.

Det efterses hvorvidt der findes en pisk, hvorved forstås et antal kort i samme farve og som i antal og størrelse nogenlunde svarer til antallet af tarokker.

Slagkraft for en pisk er:

- en 5-farve vil kunne slå 1 tarok ud,
- en 6-farve vil kunne slå 4 tarokker ud,
- en 7-farve vil kunne slå 7 tarokker ud,
- en 8-farve vil kunne slå 10 tarokker ud

Kombinationen af tarokker og én pisk således at de tilsammen udgør i alt 16 kort er normalt en forudsætning for at kunne ultimere.

6. Lægning af skat.

Se også punkt 3.c. side 13.
Kortgiveren – der lægger skat – skal betale 5 point i hver kop, men for dette får han jo også 28 kort, hvoraf han skal lægge 3.

Fordelen ved at lægge skat er:

- kortene kan afpasses efter den rolle man agter at spille og
- man er den eneste der ved, hvilke kort der mangler i spillet (er lagt).

a. Som stærkspiller

Er man stærk i tarok – har for eksempel 10 eller 11 tarokker – men ikke nogen egentlig pisk, kan man ofte med fordel lægge af sine længste farver i den hensigt at gøre alle sine farver omtrent lige stærke, og da trække modspillernes tarokker ud ved at spille tarok (det kaldes at tarokkere).

Hvis man derimod har en pisk, vil det være klogest at beholde den, hvis den da kan føres til bunds.

b. Som holdespiller

Den længste farve – altså pishen – bør så godt som altid holdes ubeskåret, og af de andre farver bør man lægge således, at de bliver så dækkede eller så upiskelige som muligt, altså bør man lægge af sin eller sine næstlængste farver.

c. Som svagspiller

Hvis der er en mulighed for at man kan komme til at overtage modspillet, skal der lægges efter samme princip som holdespilleren.

Hvis kortene derimod har en sådan beskaffenhed, at man aldeles sikkert er ”svag mand” – uden at have mulighed for at spille nolo – da bør man som regel lægge tre kort af sin længste farve, eller måske to af den længste og én af den næstlængste.

Svagspilleren må ikke falde for fristelsen til at lægge sig renonce i en farve for at fange kongen, eller lægge fra en kort farve for at få pagaten hjem, idet dette vil forrykke balancen mellem de to andre spillere og dermed give større mulighed for ultimo.

7.

Spillet

a. Spilleets start

Kortgiverens forhånd spiller ud, og der spilles **mod** uret.

Normalt spiller hver af de tre spillere deres farver, for eksempel for at prøve at føre en pisk eller for at drive en konge ud. Senere i spillet vil så den enkelte spillers hensigt vise sig tydeligere og tydeligere, og rollefordelingen begynder at tage form.

b. Stærkspilleren

For at en spiller kan tillade sig at optræde som sådan, må han være mindst lige så stærk som den stærkeste af de to andre. Han vil ofte føre sin pisk for at tvinge tarokker fra modspillerne og dermed åbne mulighed for en ultimo eller i hvert fald sidste stik.

c. Modspillet

Hvis en spiller således fører sin pisk og i øvrigt ikke viser tegn på venskab, bør de to andre etablere et modspil som hindrer, at den stærke spiller ultimierer.

Den af de to modspillere der har

- de fleste tarokker og
- de bedste indstikskort

må så overtage modspillet, hjulpet af den anden, og føre modspillet indtil han er blevet ramt så hårdt, at den, der tidligere var svagspiller, må overtage modspillet.

(1) Holdespilleren.

Holdespilleren må føre modspillet mod stærkspilleren på en sådan måde, at det ikke bliver muligt for denne at ultimere.

Til dette har han lov til at regne med mindst neutralitet fra tredjemandens side – og når det er nødvendigt også en vis støtte – hvis han ved at gå med sine ultimokort viser tredjemanden, at han ikke agter at ultimere.

(2) Svagspilleren.

Svagspilleren må hjælpe holdespilleren der har vist den gode vilje ved at gå med sine ultimo kort.

Han spiller holdespillerens farve og undgår at spille en farve som kræver, at holdespilleren skal bruge tarok.

Hvis alle ultimokort er gået, har den svage spiller ingen forpligtelser i forhold til de øvrige spillere.

d. Spilleets afslutning

Som anført tidligere er spillets formål blandt andet

- at ultimere eller
- at få sidste stik,

hvorefter dette da også honoreres jf. punkt 10.

e. Anvendelse af sciesen

Der er følgende muligheder for anvendelse af sciesen:

- bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik (hvis for eksempel spilleren har en kaval anden i en farve som spilles ud med konge og dame, kan han ved "at sciesere sig" få sin kaval hjem med stik,
- bruges som tarok, både ved udspil og ved tilspil og
- bruges til at drive en konge ud som er det eneste kort tilbage i en farve; hvis for eksempel kongeindehaveren har 6 kort i farven mod angriberens 5, kan angriberen føre sin farve til bunds, hvorefter den af modspillerne der har sciesen, kan spille den ud i kongefarven, hvorved kongen bliver drevet ud.

9. Betaling under spillet

a. For pagaten

Den der i spillets løb får sin pagat hjem honoreres med 5 point af hver af de andre deltagende spillere. Den der i spillets løb mister sin pagat, betaler 5 point til hver af de andre spillere og lægger desuden 5 point i pagatkoppen.

b. For konge

Den der i spillets løb mister en konge betaler 5 point til hver af medspillerne og lægger desuden 5 point i kongekoppen.

10. Betaling efter spillet.

a. For tout.

Den, spiller, der gennemfører en tout belønnes med 85 point fra hver af de deltagende spillere og retten til at tømme begge kopper.

b. For ultimo.

(1) Pagatultimo

Den, der gennemfører en ultimo med pagaten som sidste kort, modtager 45 point fra hver spiller og må tømme pagatkoppen.

(2) Kongeultimo

Den, der gennemfører en ultimo med en konge som sidste kort, modtager 40 point fra hver spiller og må tømme kongekoppen.

NB! Når der er ultimeret skal den ultimerede kop funderes på ny. I denne fundering deltager alle der deltager i spillet – også de der sidder over og den, der har ultimeret.

c. For at gå bagud.

(1) Pagatbagud

Den spiller som går bagud med pagaten skal betale 45 point til hver deltagende spiller samt fordoble pagatkoppen.

(2) Kongebagud

Den spiller som går bagud med en konge skal betale 40 point til hver deltagende spiller samt fordoble kongekoppen.

d. For at få sidste stik.

Den spiller som får sidste stik modtager fra hver af de deltagende spillere 20 point.

e. For nolo.

Den spiller som gennemfører en nolo modtager 25 point fra hver af de deltagende spillere. Efter en gennemført nolo foretages der ikke optælling af kortene, ligesom den spiller som får sidste stik ikke modtager betaling herfor.

f. For tælling.

Når spillet er afsluttet tælles point op hos de to spillere som ikke er implicerede i kortgivningen til næste spil.

Pointværdien er som følger:

For hvert stik	1 point, i alt	26 point
For hver konge	4 - -	16 -
dame	3 - -	12 -
kaval	2 - -	4 -
knægt	1 - -	4 -
pagat	4 - -	4 -
Tarok 21	4 - -	4 -
Scies	4 - -	4 -
I alt i spillet		78 point

Betaling (eller gevinst) efter tællingen:

00 – 03	point taber	25
04 – 08		20
09 – 13		15
14 – 18		10
19 – 23		5
24 – 28	Spiller lige op.	
29 – 33	point vinder	5
34 – 38		10
39 – 43		15
44 – 48		20
49 – 53		25
54 – 58		30
59 – 63		35
64 – 68		40
69 – 73		45
74 – 78		50

Hvis således den ene af de to tællende spillere opgør sin tælling – efter ovenstående regler – til at være 39 point, da skal han have 15 i tælling; den anden af de tællende spillere kan eksempelvis opgøre sin tælling til 19 point og skal altså betale 5 i tælling, hvorefter det er klart, at den spiller som ikke tæller (på grund af kortgivning) skal betale 10 i tælling.

Opmærksomheden henledes på, at kun to spillere må gennemføre tællingen, da det teoretisk er muligt at opnå et forkert resultat, såfremt alle tre tæller.

10. Nolospillet.

At spille Nolo vil – som i andre kortspil – sige ”at spille uden stik”.

I sig selv er nolo ikke et meget givende spil, idet man for spillet modtager 25 point fra hver af de to andre medspillere, men da man som nolospiller undervejs i spillet kommer til at betale for pagaten og konger, som man har på hånden, er det ofte en tvivlsom gevinst at spille nolo.

Nolospillets betydning er, at det ikke kan ultimeres hvis der samtidigt spilles nolo; således kan en nolo være den eneste mulighed der er for at hindre en oplagt ultimochance i at resultere i en ultimo.

Hvis noloen skal lykkes, er det oftest nødvendigt, at der etableres et samarbejde mellem de to makkere, og herunder må det straks afgøres, hvem af dem, der skal spille den.

For nolospilleren er de farligste kort tarokkerne, hvorfor makkeren må hjælpe ham af med dem, hvilket sker ved, at han (makker) spiller sine største tarokker ud hver gang, han kommer ind, og derefter fortrinsvis spiller den farve, hvori nolospilleren er renonce, for at hjælpe ham af med øvrige farlige kort.

For fuldstændighedens skyld skal nævnes, at man godt kan gå bagud selv om der spilles en nolo. Efter nolo foretages ikke tælling af point.

11. Diverse bøderegler.

a. Ved forkert kortgivning.

Hvis der gives så meget forkert, at der må gives om, betaler kortgiveren 5 i hver kop, og næste mand giver.

b. Ved forkert antal kort.

- hvis en spiller ikke har lagt skat og derfor har forkert antal kort, skal han betale 40 point i hver kop, og spillet kasseres,
- det samme gælder den der har forkert antal kort på hånden og ikke melder dette før det første kort er spillet ud.

c. Ved fejlmelding eller manglende melding.

- hvis en spiller glemmer en melding eller opgiver en melding han ikke har, skal han betale 40 point i hver kop, ligesom han må betale tilbage hvad han eventuelt har modtaget for sin melding. Spilleren der har meldt forkert – eller undladt at melde – kan ikke ultimere i den forkerte eller manglende meldings farve.
- Hvis en spiller melder før kortgiveren har meldt bødes med 20 point i hver kop.

d. Ved fejl under spillet.

- den spiller som spiller fejlagtigt ud eller lægger til i utide betaler 20 i hver kop, og i sidste tilfælde "fanger bordet" naturligvis,
- Den er forlanger scies i tredjesidste udspil, uden at den findes på hænderne betaler 20 point i hver kop,
- Ved kulørsvigt betales 40 point i hver kop.

e. Annullering af spillet.

- For alle fejl under spillet betales bøder som angivet i spillereglerne.
- Ved fejl, der kan få væsentlig indflydelse på spiller, og som ikke er erkendt af spilleren selv inden næste udspil, annulleres spillet, medmindre begge de to andre spillere bestemmer, at spillet skal fortsætte.
- Ved fejl der kun kan genere spilleren selv annulleres spillet ikke (for eksempel ved forkert kald af scies i 3. sidste udspil eller når giveren har glemte at flytte kopperne.

12.

Afslutning af et parti.

Et parti afsluttes ved at kopperne deles mellem de deltagende spillere, hvorefter alle spillerne – i den udstrækning det er muligt – samler deres jeton-farve hjem.

Herefter vil det klart fremgå, hvem der har tabt og hvem der har vundet.

13.

Hjælperegler med tælling af tarokker.

Da det er nødvendigt til enhver tid at være klar over hvor mange tarokker der er gået, skal her anføres et par hjælperegler:

- den simpleste måde er naturligvis at tælle alle tarokker samtidigt med, at de går,
- en anden måde er kun at tælle tarokkerne som falder fra de andre to spillere, og da man jo ved, hvor mange tarokker man selv havde, da spillet startede, er det et forholdsvis simpelt regnestykke at gøre op, hvor mange tarokker der er tilbage på de to hænder tilsammen,
- en tredje måde går ud på at summere op ved hvert tarok tilkast fra hver hånd; tæller man for eksempel 42 betyder det, at sidemanden til venstre har mistet 4 tarokker og den anden spiller har mistet 2 tarokker. Efter et påfølgende dobbeltslag er stillingen herefter 53 og hvis der så næste gang kun anvendes tarok fra sidemanden til venstre er stillingen 63 eller – hvis man foretrækker det således 6 – 6.

Denne tælleform indebærer naturligvis den fordel, at man altid er klar over hvor mange tarokker der er brugt på hver hånd.

Uanset hvilken af ovennævnte tælleregler der anvendes gælder følgende:

- tæl ikke tarokkerne før de ligger på bordet,
- husk at tælle sciesen som tarok og endelig
- hvis man kommer i tvivl om sin tælling, så skal man stole på, hvad man har talt til.

14. **Til- og frameldinger.**

Da tarok er et udpræget makkerspil – selv om makkerskabet ofte ændrer sig under det enkelte spil – er det vigtigt at kende de vigtigste regler for at melde til eller fra i en farve.

Tilmelding vises bedst ved først at tilkaste et lille kort i farven og næste gang farven spilles da at tilkaste et stort kort.

Framelding vises – modsat – bedst ved først at tilkaste et stort kort i farven og så næste gang farven spilles da at tilkaste et mindre kort.

Hovedregler:

- hvis man har 4 kort eller derover i den farve der føres bør der markeres til,
- hvis man har 3 kort eller derunder i den farve der føres bør der markeres fra,
- en åbenlys fjende kan – og vil – ganske se bort fra disse regler.

15. **Betaling for meldinger.**

Fremgår ikke af de lærebøger som nærværende hæfte er redigeret efter, men ved VESTRE LANDSDELSKOMMANDOS TAROKKLUB spilles med følgende takster:

- **Tarokmeldinger:**

- 10 med/uden 10 point
 - 11 med/uden 15 point
 - 12 med/uden 20 point
 - 13 med/uden 25 point
 - 14 med/uden 30 point
 - 15 med/uden 35 point
- og så videre.

- **Matadormeldinger:**

- 3 store (eller matadorer) 10 point
 - 4 store 15 point
 - 5 store 20 point
 - 6 store 25 point
 - 7 store 30 point
 - 8 store 35 point
- og så videre.

- **Sprøjtemeldinger:** 15 point

-

- **Hele meldinger:** 10 point

-

- **Halve meldinger:** 5 point