

## HANS J. MØLLER



Tarokspillets nøglekort

# TAROK

## REGLER OG VEJLEDNING

*Fire mænd sad omkring bordet med den grønne filflade – stilheden i rummet var fortættet. Af og til bevægede en hånd sig langsomt, når et kort blev spillet ud eller et stik taget hjem. Ellers sad de fastnaglet bag hver sin hemmelighedsfulde vifte, urørlige som de fire himmelretninger, som bridgespillere er opkaldt efter. En forsker, en digter, en forretningsmand og en journalist. De var mænd i den myndige aldersklasse, som behersker samfundet, tre af dem i begyndelsen af fyrrerne, journalisten 10 år yngre. Men nu havde de glemt deres alder og ansvar for samtiden. Verden omkring dem eksisterede ikke. Øst-Vest-konflikten og brintbomben. Afrikas problemer og fællesmarkedet – alt var glemt for en meldt lilleslem i hjerter. De 4 mænd legede – men med en alvor som gjaldt det Jordens skæbne. Forskeren og forretningsmanden på parti mod digteren og journalisten, fornuftens makkerpar mod fantasiens – i en kamp om verdensherredømmet på et grønt bord.*

André Bjerke "Enhjørningen"



Alle former for kortspil er i grunden leg, men ligesom leg kan blive til blodig alvor, kan kortspil blive alvorligt, hvad enten det dyrkes som professionel hasard eller turneringsspil på højeste plan. Det gælder i kortspil om at vinde, i hasard penge, i turneringsspil ære, men for de fleste kortspillere er det væsentlige selve legen, spillet i sig selv. Fornøjelsen ved at kunne se og udnytte mulighederne i kortene, hvad enten det nu drejer sig om at føre spillet til en lykkelig udgang for en selv eller at forhindre en modspiller i at løbe med gevinsten, spændingsmomentet om nu modstandernes kort er "rigtigt" fordelt, udfordringen i at finde det på de givne kort bedst mulige spil.

Der findes et utal af kortspil med mindre eller større udfordringer til deltagerne, spændende fra simpel sorteper til avanceret turneringsbridge. Det første kan spilles uden større forudsætninger, det andet kræver indgående studier, lang træning samt oplæring i sindrige meldesystemer og sære konventioner.

*Spillekort, hvad er det? For den udenforstående bare nogle små kartonstykker med røde eller sorte figurer, billeder og tal, et harmløst legetøj.*

*Men for den indviede, for hasardspilleren, er hvert af dem lige betydningsfulde som et orakelsvar om liv eller død, lige spændende som et guldkup i El Dorado. Fire bunker med bagsiden op. I tre af dem er der sand, i den fjerde guldstøvet, (André Bjerke).*

Et af disse mange spil er *Tarok*, et af verdens ældste kortspil, i dag stort set ukendt – bortset fra visse krydsordsopgaver og fra navnet på en kendt travhest – og så lidet kendt, at det kan være vanskeligt at finde de specielle tarokkort på det danske marked.

Derimod kan man lettere finde en anden type tarokkort, kaldet *tarot*, i mange forskellige varianter, beregnet til okkulte formål, ikke mindst i spådomskunstens tjeneste. Om disse særlige kort, deres betydning og egenskaber findes en omfattende litteratur, hvorimod litteraturen om *Tarok* som kortspil er sparsom.



Nyere tarokkort til spådomsbrug([www.manteia-online.dk](http://www.manteia-online.dk))

*Tarok* adskiller sig fra andre spil på flere måder:

1. Det spilles med specielle kort, hvor stokken indeholder 78 blade i modsætning til de almindelige 52.
2. Spilletets hovedformål er særpræget, nemlig at få sidste stik på en konge eller pagaten, den mindste trumf, (det kaldes at *ultimere*), eller sagt på en anden måde, at hindre at en anden ultimerer.

Derigennem, at det ikke er kendt – bortset fra klare situationer – hvem der i et enkelt spil er makkere, og at man ofte i løbet af et spil må skifte makker.

*Tarok* har tidligere været mere udbredt end det er i dag, hvor kun få dyrker dette

morsomme spil, næppe mere end nogle få hundrede, og det er lidt uforståeligt, idet spillet er meget fascinerende på grund af de rige kombinationsmuligheder og variationer, der findes i kortfordelingen, det er krævende fordi der er så mange ting, der i spilforløbet skal holdes rede på, ligesom ændring i taktik kan være nødvendig undervejs i spillet, og ofte er det ganske små ting, der kan betinge et heldigt eller uheldigt udfald af spillet.

*Tarok* har den fordel, at man ret hurtigt, selv som begynder, kan have fornøjelse af at være med i spillet. Der skal ikke læres svære meldesystemer, reglerne er simple – men på den anden side skal der en god del erfaring til før man bliver en habil tarokaner.

Mange kortspillere kender, at man en hel spilleaften næsten udelukkende får dårlige kort, og det sker selvfølgelig også i *Tarok*, men i dette spil gælder det, at man ofte – selv med mindre gode kort – kan få afgørende indflydelse på spillets forløb og resultat.

I *Tarok* er der meldinger. Der betales inden man begynder at spille og desuden før, under og efter hvert enkelt spil, men alligevel er omsætningen lav, blandt andet fordi man sætter prisen pr. point lavt. Det er ikke gevinsten, der er afgørende, det er selve spillet, legen.

*Tarok* spilles af 3 deltagere, men det er en fordel at være 4 ved bordet, så at man kan få mere eller mindre fortjente hvilepauser. Det er også muligt at spille "femkantet", hvor der er 2 oversiddere i hvert enkelt spil

I 1987-88 var man i Hjørring Tarokklub ved at udarbejde en vejledning i *Tarok*, beregnet til nye medlemmer. Der skete nu det, at Strubes forlag viste sig interesseret i at udgive den i bogform, hvad der medførte et større arbejde. En mindre gruppe, bestående af forfatteren, E.V. Ørtenblad, M. Nelboe og L.G.K. Christiansen foretog en kritisk gennemgang af manuskriptet, der udover at have været til høring blandt klubbens egne medlemmer også har været forelagt andre, bl.a. i VLK. L.G.K. Christiansen udarbejdede det historiske afsnit, som senere er blevet suppleret takket være et hæfte, som Jens Henneberg skrev til et jubilæum i klubben. Bogen udkom i 1988 og for få år siden opkøbte klubben forlagets restoplag. I den forhåndenværende udgave, der blandt andet skyldes visse ændringer i spillereglerne, er der tilføjet lidt i det historiske afsnit, ligesom der er flere eksempler i afsnittet "Forskellige eksempler og spørgsmål".

Hefte er opbygget således, at der efter det historiske afsnit er en gennemgang af spillereglerne, dernæst en omtale af forskellige principielle spørgsmål, der er forsøgt illustreret gennem eksempler på kortfordeling og spilforløb. Til sidst er der vist flere spileksempler med spørgsmål og svar. Hensigten med denne opbygning har været at give tarokspillere bedre mulighed for at opnå det, der er spillets formål, der er:

*At ultimere*

*At hindre andres ultimo, og da gerne ved*

*At trække en modspiller bagud*

*At få sidste stik*

*At få sine ultimokort hjem*

*(At få størst mulig tælling)*



*Salig efter vundet ultimo.*



*Hvorfor spillede du sådan?*

Man kan selvfølgelig ikke lære at spille *Tarok* ved blot at læse denne vejledning, der må nødvendigvis også "praktiske øvelser" til, man må prøve at spille med øvede spillere, se hvorledes de behandler kortene, søge at lære, hvordan man lægger en taktik, få forståelse af, hvornår man skal skifte makker. Og er man heldig vil man måske opdage, hvor galt det kan gå den spiller, som i en afgørende situation har tabt tællingen.

Det kan godt tage sin tid, men man kan – som allerede omtalt – udmærket som uøvet have fornøjelse af at spille sammen med øvede.

Og så kan man måske en gang blive en habil tarokner, hvad så det betyder. Nogen vil måske mene, at en god tarokner er en person, der ved særdeles meget om *Tarok*. Men måske var det bedre at sige, at en god tarokner er en, der kender spillets groveste fejl – og som derfor forstår at undgå dem.

## *Træk af Tarokkens historie.*

*Tarok* anses af nogle for at være det ældste kortspil i verden, og mange betragter det som stamfaderen til alle øvrige kortspil.

Hvor det egentlig har sin rod er usikkert, nogen mener, at det kunne stamme fra Kina (i tiden fra det 7. til det 10. århundrede), andre hævder, at det stammer fra Indien, men også Ægypten og Lilleasien har været omtalt som mulige oprindelsessteder.

Der er også mange teorier om hvorledes spillet er kommet til Europa, det har været omtalt at Marco Polo kan have hjembragt det fra Kina, men også muligheden for, at korsfarerne har hentet det hjem, har været nævnt. Det kan være bragt til Europa af sigøjnere eller måske indført af saracenerne ved Siciliens erobring – eller maurerne kan have bragt det til Spanien. Der er nok af teorier, men ingen sikre beviser.

Den første sikre datering for tarokkortenes opdukken i Europa stammer fra Frankrig i 1392, hvor skatmesteren ved Karl VI's hof i regnskabsbogen har indført en notits om udbetaling af en sum til maleren Gringoneur for tre spil kort, fremstillet specielt til kongen med forskellige tegninger, malet med guld og farver. Der er endnu sytten kort tilbage på Bibliothèque Nationale i Paris.

Det har ikke været de første kort i Europa, i Firenze vedtog byrådet i 1377 et forbud mod kortspil, og der kan findes henvisninger til kortspil fra Spanien i 1371, fra Nederlandene i 1379 og fra Tyskland i 1380.

Selv om de første sikre vidnesbyrd om tarokkort som nævnt kom fra Frankrig, mener man alligevel, at *Tarokken* som sådan stammer fra Italien, hvor man anvendte kort, der kaldes *atutti* (trumfer), som var nummererede fra 1 til 21 og repræsenterede allegorisk magt, dyder og laster. Hertil kom et kort, der var uden nummer eller med et nummer 0, kaldet *narren* – forløberen for vor tids joker. Det er også sandsynligt, at venetianerne var de første, der forenede 56 farvekort (talkort) med de 22 tarokkort og derved skabte det 78-kortspil, som kendes i dag og stadig anvendes i varierende former i forskellige lande.

Farvekortene var delt i fire serier eller familier, hver indeholdende en konge, en dronning (dame), en ridder (caval) og en page (knægt) sammen med kort nummereret fra 1 til 10. Hver serie var karakteriseret ved et mærke, og de italienske, som er de ældste, forestillede stokke, sværd, bægre og mønter, og disse mærker er bevaret på størstedelen af de kort, der spilles med i Italien i dag. I Tyskland brugtes agern, bjælder, blade og hjerter, i Schweiz bjælder, skjolde, roser og agern. De familiemærker, der anvendes her i landet, spar, hjerter ruder og klør, er de franske mærker, der opstod omkring midten af det 15. århundrede som følge af en forenkling af kortfremstillingen. Selv om de italienske og tyske mærker stadig anvendes til mange lokale kortspil, er de franske familiemærker blevet internationalt anerkendte og anvendes overalt.

Der har været lagt symbolik i familiemærkerne. De fire serier er blevet betragtet som symboler på middelalderens samfundslag – præsterne, købmændene, krigerne og bønderne, men også som symboler på de fire årstider eller de fire elementer.

Selve tarokkortene (de 22 trumfer) har ændret sig gennem tiderne, og de symbolske billeder er blevet erstattet af alle mulige illustrationer som jagt- og folkelivsscener, bygninger og historiske tableauer. Særligt populære var i en periode spil med dyrebilleder, som er blevet produceret gennem mange år, også i Danmark.

De ældste europæiske kort var ikke trykte, men håndtegnede og håndkolorerede. Først da tryktekniken – træsnittet – kom frem omkring år 1400, muliggjordes en relativ billig masseproduktion, som gjorde spillekort tilgængelige for den almindelige borger.

Italienerne fremstillede også andre tarokspil med divergerende antal kort. Det ene er "tarochino" eller "det lille tarokspil", hvori de 22 tarokker er med, mens flere andre kort er udeladt, så at der kun er 62 kort tilbage i stokken. Regner man tarokkerne fra er der tilbage 40 kort – samme antal som i l'hombre. Et andet spil fra omtrent same tid (1415) fra Firenze kaldes "Minichiate", hvor der til de oprindelige 78 kort er føjet yderligere 20, et for

hver af dyrekredsens 12 tegn, de fire elementer (ild, vand, jord og luft) samt de fire dyder forstandighed, tro, håb og kærlighed).

Udover disse to varianter og det mere almindelige spil, tarochi, er der beskrevet flere nationale og lokale varianter af spillet, men det er den almindelige form, tarochi, som er mest udbredt.

Mod slutningen af det 14. århundrede var tarokspillet ret udbredt, men gled så i glemmebogen undtagen i Østrig, hvorfra det senere spredtes. I dag spilles det især i det sydlige Europa, foruden Østrig og Italien især i Tyskland og Frankrig, hvor den ægte version af spillet lever videre under navnet "Les grandes tarots", medens en mere populær form uden tarokspillet's ædle finesser bare hedder "Jeu des tarots"

Man regner med, at der i vor tid spilles *Tarok* i en eller anden form i omkring 70 lande. En oversigt kan man finde på nettet: [www.pagat.com](http://www.pagat.com)

Som omtalt bruges tarokkortene ikke alene til kortspil. Tarokkerne har været anvendt til spådomskunst, men også det samlede spil (78 kort) blev tidligere og bliver den dag i dag brugt til dette formål, for hvilket de giver væsentlig større muligheder end normale spillekort, dels på grund af antallet, dels i symbolikken. Når de bruges på denne måde anvendes opdeling i tarokker og farvekort (talkort), tarokkerne kaldes "den store Arcana" med numre fra 1 til 21 samt narren, farvekortene benævnes "den lille Arcana" eller "Minor Arcana", idet tarokkerne i fortolkningen har en kontrollerende indflydelse på farvekortene. Hver farve er tillagt en almen karakter og de enkelte kort en mere specifik betydning. Tarokkerne viser nu – efter mange ændringer – billeder af stiliserede personer og genstande, til hvilke der er knyttet bestemte betydninger. Når de anvendes som spåkort fortolkes kortene i overensstemmelse med den betydning, der er knyttet til dem, suppleret og ændret ved kombinationen med andre kort når de trækkes eller lægges – og vel også gennem seerens vurdering af kunden.

Der findes adskillige varianter af disse spådomskort – i en forretning i København kunne man således finde 20 forskellige sæt.

Som nævnt tidligere er der en omfattende litteratur om kortene i det okkultes tjeneste, det meste dog på fremmede sprog. Skulle nogen være interesserede i denne side kan der henvises til en dansk oversættelse af *Poul Huson's* bog "Djævelens billedbog", som udkom i 1981.

### Tarokken i Danmark

Det er uvist, hvornår tarokken kom til Danmark. Man ved, at der hos Kong Hans har været spillet kort, idet der i regnskaber er fundet påskrifter, der viser at kongen har hævet penge for at betale spillegæld. Også hos Christian IV blev der spillet kort, ikke usandsynligt Tarok. Der er i slutningen af 1700-tallet udsendt en serie dyretarokkort i København, og i bogen "Nyeste danske Spillebog" fra 1786 af *Joh. Chr. Melbye* er der en beskrivelse af spillet. Denne beskrivelse går nogenlunde uændret videre i senere udgaver af bogen fra 1802, 1829 og 1868 ved *S.A. Jørgensen*. *Edvard Holm* "Danmark-Norges Historie fra Den store nordiske Krigs Slutning til Rigernes Adskillelse (1720-1814)" har i kapitlet "Ballet 16. Januar" beskrevet, at en af de sammensvorne, oberst *Kjøller*, tilbragte ventetiden før kuppet mod Struensee med at spille Tarok, og man kan måske godt forestille sig, at det kan have været vanskeligt for ham at "holde tællingen". Dette har også fundet plads i den nutidige skønlitteratur hos *P.O. Enquist* i bogen "Livlægens besøg", hvori han også omtaler de tre dronninger, *Sophie Magdalene* (enke efter Christian VI), *Juliane Marie* (enke efter Frederik V) og *Caroline Amalie*, som spillede *Tarok* 3 gange om ugen.

I Vinderslev kirke findes et kalkmaleri, som er den ældste kendte billedgengivelse af kort-

spil i Danmark. Man ser et sæt spillekort, der blandt andet viser spar 9 og ruder 5. Maleriet formodes at fremstille ejerne af Vinderslevgaard, et gods i nærheden af kirken – det fortælles i øvrigt, at herregården senere blev tabt i spil.

Der var i Danmark trykt dyretarokkort i slutningen af 1700-tallet hos *Jean Friedrich Mayer*, men også andre danske trykkere har udgivet tarokkort med dyr. *Holmblad* har trykt flere sæt, omkring 1860 en serie, hvor tarokkerne viste kendte bygninger i København, og helt frem til 1920 har der været dansk produktion, men da efterspørgslen var meget beskedent ophørte man med produktionen. Under sidste verdenskrig var der dog en lille produktion af tarokkort her i landet, kortene var tegnet af oberstløjtnant *J.V. Hermansen* (som havde udgivet vejledning i spillet i 1926). Disse kort var ret primitive uden billeder, udelukkende med talangivelser.



To af tarokkerne fra Holmblads serie (Frank Jensen)

Tarokspillet er ikke særlig udbredt i Danmark. Kun nogle få hundrede spiller det, og der findes enkelte klubber – nogen temmelig små – flere med tilknytning til militære institutioner, i Aarhus oprindeligt Vestre Landsdelskommando, i Aalborg Dronningens Livregiment, i Hjørring Hærens Materielkommando og Nordjysk Parkområde. Seneste skud er den såkaldte kongelige tarokklub, oprettet på initiativ af Prinsgemalen. I slutningen af 1800-tallet fandtes Københavns Tarokklub, som havde en direktør, *Emil Wolff*, der i 1899 udgav en lille vejledning i spillet. Jeg har forsøgt at finde nærmere oplysninger om denne klub, men såvel bymuseet som stadsarkivet og rådhusbiblioteket i København har meddelt, at de ikke har noget liggende. *Wolff* var ikke tilknyttet militæret.

Ser man på en liste over tarokspillere i Danmark fra slutningen af 1980'erne vil man se, at der udover medlemmerne i klubberne er et stort antal hærofficerer – ganske vist er der

dukket enkelte marineofficerer op i de seneste år – og disse officerer udgør ikke blot den største gruppe blandt tarokanere, men vel også er den samfundsgruppe med det største procentuelle antal.

Der har også været spillet *Tarok* på Grønland. I vinterkvarteret på Danmarksekspeditionen i Nord-Øst Grønland fordrev man vintertiden med tarokspil.



*Læge J Linhard, premierløjtnant C.P. Koch, maleren Achton Friis, L. Manniche (ornitolog)*

Medens der som tidligere nævnt er en omfattende litteratur om tarokkortene til okkult brug, er litteraturen om kortspillet *Tarok* sparsom, og ser man bort fra de gamle spillebøger fra før år 1900 er der ikke meget tilgængeligt. På nogle få biblioteker findes *J.V. Hermansens* bog fra 1926, medens hans anden vejledning fra 1943 kun findes som læseselseksemplar på det kongelige Bibliotek.(og det skal bestilles i forvejen, da det er på fjernlager). Der er skrevet vejledninger af *R.L. Borch* og *O. Oldfeldt*, men disse finder man ikke på bibliotekerne. Forfatterens bog fra 1988 findes derimod på adskillige biblioteker, bl.a. i Thorshavn, men om nogen der har vist interesse for den vides ikke. Forlaget har ikke flere, idet et restoplæg for få år siden blev opkøbt af klubben i Hjørring, hvor der endnu er nogle eksemplarer tilbage. Imidlertid har *Bent Agger* fra VLK flere af disse ældre vejledninger, som han har fået lagt på CD.

Til gengæld er der i skønlitteraturen lidt omtale, blandt andet hos *Sophus Bauditz* og *Jens Kruuse*, der i bogen "Rytme" beretter om den ugentlige tarokaften hos den gamle provst Ulf sax med følgende:

*Sjældent er der spillet mere intens og dårligere Tarok end af disse venner. Der blev omtrent lige mange bagud'er som ultimoer. Lykkelige var de og ikke til at genne i seng. Provstinden lagde sig..*



Endelig må man ikke glemme *Emma Gad*, som i "Vort Hjem" i et afsnit om kortspil skrev: *Tarok må ubetinget anses for det fineste, men vanskeligste af alle kortspil.* Og det vil vi, som spiller *Tarok*, selvfølgelig give hende ret i.

Hos *Bendz*, (regimentskirurg ved Dragonregimentet i Randers omkring 1840) findes et citat fra *Montesquieu* som indledning til hans bog "Tarok, trykt som Manuskript for Venner" *Spil blev indført i selskabslivet for at fornøje og adspredde. Derfor anser man i det gode selskab da også blot kortspil for en uskyldig fornøjelse. Og når man ikke gør noget for at ændre på denne favorable opfattelse, er det af skræk for, at en anden og mere præcis forståelse ville få alt for mange til at rødme. Når der ydermere er så mange fornuftige mennesker, der af egen fri vilje hengiver sig til kortspil, er det, fordi de ikke har øje for, hvilke vildfarelser, hvilken vold og hvilket fordærv det fører med sig.*



*Denne ritmester (1845) var muligvis blandt tarokspillerne i Randers.*

## ***Nødvendigt tilbehør.***

### *Kortene.*

I *Tarok* anvendes som omtalt en speciel kortstok, bestående af 78 blade. Det er lidt vanskeligt at finde en forhandler her i landet – der er en forretning i Jorcks Passage og en på Boulevarden i Aalborg samt på Store Torv i Aarhus ([www.gamesweb.dk](http://www.gamesweb.dk)) I Hjørring har vi sørget for egen import fra Frankrig.. Kortstokken indeholder:

- a. 21 nummererede trumfer, tarokker
- b. et specielt kort, en art joker, kaldet scusen eller sciesen )
- c. 56 farvekort i de sædvanlige 4 farver.

Ad a. Tarokkerne er nummereret fra 1 til 21. Tarok 1 kaldes pagaten og at få sidste stik på denne kaldes at *ultimere* pagaten. Tarok 21 er spillets højeste kort, og med dette kort som sidste kort på hånden, vil man være sikker på at få sidste stik.

Ad b. Scusen – Sciesen, betegnelsen stammer fra det franske navn l'excuse, eller måske fra italiensk, hvor ordet "scusare" betyder at undskylde. Dette kort har helt specielle funktioner med et eget regelsæt for anvendelsen, og dens praktiske betydning kan være så afgørende, at den vil blive nærmere omtalt i et særligt afsnit.

I de jyske klubber siger man sciesen – årsagen hertil er ukendt, men man i *Schwartz's* bog fra 1847 se "Scysen, eller som den almindelig benævnes, Skisen".

Ad c. Farvekortene. Der er i hver farve 14 kort mod de sædvanlige 13, idet der er et ekstra billedkort, en bereden knægt, cavallen (i det følgende betegnet som C). Værdien ligger mellem dame og knægt. De røde farvers små kort har "omvendt" værdi som det kendes fra l'hombre. Rækkefølgen i farverne bliver således:

sorte farver; K,D,C,Kn,10,9,8,7.....1

røde farver: K,D,C,Kn,1,2,3,4,5....10



Forskellige udgaver af cavallen – længst til venstre fra omkring år 1800 – til højre fra en serie, hvor billedkortene bærer fyrstelige navne, her general Gordon.

### Jetons.

Som betalingsmiddel før, under og efter spillet anvendes jetons. Det anbefales at have jetons i værdierne 5, 10, 20 og 100 point – i det følgende forkortet til p.

### Kopper eller puljer.

Der anvendes 2 puljer, normalt kaldet kopper, henholdsvis pagatkop og kongekop.. Inden spillet startes betaler (*funderer*) alle deltagere 20 p. i hver kop, og betaling til kopperne sker ved kortgivning, ved tab af ultimokort og i forbindelse med ultimo eller bagud (se nærmere senere) samt ved betaling af bøder.

Er en kop blevet tømt i forbindelse med ultimo funderes på ny, og det er ultimatorens pligt at sørge for, at alle deltager i funderingen. Skulle det senere vise sig, at der mangler noget i fundering, må ultimatoren af egen kasse dække manglerne.

Efter afslutning af en spilleaften deles koppernes indhold ligeligt mellem deltagerne, og hvis det ikke kan deles helt lige vil man lade den spiller, der har klaret sig dårligst, få det beskedne "overskud".



Hjerring-model, fremstillet af granatbundstykker

## ***Spillets regler.***

Reglerne er forholdsvis simple, der er ikke nogen udviklede konventioner, men blot nogle enkelte ting, man må have i erindring. Der er i årenes løb sket en vis udvikling indenfor regelværket på forskellige punkter. Denne udvikling vil blive omtalt nærmere under de enkelte punkter.

### **Deltagere.**

I det enkelte spil deltager 3 spillere, men det anses for en fordel, at være 4 ved bordet, idet der herved opnås nogle pauser til afslapning og mulighed for at se nærmere på, hvorledes de andre ved bordet behandler deres kort, men man må her huske på, at det er en gylden regel, *at oversidderen ikke på nogen måde må blande sig i spillet*, ligesom han heller ikke skal deltage i betalingen under og efter spillet, med mindre der som følge af en ultimo skal funderes igen.

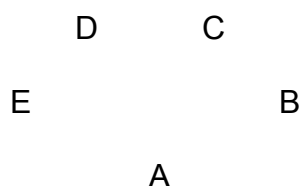
Den eneste undtagelse herfra er den situation, hvor en erfaren spiller som oversidder hjælper en begynder eller mindre øvet spiller.

Hvis oversidderen under forløbet af et spil bliver opmærksom på, at der er begået fejl, det kunne eksempelvis være kulørsvigt eller forkerte eller manglende meldinger, må han imidlertid gerne påpege den begåede fejl.

Det kan selvfølgelig som oversidder være fristende at følge nærmere med i forløbet af et spil, at stille sig bag en af spillerne. Da det vil være mest nærliggende at stille sig bag den, der har de mest interessante kort, kan det måske være afgørende ved derigennem at afsløre noget for de to andre deltagere, så man bør helst undgå det, men meldingerne kan selvfølgelig have afsløret, hvor den stærke hånd er placeret, og i så fald risikerer man ikke så meget..

Er der 4 ved bordet, er spilleren overfor kortgiveren oversidder, han skal blande næste spil kort og placere det hos spilleren på sin venstre side.

Man kan også spille "femkantet", og i så fald er der to oversiddere i hvert spil. *Hermansen* har en løsning, hvor hver spiller på skift sidder over i 5 spil, og så spiller de andre som om de var 4 ved bordet. En anden metode er, at der i hvert spil er to oversiddere.



A er kortgiver i første spil, deltagerne er B og D. C og D er oversiddere, D skal blande næste spil og placere kortene hos C.

I det videre forløb springer kortgivningen over en spiller, så i spil 2 er C kortgiver, i spil 3 er det E og i spil 4 B, medens D må vente til spil 5.

Har man været kortgiver, så er man i det følgende spil oversidder og skal blande kortene til det næste spil.

### **Spillets start.**

Inden spilleaftenen starter skal alle deltagere fundere 20p. i hver kop (konge-og pagatkop), og der trækkes lod om hvem der skal begynde kortgivningen.

### Kortgivning

Kortgiveren skal *inden han begynder kortgivningen lægge 5p. i hver kop og derefter placere kopperne på sin højre side*. Hvis han ikke husker at flytte kopperne før første udspil skal der *betales yderligere 5p. i hver kop*.

Kortene gives højre om, 5 ad gangen, overskydende 3 kort tilfalder kortgiveren, der herved får 28 kort, medens de to andre får hver 25.

Når kortgiveren har afsluttet givningen og har konstateret, at der er 3 kort i "overskud", tilkendes gives dette ved at han siger "*det stemmer*" eller "*det passer*", og først da tages kortene op, idet det da, hvis der er givet fejl, vil være nemt at rette. Det bør understreges, at selv om kortgivningen tilsyneladende stemmer, så bør man tælle sine kort, idet et forkert antal kort på hånden kan få alvorlige konsekvenser.

Der er en bod på 5p. til hver kop for fejlgivning, men når man tager de ofte meget gamle og slidte kort i betragtning, så ved man, at det meget nemt kan ske, at to kort hænger tæt sammen, og man vil derfor nøjes med en kontroltælling og så trække et kort hos den, som har fået et for meget.

Hvis en spiller under spillet eller ved dets afslutning erfarer, at han har *et forkert antal kort på hånden, skal han betale 40p i hver kop og spillet kasseres*. Der kan dog godt tænkes en situation, hvor det er den decideret svage spiller (se senere), der har et forkert antal kort, og hvor forholdet må anses at være uden betydning; i så tilfælde kan de øvrige spillere enes om, at spillet godtages, men den skyldige må under alle omstændigheder betale boden.

Kortgiveren skal, efter at have set sine 28 kort, lægge 3 af disse, det kaldes at *lægge skat*. Denne skatlægning vil blive nærmere omtalt senere, idet der er særlige regler herfor, ligesom en række hensyn spiller ind, hvorfor det kan være overordentlig vanskeligt at lægge. Når de tre kort er lagt, tilkendes gives det ved at sige "*der er lagt*", hvorefter *kortgiveren som den første skal melde*. Det er afgørende at huske at lægge de 3 kort, *idet forkert eller manglende lægning af skat koster 40p. i hver kop og spillet kasseres*, med mindre det som foran skulle dreje sig om et reelt betydningsløst forhold og de to øvrige deltagere enes om at lade spillet passere, *men man vil aldrig acceptere en ultimo på en hånd med et forkert antal kort*.

Hvis en spiller har fået en hånd, hvori der ikke findes tarokker, kan han forlange omgivning og i denne forbindelse regnes scusen/sciesen ikke som tarok. Der skal i så fald blot gives om, men uden at kortgiveren skal betale 5p. I hver kop.

### Meldinger

Medens der i andre kortspil ikke altid er nogen meldepligt, bortset fra enkelte, hvor visse kort giver en moralsk forpligtelse, *så er der i Tarok ubetinget meldepligt*.

Meldingerne er simple og uden særlige konventioner, man kunne for så vidt kalde dem en slags "rommy-meldinger", idet de tilkendes gives forskellige kortkombinationer hos melderens, og de er således ikke altid styrkevisende, men de *kan* være det og dermed afsløre, hvem der må anses for den farligste af de 3 deltagere.

Ud fra de givne meldinger – og undertiden også ud fra manglende meldinger – og egne kort er det ofte muligt at regne ud, hvor nogle af de "nøglekort", som man ikke selv råder over, er placeret, og da det kan være af afgørende betydning, vil dette problem blive omtalt nærmere senere.

Meldingerne honoreres med betaling fra begge modspillere, medens oversidderen ikke deltager i disse betalinger.

*Det er vigtigt at bemærke, at scusen/sciesen samtidig kan indgå i flere meldinger på samme hånd.*

Har man ikke nogen meldinger på hånden tilkendes det med et pas.

Tarokmeldinger. Hvis der på en hånd er 10 eller flere tarokker skal dette meldes – i denne forbindelse tælles sciesen også som tarok. Udover antal skal det også meldes, om det er *med* eller *uden* pagaten.

Melding honoreres som følger:

|             |     |                     |
|-------------|-----|---------------------|
| 10 tarokker | 10p | fra hver modspiller |
| 11          | 15p |                     |
| 12          | 20p | osv.                |

Matadormeldinger. Kombinationen af tarok 21, pagat og scies betegnes som 3 matadorer. Er tarok 20 også på hånden meldes 4 matadorer, og er tarok 19 med er der 5 matadorer.

Melding honoreres som følger

|             |      |                     |
|-------------|------|---------------------|
| 3 matadorer | 10p. | fra hver modspiller |
| 4           | 15p. |                     |
| 5           | 20p. | osv.                |



*Tre matadorer (tre store)*

Halve meldinger. Kombination af 3 billedkort i samme farve + scies udgør en halv melding, og det skal her meldes, hvilket af de 4 billedkort, der mangler, f. eks. halvt i hjerter uden damen. Nogen bruger, hvis det er kongen, der savnes, at udtrykke det som "den dumme" i den aktuelle farve.

Er der 3 konger på hånden + scies meldes halvt i konger, og også her skal det meldes, hvilken konge, der ikke er til stede.

Der kan på samme hånd være mere end én sådan melding.

Honoreres med 5p. fra de to modspillere



Halvt i Hjerter uden konge ("den dumme" i Hjerter)

Hele eller fulde meldinger. Har man alle 4 billedkort i en farve men ikke sciesen meldes helt eller fuldt i farven  
 Med 4 konger meldes fuldt i konger..  
 Betalingen herfor 10p. fra hver modspiller.



Fuldt (helt) i Konger

Sprøjte – eller overfyldt - i farve.. meldes hvis der i tillæg til 4 billedkort i samme farve også er scies på hånden. Tilsvarende gælder, hvis der er 4 konger på hånden + scus.  
 Betalingen er 15p. fra hver modspiller



*Sprøjte (overfyldt) i konger*

**Fejlmeldinger.** Hvis en spiller melder før kortgiveren har meldt, skal han betale 20p. i hver kop.

Hvis en spiller *glemmer* en melding eller opgiver en melding, som han ikke har, skal han betale 40p. I hver kop samt tilbagebetale, hvad han måtte have fået i betaling for denne melding.

Den spiller, der har meldt forkert eller glemt en melding, kan ikke ultimere i de pågældende spil. Man vil heller ikke acceptere en kongeuultimo i en farve, der skulle have været meldt, og man vil ikke acceptere en ultimo, hvis der er undladt at melde tarokker.

Disse bøderegler bør administreres lempeligt, især hvis det drejer sig om betydningsløse forhold, *men reglen om at man ikke vil acceptere ultimo må opretholdes*. I visse situationer kan en manglende eller forkert melding være så afgørende, at man må kassere et spil.

**Altså.** Tæl kortene, husk at melde, hvis der er meldinger – og pas navnlig på ikke at melde halve meldinger, hvis sciesen ikke er på hånden, idet dette har vist sig at være en ret almindelig fejl.

## ***Lægning af skat.***

Som omtalt under kortgivningen skal kortgiveren lægge 3 af sine 28 kort. Reglerne er for så vidt enkle nok, men erfaringsmæssigt er det ofte svært at lægge "rigtigt", et problem, der vil blive belyst nærmere i et senere afsnit.

Ser man på reglerne som de har været gennem årene, så kan det konstateres, at der har været en vis udvikling, idet noget, som man tidligere måtte gøre, ikke længere er korrekt, og det vil blive belyst i gennemgangen af reglerne.

***Der må ikke lægges fra meldinger.*** Hvis det (og det er vel ret usandsynligt) ikke kan undgås, må man gøre det, men skal samtidig melde, hvilke kort fra meldinger, som er lagt. Denne regel har stået uændret gennem årene.

***Der må ikke lægges konger.*** Også denne regel har været konstant.

*Tarok 21 må ikke lægges.* I de forskellige vejledninger fra 1786 og gennem 1800-tallet er der ikke noget om, at den ikke må lægges. Først i 1889 i "Anvisning til at spille l'hombre, Whist, Boston, Tarok og Bezique" af *M.Basta* nævnes det, at tarok 21 ikke må lægges, men i *Emil Wolff's* bog, der kom 10 år senere, er der ikke noget om forbud mod lægning af den – og så i år 1900 i "Nyeste Spillebog" af *C.G. Schiellerup* ses det, at tarok 21 ikke må lægges, og dette er så opretholdt siden i senere vejledninger. Men det bør dog nævnes, at *J. Christian Bendz*, der var regimentskirurg i Randers fra 1838 til 1843, udgav en lille bog "Tarok, trykt som Manuskript for Venner", og heri står der, at *mondo* (tarok 21) ikke må lægges – men pagaten må, hvis der er 3 eller færre tarokker på hånden.

*Pagaten må ikke lægges.* Det var i lang tid tilladt at lægge pagaten. Første gang der ses et forbud er hos *R.L. Borch* i 1920 (desværre utilgængeligt på bibliotekerne), men i *Hermansens* bog fra 1926 er det tilladt, og dette er opretholdt i 1943-udgaven. Der findes også en vejledning skrevet af *O.Oldfeldt* (1961), og her må pagaten ikke lægges. Selv om man i flere klubber i mange år havde spillet med reglen om, at man ikke måtte lægge pagaten, så kan man i en kort vejledning af *Poul Jensen* (kendt som manden bag listen over tarokspillere i Danmark) fra 1970'erne se, at det skulle være tilladt. Det samme gælder i et tilføjlet kapitel i *Poul Huson's* bog (dansk oversættelse 1981). Og i 2010 finder man på hjemmesiden [www.pagat.com](http://www.pagat.com), at det skulle være tilladt at lægge pagaten – for det måtte man jo i henhold til *Hermansen*. Men det bliver ændret

*Tarokker* må ikke lægges – med mindre man kan lægge sig renonce i tarok og i denne forbindelse tæller sciesen ikke som tarok. Denne regel har været gældende hele tiden, men ikke i den form, vi kender i dag. Eksempelvis kan det fortælles, at for mange år siden var reglen den, at man måtte lægge tarok, hvis man på hånden havde 3 tarokker, (hvis der var 4 og den ene var sciesen, så talte den ikke som tarok) – havde man 2 tarokker og sciesen – og de to tarokker kunne være såvel tarok 21 som pagaten - ja så kunne man lægge dem., men var der kun 2 tarokker og ingen scies, så måtte man ikke lægge de to tarokker.

Har man lagt tarok er man på forlangende pligtig at oplyse, at der er lagt og desuden at meddele hvor mange. Denne sidste regel følges ikke i alle klubber, idet man ikke der oplyser noget om antal, da man mener, at det vil give den formodet stærke spiller for store fordele.

*Scusen – sciesen.* Dette kort måtte – som det fremgår af ovenstående – tidligere lægges, men der kom så den klausul på, at den kun måtte lægges, hvis det skete som led i et forsøg på tout (samtlige stik). Ganske vist mente *Borch* i 1920, at sciesen ikke måtte lægges, men det har dog ikke fået nogen tilslutning. Imidlertid er det et problem at det kun er kortgiveren, der har denne mulighed, for hvad med en af de to andre, som har fået en hånd med tout-muligheder, men med scies, han kan jo ikke lægge den. Hvis man lægger sciesen skal det meldes, og gør man det har man fortalt, at tout forsøges. Det vil være meget usandsynligt, at det vil forekomme. Der har været forslag fremme om, at hvis man ikke måtte lægge sciesen da at tillade, at den undtagelsesvis kunne tage sidste stik, men da man må formode, at den ville være blevet forlangt udspillet i tredje sidste stik er det ikke nogen anvendelig form.

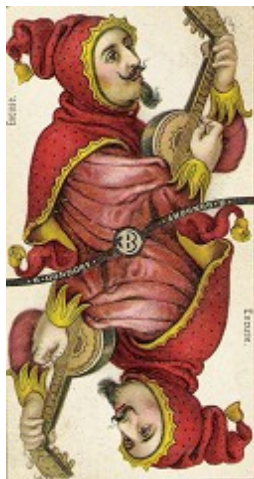
Det mest logiske er derfor at følge *Borch* og fastholde, at *sciesen ikke må lægges.*

Forkert lægning straffes som tidligere nævnt med en bøde på 40p i hver kop og man vil normalt kassere spillet. Undertiden kan den forkerte lægning være betydningsløs, og i så



fald kan de to andre bestemme, at spilet godtages, men man vil under ingen omstændigheder acceptere, at en spiller, der har lagt forkert, kan ultimere i det aktuelle spil.

### Om scusen (sciesen)



Forskellige udgaver af sciesen – længst tilvenstre omkring år 1800 – til højre efter år 2000  
 Dette kort er helt specielt, det har sine egne regler. Disse regler er for så vidt ikke svære, men det har vist sig vanskeligt at udnytte kortets muligheder på bedste måde. I et senere afsnit vil anvendelsen af sciesen blive nærmere omtalt – det er nemlig ikke så enkelt endda.

Den kan aldrig tage stik hjem

Den kan efter behag anvendes som tarok eller farvekort.

Den medregnes som tarok ved tarok- og matadormeldinger.

Den indgår i halve meldinger og sprøjtemeldinger (overfyldte).

Den kan samtidig indgå i flere meldinger på samme hånd.

Den regnes ikke som tarok, hvis der på en hånd kun er sciesen og ingen nummererede tarokker.

Den regnes ikke som tarok ved skatlægning.

Den må ikke lægges i skaten.

Den kan af de andre spillere forlanges ud- eller tilspillet i tredje sidste stik.

Den må *aldrig* anvendes i næstsidste stik.

Hvis der skulle opstå den situation, at sciesen skal spilles ud i sidste stik overgår udspillet til næste spiller.

Hvis sciesen spilles ud i en bestemt farve og denne ikke finde os nogen af modstanderne, har den spiller, som sidder til højre for udspilleren, ret til at døbe sciesen i en farve som passer ham. Han skal da ved udspillet melde, at ikke har den pågældende farve, og ved spørgsmål sikre sig, at næste spiller heller ikke har, og er det tilfældet, kan han døbe sciesen i en farve, der passer ham,. Hvis han undlader at benytte denne regel og blot kaster et kort til, går dåbsretten videre til næste mand. Hvis der nu forlanges en farve, hvori den som har undladt at bruge dåbsretten endnu har kort, skal han tage det tilspillede kort op og i stedet lægge kort i den kaldte farve.

Den spiller, der har sciesen på sin hånd, tager den hjem i sin stikbunke – det kan gøres ved at erstatte den udspillede scies med et betydningsløst kort fra stikbunken. Hvis den falder i sidste stik, tilfalder den den spiller, som har fået sidste stik.

Tidligere havde man en regel, hvorefter man ved ud- eller tilspil af sciesen skulle melde scus, men det er en regel, der næppe følges længere.

Der er således en del at holde rede på når det gælder sciesen, så selv om man skulle tro, at et kort, der ikke kan tage stik, vil være betydningsløst, har det vist sig, at rigtigt anvendt kan sciesen få stor (og undertiden afgørende) betydning for spillets udfald

### Nolo

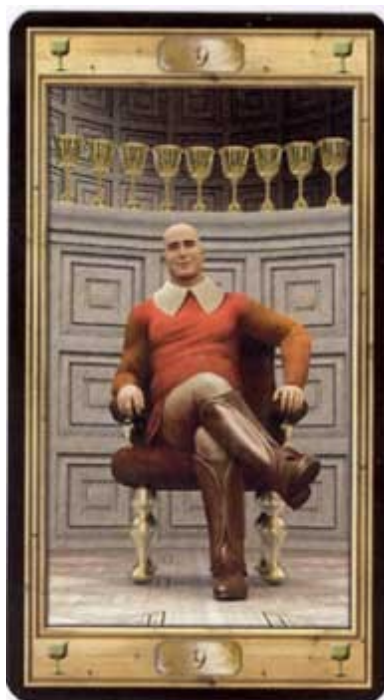
At spille nolo vil sige, at man ikke får nogen som helst stik. Det er ikke et spil der giver større gevinst, kun 25p fra hver modspiller – og da man som nolo-spiller kan risikere at skulle ofre et eller flere ultimokort og dermed betale for tabet af disse, er udbyttet ofte beskedent.

Men nolo kan undertiden være den eneste mulighed for at forhindre en ultimo, idet en gennemført nolo medfører, at en eventuel samtidig ultimo hos en af de andre annulleres.

Medens en ultimo annulleres i forbindelse med nolo, vil man godt kunne se en samtidig bagud, også hos den, der har gennemført noloen. Er dette sidste tilfældet har han vundet sin nolo og skal have betaling for det, men samtidig skal han så betale for bagud.

Efter nolo foretages ikke optælling af points.

Det skal ikke meldes, at man agter at forsøge nolo, men det kan meget vel fremgå af forløbet i et spil, men herom senere.



*Stolt efter vunden nolo*

### Tout.

Tout – samtlige stik – er vel kun en teoretisk mulighed. Skulle det indtræffe kan den heldige spiller indkassere 80p. Fra hver modstander og dertil tømme begge kopper – og i så tilfælde gælder de to andre deltageres nolo ikke. Hertil kommer også betaling for tælling..

Man skal ikke melde, at man forsøger at spille tout – dog vil det, hvis man spiller med den regel, at sciesen må lægges (og meldes lagt) ved toutforsøg, være det samme som en

melding. Vælger man følge den regel, som siger, at scusen ikke må lægges er man ude over det problem.

### Udspil.

Den spiller, der sidder til højre for kortgiveren skal som den første spille ud. Den, der spiller fejlagtigt ud eller lægger til i utide, skal bøde 20p i hver kop,

### Selve spillet.

Der er pligt til at følge farve, og har man ikke den udspillede farve, skal der bruges tarok, men hvis sciesen er eneste "tarok" på hånden må man gerne undlade at bruge den.

Kulørsvigt er uacceptabelt og straffes med bøde på 40p i hver kop og spillet annulleres, med mindre de to andre deltagere enes om, at det kan fortsætte, idet der kan være situationer, hvor kulørsvigtet er betydningsløst for udfaldet eller hvor man let kan rette skaden op, mens man i andre tilfælde kan se, at et kulørsvigt og en derpå følgende rekonstruktion er besværlig (især hvis kulørsvigtet afsløres noget senere i spillets forløb). Det vil i mange tilfælde være årsag til at taroktællingen svigter, og i da vil det være på sin plads at kassere spillet – og derfor er det rimeligt at synderen skal betale en klækkelig bod.

En spiller, der har svigtet kulør i løbet af et spil, kan ikke – selv om det er accepteret at spillet fortsætter – ultimere i det pågældende spil.

### Tælling

Efter hvert spil – undtagen hvis der er vundet nolo – tælles der af to spillere, idet den spiller, som skal give næste spil undlader at tælle.

Man tæller hvor mange stik, der er i stikbunken, samt hvor mange pointsgivende kort der findes. I alt er der 78 points, så når to har talt, er tredjemandens resultat givet.

Der tælles således:

|                |    |
|----------------|----|
| for hvert stik | 1p |
| konge          | 4p |
| pagat          | 4p |
| tarok 21       | 4p |
| scies          | 4p |
| dame           | 3p |
| caval          | 2p |
| knægt          | 1p |

og resultatet fortæller om man skal betale, modtage betaling eller det er neutralt. Man kan benytte 26-reglen som siger, at hvis man har færre end 26 er man til at betale, med flere end 26 modtager man betaling. Har man færre end 26 trækkes resultat fra 26, og det tal, der kommer frem, vil fortælle, hvor meget man skal betale eller modtage, idet man fra tallet går til nærmeste med 5 delelige tal. Har man f.eks. fået 19 betales 5, men med 18 betales 10. Fra 24-28 er spillet gratis.

Når kun to skal tælle, så skyldes det, at man kan risikere, at en spiller enten skal afgive eller modtage betaling medens de to andre faktisk spiller gratis. Hvis de to tællere hver har 28 vil tredjemand have 22 – og skal betale, men til hvem, og hvis de to hver har 24 vil tredjemand have 30!

Der findes oversigt over betaling for tælling sammen med oversigt over øvrige betalinger.

**Betalinger.**

Før starten af spillet funderes 20 p af hver deltager i begge kopper

Før hvert spil betales 5p af kortgiver i begge kopper og der betales for meldinger.

Under spillet betales for

tab af ultimokort  
til den spiller, som får pagaten hjem  
eventuelle bøder

Efter spillet betales for

ultimo, bagud, sidste stik eller nolo efter taksten  
for tælling

efter ultimo skal alle deltagerne atter fundere 20p i den tømte kop – det gælder dog ikke, hvis en spiller ultimerer en konge og en anden samtidig går bagud på en konge, her tømmer ultimatoren koppen, og den, der er gået bagud skal lægge samme beløb i koppen, som ultimatoren har taget.

Så meget om spillereglerne. Disse regler og de enkelte anvisninger, der allerede er givet, er imidlertid ikke tilstrækkelige til at *kunne spille Tarok*.

I det følgende vil der blive givet en fremstilling af en række af spillets elementære problemer, illustreret med eksempler på kortfordelinger, kortvurdering, skatlægning, spilføring og slutspil, og denne fremstilling vil forhåbentlig kunne give en idé om, hvordan *Tarok* spilles, men man lærer det først gennem øvelse og erfaring.

***Tælling – en nødvendighed.***

Det følgende er ikke nogen egentlig spilleregul, men alligevel en regel, som det er absolut nødvendigt at overholde, hvis man skal kunne klare at få en lykkelig udgang på et spil.

Det er *bydende nødvendigt at man under spillets forløb har fuldt overblik over, hvor mange tarokker, der er gået* og dermed hvor mange tarokker, der endnu er ude – og det er ikke tilstrækkeligt, at man er klar over antallet, man må også have et blik for de faldne tarokkers størrelse, ligesom det er nødvendigt at notere sig, om sciesen er gået.

Det er lige så *nødvendigt at have overblik over ultimokortene* og dermed over hvilke ultimokort, der er tilbage på modspillernes hænder, man har muligvis gennem meldingerne kunnet placere et eller flere ultimokort. Det må anses for en ubetinget fordel også at have tælling på farvekortene, selv om man ikke kan vide, hvad der er lagt i skaten (med mindre man selv har lagt). Det mindste man kan klare sig med, når det drejer sig om farvekortene, er farvernes billedkort.

Der er forskellige måder at tælle på. Hvilken metode man anvender kan for så vidt være ligegyldigt, blot man sørger for at holde tællingen ved lige. Det kan faktisk godt være svært, og der skal ikke mange forstyrrelser til før man risikerer, at der opstår fejl i tællingen. Er man i løbet af et spil kommet i tvivl om tællingen kan man let, hvis man forsøger en ultimo, risikere i stedet at gå bagud.

Det kunne måske være fristende, hvis man har fået en hånd med få tarokker og kun beskedne farvekort, at sige til sig selv, at den tælling nok ikke betyder så meget for mig. Det er imidlertid ikke nogen klog holdning. Et spil kan udvikle sig således, at man i slutspilsfasen har sine tarokker urørt tilbage på hånden, og så ville det være beklageligt, hvis man ikke kunne udnytte det til f.eks. at ultimere, medvirke til en bagud eller blot sikre sidste stik.

Man må også være klar over, at man med en svag hånd er den ene af to mulige makkere mod en eventuel stærk spiller, og uden tælling vil man ikke kunne spille sine kort på den mest hensigtsmæssige måde.

Den enkleste måde at tælle tarokkerne på er, at man ud fra sine egne tarokker regner ud, hvor mange tarokker der er på de to andre hænder. tilsammen. Det tal, man når frem til, bruges som udgangsværdi, og hver gang der falder en tarok (men tæl først, når den ligger på bordet) og husk at tælle sciesen med, trækker man én fra, og på denne måde vil man hele tiden vide, hvor mange tarokker, der findes tilbage hos modstanderne.

Der er situationer, hvor det kan være fordelagtigt at modificere denne form for "nedtælling". Har man selv meget få tarokker, og der er hos den ene modspiller afgivet tarokmelding ved man nøjagtigt, hvor mange tarokker, der findes hos tredjemanden. Hvis meldingen har lydt på 10 tarokker uden pagat, så vil man, hvis man selv har 4 uden pagat, vide, at tredjemand ha 8 inklusive pagaten. Her kan det være en fordel at tælle ned separat for de to modstandere for hele tiden at være orienteret om fordelingen, så at man – om muligt – kan tilstræbe at skabe balance mellem de to stærke spillere.

En anden metode (den såkaldt franske) er at regne tarokker fra forhånden (A) for enere og fra mellemhånden(B) som tiere. Altså tælles, når A kaster en tarok 1 og når B også kaster en tarok 11. Næste gang B kaster tarok tælles 21, og hvis både A og B i næste stik bruger tarok, tælles 32. På denne måde kan man hele tiden vide, hvor mange tarokker, der er gået fra hver hånd. Har man tallet 32, så ved man, at der er gået 5 tarokker – og man ved hvorfra. Hvis man har talt, at der fra en hånd er gået 9 tarokker kan der ikke være flere tarokker på den hånd, idet der da skulle have været meldt..

Om man nu vælger det ene eller det andet af de omtalte systemer eller et helt tredje er mindre væsentligt, man kunne måske finde sit eget system, som passer bedre til ens temperament. *Det afgørende er, at man har en tælling. Og at man stoler på den og retter sig efter den i sit spil.*

Det kan selvfølgelig godt ske, at man undervejs i et spil "mister tællingen", og så er det klogest at afstå fra ultiimeringsforsøg. En ikke ualmindelig fejl i taroktællingen er den, at man ikke får talt sciesen med.

## ***Spillets formål.***

Formålet er allerede omtalt i indledningen, men som en oversigt inden en gennemgang af de enkelte punkter skal disse formål rekapituleres, idet der i det følgende vil blive redegjort for punkterne enkeltvis.

*At ultimere*

*At hindre andres ultimo*

*At trække en spille bagud*

*At få sidste stik*

*At få sine ultimokort hjem*

*(At få størst mulig tælling)*

I denne gennemgang vil også kortvurderingen blive berørt, men det spørgsmål er i sig selv så væsentligt, at det vil blive omtalt i det følgende kapitel. Men ganske uanset, hvad ens formål i det enkelte spil måtte være, *er det afgørende, at man holder tællingen.*

Og man må være indstillet på, at det undervejs i spillet kan være nødvendigt at skifte

intentioner, enten fordi spillet har udviklet sig i en eller anden uventet retning eller at kortenes fordeling har vist sig mere eller mindre gunstig.

### At ultimere.



*Ultimokort – her hjerter konge, Ludvig XIV til venstre.*

At ultimere vil sige at få sidste stik på et af de fem ultimokort, pagaten eller en af de 4 konger (her ses hjerter konge fra tre forskellige sæt, længst til venstre er det Ludvig XIV), og ultimoen benævnes derfor som enten pagat- eller kongeultimo. Den spiller, der ultimerer, får af hver af modspillerne for

pagatultimo 45 p

kongeultimo 40 p

og dertil indholdet af den tilsvarende kop, hvorefter samtlige spillere (incl. oversidderen) funderer på ny i den tømte kop. Det er, som allerede omtalt, ultimatores ansvar, at alle funderer i koppen..

Ultimo er ikke særlig hyppigt forekommende, man kan ved et bord i løbet af en spilleaften risikere, at der ikke er en eneste, mens der ved nabobordet har været 3-4. Man skal således ikke regne med ultimo ret ofte, men til gengæld være forberedt på mange tilløb.

At en ultimo lykkes kan skyldes flere faktorer, men ofte er der tale om en kombination af

gode kort

ultimatores dygtighed

held (f.eks. gunstig fordeling), men ikke sjældent

fejl i modspillet

Man må selvfølgelig i starten af hvert spil vurdere sine kort med henblik på om der i disse kort er en ultimeringschance eller ej, og man må være indstillet på, at man i løbet af spillet må omvurdere kortenes muligheder, idet udviklingen i spillet kan have givet uventede muligheder eller ødelagt de chancer, der var fra starten.

En forudsætning for at kunne gennemføre en ultimo er normalt, at man har de nødvendige kort dertil. Man regner med, at det er nødvendigt at råde over mindst 16 kort i tarokker og langfarve tilsammen. Der skal dog helst ikke være under 8 tarokker, og disse må heller ikke være for små. Hvis man har 10 eller flere tarokker, er man gennem melding afsløret som potentiel farlig (hvad man måske aldeles ikke er), hvorfor en hånd med 9 tarokker kan være fordelagtig.

Langfarven skal også gerne være sammensat således, at man primært kan føre den uden

at skule afgive for mange stik til modstanderne.

Desuden bør der være indkomstkort (*indstikkere*) i de resterende farver, således at man har mulighed for at komme ind for at styre spillet. Der kan være ganske få spil, hvor man bedst plejer sin ultiimeringschance ved tilbageholdenhed, men som regel vil det kræve en aktiv indsats for at gennemføre en ultimo.

Hvis kortene i sidefarverne er meget små og uden indstiksmuligheder, kan initiativet i spillet risikere at overgå til modparten, der da vil kunne spille farver, der er ødelæggende for ultimochancen uden at man selv kan nå at få ført sin langfarve i tide.

Meget korte sidefarver eller renonce viser sig ofte ødelæggende, idet man som regel vil se, at modparten hurtigt slår løs i netop disse farver og derved reducerer tarokbeholdningen..

Selv en hånd med mange tarokker med pagat, f.eks. 10 eller 11 eller endda 12 kan være umulig at spille til ultimo, hvis der ikke er rimeligt gode kort i sidefarverne eller hvis tarokkerne er små. Gennem meldingen er man afsløret som potentiel farlig, og modspillerne vil hurtigt søge at angribe for at reducere risikoen. Det kan som nævnt være en fordel at have 9 store tarokker og en solid langfarve som *pisk* (dvs. en langfarve, der kan benyttes til at tvinge modspillernes tarokker ud) idet man ikke umiddelbart gennem melding er afsløret som farlig og således får mulighed for at føre sit spil, i hvert tilfælde i en periode, ude at det med det samme går op for modstanderne, hvad der måtte være under opsejling..

Man skal normalt ikke regne med at kunne ultimere en konge, der ikke er garderet mindst femte (selv om det er set, at en konge tredje er blevet ultimeret som følge af uheldigt eller dårligt modspil) og dertil sciesen, idet dette kort hos modparten kan være nøglen til at forhindre en kongeultimo.

En ting må man ikke, og det er at regne med, at ultimo er oplagt. Fordelingen hos modparten kan være helt skæv, således at den tarokstærke af de to kan følge i piskefarven, modparten kan være heldige umiddelbart at ramme i ultimatorens korte farver – og endelig kan der spilles nolo.

Hvis man har en hånd med en stor tarokmelding må man altid gå ud fra, at der er en risiko for, at en af modspillerne forsøger en nolo, og at modspillet er indstillet derpå, hvorfor man som ultimator må tilstræbe, *at der så tidligt som muligt kommer stik hos begge modspillerne*, idet man, hvis man har elimineret nolorisikoen, vil få betydelig større frihed i sit spil, når man ikke hele tiden skal tage hensyn til, at der skal fordeles stik.

Hvis man i løbet af et spil erkender at en påtænkt ultimo ikke kan gennemføres er det klogest at skille sig af med ultimokortet eller ultimokortene, især kongerne i tide for ikke at risikere at blive trukket bagud. Har man på hånden tilbage to små eller halvstore tarokker og en konge, mens modparten har to større tarokker, vil modparten ved at spille tarok trække en bagud. Hvis man derimod kun har tarokker, incl. pagaten, kan man godt vente til næstsidste stik før man slipper den. Ligeledes kan det være farligt at have sciesen så længe, at man har den i tredje sidste stik, idet man herved kan risikere at den forlanges, så at man ikke kan komme ind, hvorved modspillerne kan få chance for et ødelæggende udspil i næstsidste stik.

En absolut forudsætning for at kunne gennemføre en ultimo er, at man har nøjagtigt overblik over faldne tarokker, både hvad angår antal og størrelse – og dermed klarhed over udestående tarokker gennem hele spillet – og at man har "hold" på de øvrige ultimokort samt sciesen og desuden et nogenlunde billede af, hvad der er gået i de fire farver.

Langfarven eller *pisken* skal bruges til at drive modpartens tarokker ud. Her er det værd at vide, at

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

Når der anføres "indtil" skyldes det, at fordelingen kan være så tilpas uheldig, at en modspiller, der er kort i tarok også kan være kort i piskefarven og derved hurtigt blive tømt for tarokker. Herudover kan det også være af betydning, hvad der er lagt i skat, men primært må man, når man ser på mulighederne i en nyoptaget hånd, gå ud fra de anførte tal. At man så senere må omvurdere situationen er en anden sag.



*Desværre er det ikke altid  
at man får gode kort,  
Men en opmuntring som her*

Det er imidlertid ikke altid nok at have kortene til en ultimo. Det er nødvendigt at styre spillet og at tage initiativet på de rette tidspunkter for at kunne gennemføre sine intentioner. Hvis initiativet glider af hænde kan man risikere, at modparten kan føre en pisk, før man selv bliver i stand til det, hvorved en ellers solid tarokfarve kan blive alt for kort

Der skal også held til. Heldet kan bestå i, at der en for ultimatoren gunstig fordeling af kortene hos modparterne, f.eks. at de udestående tarokker er jævnt fordelt med hensyn til antal og størrelse eller at ultimatorens pisk rammer den stærkeste af modspillerne. Det kan også være, at et "heldigt" udspil fra modparterne kan give lette, ikke forventede indkomster.

Heldet kan også bestå i, at de to modspillere pisker på hinanden (det vil de dog næppe gøre, hvis der har været tarokmelding) og at man selv kan følge langt i modpartens piskefarve, hvorved ens tarokker stiger i værdi. Man skal måske ikke betegne det som held, snarere uheldigt eller uhensigtsmæssigt spil, selv om der fra de to andre var lagt op til ultiimeringsforsøg fra starten, men det kan give en i forvejen chanceløs hån en uventet mulighed, således som det ses i nedenstående eksempel, som ikke er konstrueret, men har været spillet, og hvor spilleren med 6 tarokker kunne ultimere. Der har været tilsvarende eksempler, hvor en spiller med kun 5 tarokker har fået mulighed for pagatultimo, men det bør ikke kunne finde sted.

De tre hænder var efter skatlægning:



A. T 18, 16, 14, 11, 9, 8, 7, 2  
 ♠ Kn, 9, 6, 2, 1  
 ♥ K, 3, 7, 9  
 ♦ -----  
 ♣ K, D, C, Kn, 8, 7, 6, 1

C. T 20, 17, 13, 12, 10, 6, 5, 4  
 ♠ 8, 7, 5, 4  
 ♥ Kn, 2, 4, 5, 8  
 ♦ K, D, C, Kn, 1, 4, 9, 10  
 ♣ -----

B T 21, 19, 15, 3, 1, scus  
 ♠ K, D, C, 10  
 ♥ D, C, 6  
 ♦ 2, 3, 5, 6, 7, 8  
 ♣ 10, 8, 6, 5, 3, 2

A og C har begge 16 i tarokker+pisk. Begge forsøgte fra starten at ultimere en konge ved at føre henholdsvis ruder og klør som pisk.. Tredjemanden B kunne følge langt i begge farverne, og da sciesen ikke gik, turde ingen af dem spille mere end 6 i farverne for ikke at blotte kongen. Efter 6 omgange fra hver var B's tarokker pludselig i overtal, der var kun 4 tilbage på de to andre hænder, og B kunne vide, at de kunne være fordelt 3-1 eller 2-2, idet der skulle have været meldt tarokker, hvis de sad 4-0.. Yderligere måtte man antage, at de nok sad 2-2, for det var næppe sandsynligt, at en spiller med kun 7 tarokker uden den største ville forsøge en ultimo fra spillets start. Så med hans styrke i spar og hjerter blev ultimering oplagt

Det kan ikke skjules, at det ofte er dårligt modspil, der er årsag til, at en tvivlsom ultimeringsschance udvikles til en reel risiko. At de to modspillere uden at være tvunget dertil stikker hinanden over (måske for at få lidt ekstra tælling) eller undlader at stikke højt, således at ultimatoren får billige indstiksmuligheder på lave kort – eller at der uden grund føres en pisk, der ikke burde have været ført.. Det må i visse spil betegnes som held, hvis modstanderne ikke hurtigt finder ultimatorens svage farve eller rettere korte farver eller hvis mellemhånden ikke stikker for i tide, eller hvis der i håb om en eller anden gevinst tilbageholdes en større tarok, således at ultimatoren kan få stik på en lav tarok i stedet for at skulle ofre en stor tarok for at komme ind. Det er dårligt modspil, hvis den ene af de to makkere i modspillet undlader at gå med en konge eller pagaten i tide.

Man må være klar over, at det undertiden først er hen imod spillets sidste 5-6 stik, at et spil finder sin afslutning. Og her kan der ofte være mulighed for et forkert eller uheldigt modspil, men selvfølgelig *kan* situationen være sådan, at den, der har udspillet, kun kan spille en farve, der aldeles ikke er hensigtsmæssig.

Det er ikke sjældent, at man efter en ultimo kan konstatere, at hvis udspillet eller tilspillet i 3. eller 4. sidste stik havde været anderledes, så var ultimoen ikke lykkedes. Dette problem kan illustreres ved følgende eksempel på en slutspilsituation (i dette og følgende eksempler markerer \* det udspillede kort og en understregning det kort, der tager stikket).

C T 20, 8, 2  
 ♠ 5

B T 21  
 ♦ Kn, 2, 5

A T 19, 18, 13, 1

Spillet forløb som følger – A har udspillet

| A           | B           | C           |
|-------------|-------------|-------------|
| T 19*       | <u>T 21</u> | T 2         |
| <u>T 13</u> | ♦ Kn*       | T 8         |
| T 18*       | ♦ 5         | <u>T 20</u> |
| <u>T 1</u>  | ♦ 2         | ♠ 5*        |

Fejlen ligger hos C, som i tredje sidste stik burde have stukket med tarok 20. Herved ville han i næstsidste stik have spillet spar 5 og så sidde tilbage med tarok 8, og ultimo havde ikke været mulig

Det må anses for uheldigt spil (eller dårligt modspil) hvis det lykkes at gennemføre en ultimo fordi modstanderne ikke har haft tælling på tarokker og ultimokort. Der har været eksempler på, at en konge tredje er blevet ultimeret, blot fordi ingen havde rørt ved den pågældende farve.

Man kan være heldig – som vist ovenfor – at gennemføre en ultimo uden at man fra starten er afsløret som farlig spiller, men som regel vil det for en spiller, der tilstræber at ultimere, være nødvendigt at styre spillets forløb i en retning, der passer med hans intentioner – og hvis han kan gøre det i en periode uden at modparterne bliver klar over hans hensigt, er det en fordel.

Det er sagt før, men kan ikke siges for ofte: uden tælling går det ikke.

### At hindre andres ultimo

Ultimo er, som navnet siger, det fornemste formål i tarokspillet. Men det er ikke så ofte, at man får lejlighed dertil eller mulighed derfor. Til gengæld er det meget hyppigere at ens spil skal rette imod, at en af de to andre deltagere slipper heldigt fra et ultimeringsforsøg, og det betyder, at modspillet i *Tarok* bliver et af de væsentligste træk i spillet. Modspillet vil selvfølgelig bero på de kort, man har fået tildelt og hvorledes de spilles, men det er også afgørende, at man er i stand til at etablere et fornuftigt makkerskabsforhold og det kan, især i spil uden meldinger, være svært.

Er der meldt mange tarokker er der en given ultimokandidat, med mindre ens egne kort, kombineret med meldinger hos tredjemand afslører noget andet. Er der f.eks. meldt 11 tarokker uden pagat og man selv har 7 med tarok 20 som den største og tarok 7 som den mindste og én konge, medens tredjemanden har meldt halvt i konger, så ved man, at der ikke er ultimokort på den tarokstærke hånd, og tredjemand har 4 tarokker, herimellem. pagaten og scusen og at tarok 21 sidder hos spilleren med de mange tarokker, for havde den siddet hos tredjemand skulle der have været meldt matadorer. I et sådant spil vil der ikke være nogen ultimeringsrisiko, og så kan man for så vidt godt spille sit eget spil uden at tænke på nogen makker.

Uden ultimokort på hånden er man klart placeret i en modspilsituation, med mindre man har så stærke tarokker og sidekort, at man vil kunne styre spillet og være nogenlunde sikker på sidste stik, især hvis man har tarok 21.

Man kan også have så svage kort, at det vil være fristende at forsøge at spille nolo som den eneste formodede mulighed for at hindre en ultimering, men her må man have øje for de afgivne meldinger, og samtidig må man være opmærksom på, at makkeren kan være så stærk, at han mener at kunne forhindre en ultimo og derfor ikke er interesseret i nolo. Man må forsøge at analysere, hvad ultimatoren er ude på, er det pagat- eller kongeultimo, og i sidste tilfælde hvilken konge. Det er ikke altid klart fra begyndelsen, men spillets forløb kan afsløre det, ikke mindst den måde, hvorpå ultimatoren spiller sine kort.

Det er også afgørende for modspillet, at man tidligt i spillet gør sig klart, hvem af de to

makkere, der må anses for den stærkeste (som regel den med de fleste tarokker) og dermed bliver klar over, hvem som skal styre modspillet.

Det er ikke altid, at man i spillets første faser bliver klar over, om der er en ultimo under opsejling, men man må altid være opmærksom på risikoen. Det er klart, at er der meldt tilpas stærkt, er risikoen stor, men selv i spil med pas rundt, kan der være gode muligheder for at en af spillerne kan gennemføre en ultimo. Mens det i spil med stærke meldinger er nogenlunde klart, hvordan makkerskabet skal være, er det i pas-spil vanskeligere at klarlægge, men under alle omstændigheder gælder det, at man i hvert eneste spil må være opmærksom på risikomomentet, og man må derfor søge at tilrettelægge sit spil således, at en svag mulighed hos en af de andre deltagere ikke udvikles til en reel trussel.

Er man den svage i et makkerpar må man være indstillet på at underordne sig den stærkere makker. Man skal lade ham – så vidt det er muligt – styre modspillet, søge at spille de farver, som passer til hans kort, undgå at spille hans korte farver for ikke at risikere, at han skal bruge tarok. Man skal som svag spiller gå med sine konger tidligt for på denne måde at fortælle makkeren, at han ikke behøver at lede efter dem hos ultimatoren.

Det er altid et godt princip at søge at få ultimokortene drevet ud. Det vil i første omgang betyde en jagt på kongerne, og kan man spille på en sådan måde, at man i slutfasen kun har tarokker tilbage, vil en ultimo være forhindret. Man kan også ved piske ultimatoren søge at korte hans tarokker så langt ned, at han derved bliver ufarlig, men det er ike den svage makkers opgave at føre pisk, idet han kan risikere at ramme den stærke makker – derimod må den stærkeste af de to gerne føre pisk, selv om det rammer den svage, der i mellemhånd kan bruge store tarokker for at tvinge ultimatoren til at bruge sine store tarokker, hvis han vil ind – eventuelt forhindre, at han kommer ind. Som baghånd kan man muligvis stikke over, hvorved initiativet forbliver hos modspillet.

Man må imidlertid være opmærksom på, at ultimatoren kan blive svækket så meget, at han bliver chanceløs, medens den stærke af de to modspillere så har opnået, at nu er hans kort farlige. Her er det, at man må indstille sig på makkerskift. Den svækkede ultimator kan tilkendegive sin afmagt ved at kvittere sine ultimokort, men initiativet til ændringer i makkerskabet kan også komme fra den oprindeligt svage, f.eks. ved at han begynder at angribe sin primære makkers svage farver, som han tidligere har afstået fra at spille. Den primært svage vil jo ofte ud fra meldingerne have en fornemmelse af, hvad tredjemanden sidder med, specielt tarokker, hvis disse er meldt, og når ultimatoren er kortet så meget ned i tarok, at tredjemanden sidder med flere, så er der en ny og ofte farlig situation.

Er spillet fra starten åbent, så at man fra begyndelsen ikke ved, om en af modspillerne skulle være ude på at ultimere, må man starte med at spille neutralt for ikke at give fordele til nogen af de to andre, eksempelvis skal man ikke gå løs på den ene af de to modstandere.

I denne forbindelse gælder en uskrevet regel, der siger at ingen spiller må indlade sig på ultimeringforsøg, hvis han derved er årsag til, at en anden spiller får en uventet ultimeringmulighed, det er næsten sådan, at man forlanger, at den spiller, der i ultimohensigt har lagt op til en andens ultimo, bør lade sig gå bagud for at holde tredjemanden skadesløs. Man skal ikke pleje små private interesser, der indebærer risiko for andens ultimo.

Er alle ultimokortene gået, er spillet frit.

*Man kan ikke gennemføre et ordentligt modspil uden at have tællingen i orden.*

Men modspillet og makkerskabsspillet er et af de mest fascinerende træk i *Tarok*, når det lykkes at gennemføre det.

### At trække en spiller bagud.

At gå bagud vil sige, at man i sidste stik taber et ultimokort. Hvis det drejer sig om pagaten skal man betale 45p til hver samt fordoble indholdet i pagatkoppen, er der tale om en konge, skal der betales 40p til hver og kongekoppen fordobles.

Bagud er som regel selvforskyldt, årsagen ligger ikke sjældent i *svigtende tælling*, der kan være talt forkert, man har måske ikke hæftet sig ved de høje tarokker, og der kan være problemer med sciesen – og endelig kan en mindre heldig spilføring være en medvirkende faktor.

Men en bagud kan også opstå derved, at en spiller bliver ”trukket” bagud, og herved forstås, at han på grund af modstandernes spil ikke har nogen mulighed for at undgå dette, men det kan også være selvforskyldt, fordi han ikke tidligt nok har erkendt, at ultimo ikke kan gennemføres og derfor ikke sluppet ultimokortet i tide, og ligeledes kan det være medvirkende, hvis sciesen har været holdt tilbage for længe, således som det vises i eksemplet nedenfor. Hvis man ikke har sluppet sciesen i tide, kan man blive tvunget til at bruge den i tredje sidste stik, hvorved modspillerne bliver inde og man mister tempo.

Hvis man i slutspilfasen udelukkende har tarokker tilbage på hånden, kan man altid komme af med pagaten i tide. Hvis man derimod sidder med tarokker+en konge, kan man risikere at man ikke kan komme af med kongen før i sidste stik.

C. ♥ 3, 5, 7

B. T 20, scies

♦ K

A T 13, 8

♠10

C har udspillet og må nødvendigvis spille hjerter, A stikker med T8 og forlanger scies og får derved stikket, spiller så ♠10, som B må stikke med T20, og så går han bagud med sin konge. Hvis A ikke havde forlangt scies kunne B have stukket med T20 og så spillet ♦K i næstsidste stik, som A tager med sin sidste tarok, hvorefter A får sidste stik på ♠10.

Nogen bagudspil må tilskrives gambling, en chance dukker op, man skal i næstsidste stik spille ud fra tarok 21 og en konge, udestående er 2 tarokker og begge modspillere har indtil nu fulgt i tarok. Det ville være fristende at satse på fordeling 1-1 i tarok og ikke 2-0, men det er ikke forsøget værd. Dels er gevinsten herved sikker og bagud dyr, dels siger erfaringen, at kortene sjældent sidder som man måtte ønske det. Er man tidligere i spillet vil der som regel ikke være nogen risiko forbundet ved at undersøge om tarokfordelingen hos modstanderne er fordelagtig eller ej, i hvert tilfælde så længe man kan beholde initiativet.

### At få sidste stik.

Da ultimo forekommer ret sjældent, vil de fleste spil ende med en kamp om sidste stik, der honoreres med 20p fra hver modstander. Det har vist sig, at den spiller, der i løbet af en spilleaften flest gange får sidste stik, er den, der får det bedste spilleresultat. I spil med jævne fordelinger vil det ofte være afgørende, hvem der har tarok 21, men ved ujævne for-

delinger, specielt med en hånd med mange tarokker uden ultimeringschancer, kan der være muligheder. Tarok 21 kan også være så ugarderet, at en lavere tarok tager sidste stik, men det ses også at sidste stik kan gå hjem på et eller andet lavt farvekort, som regel dog kun i spil, hvor de tre spillere tidligt har opgivet ultimeringsforsøg og kvittet ultimokortene.

Ønsket om sidste stik må dog ikke være så udtalt, at man holder den højest tarok tilbage, hvis man herved åbner for en ultimeringschance – se eksemplet foran, hvor en spiller ved at holde den største tarok forærer en anden spiller en pagatultimo.

### At få sine utimokort hjem.

I tællingen efter hvert spil er ultimokortene højt noterede, og hertil kommer, at mister man et ultimokort under spillet, skal der til modspillerne betales 5p samt 5 p. i den pågældende kop, og hvis man i spillets løb får sin pagat hjem, så honoreres det med 5p fra hver modstander.

Hvis man ikke mener at kunne gennemføre en ultimo og derfor ikke ønsker at holde på ultimokortet til sidst, vil det være et valg, hvornår man skal gå med kortet. Det kan for den svage part i et makkerpar være rigtigst at gå tidligt for at tilkendegive overfor makkeren, at der ikke skal ledes efter dette kort længere. På den anden side kan det – især hvis der skulle være chancer, eller hvis man gerne ser farven spillet til bunds – være en fordel at holde en konge tilbage, måske også for at undgå, at der bliver rørt ved andre og måske svagere farver.

Hvis man ikke har noget at bruge en konge til (f.eks. ultimoforsøg) er det normalt ikke hensigtsmæssigt at holde den længere tilbage end til farven er spillet 3, højst 4 gange, selvfølgelig afhængigt af, hvor mange kort, der er i den farve på hånden samt de to andres tilspil. I visse situationer, hvor man er decideret svag, kan det være en fordel at gå med kongerne tidligt, blandt andet for at tilkendegive, at der ikke er nogen "skumle hensigter" med dem. Eller for at tilkendegive, at makkeren ikke behøver at lede efter dem.

Hvornår man skal bruge pagaten er et noget andet spørgsmål; har man f.eks. meldt 10 taroker med pagat, så regner de to andre givetvis med en ultimeringsrisiko, men kortet kan meget vel være så tyndt, at der aldeles ikke er nogen muligheder, og i så fald kan man lige så godt gå med den ved første givne lejlighed, hvor man tvinges til at tarokkere. Har man en del tarokker – uden at skulle melde dem – kan det undertiden være hensigtsmæssigt (og også for at vedligeholde spændingen i spillet) at vente med at bruge pagaten, selv om det så skulle medføre, at man mister den.

Hvis man gennem meldinger er afsløret som indehaver af konger, må man være forberedt på, at de vil blive jagtet, og da skal man, hvis man ellers er svag, ikke tøve for længe med at bruge dem.

*Men også her er det vigtigt at have styr på tællingen.*

### At opnå størst mulig tælling.

Ved afslutningen af hvert spil foretages som omtalt en tælling af stik og pointgivende kort. Da man, hvis der er få point, skal betale, og hvis der er mange modtage betaling, vil man

selvfølgelig være interesseret i at opnå en så høj tælling som muligt.

*Man må være klar over, at dette at opnå høj tælling ikke er noget mål i sig selv så længe eventuelle ultimochancer ikke er afklarede.* Det vil således være forkert at stikke sin makkers billedkort over for at få et "fedt" stik, og grunden er den, at man herved risikerer at forfremme et lavere kort hos den farlige spiller til indstikker, og da det gælder om at holde ham ude længst muligt, må man være tilbageholdende. Hvis man er den svage af to makkere, må man sørge for, at udspilsinitiativet kommer fra den stærke i makkerparret, men det kan undertiden være nødvendigt at stikke over for at komme ind til et nødvendigt udspil, f.eks. for at drive en konge ud i en farve, hvor makker er renonce.

Er ultimokortene gået og spillet er frit, er det selvfølgelig i en hver spillers interesse at opnå så høj tælling som muligt, men dette at opnå tælling må altid være et underordnet mål.

## **Kortvurdering.**

Når man har taget en tildelt hånd op er det vigtigt, at man vurderer disse kort og de muligheder, der synes at være i dem. I denne vurdering indgår primært

- tarokkernes antal og størrelse
- tilstedeværelse af ultimokort
- farvekortene som helhed, dvs. fordeling og værdi
- tilstedeværelse af pisk
- meldinger

men man må selvfølgelig være klar over, at man efter overstået melderunde kan være nødt til at omvurdere situationen, idet meldinger udover oplysninger om en eventuel stærk tarokhånd også kan fortælle om placering af andre nøglekort, pagat, konger og scus.

Efter denne vurdering kan man fastlægge sin rolle eller opgave i det aktuelle spil, det være sig som

*Stærkspiller* (fjende) dvs. en spiller, der er potentielt ultimofarlig eller måske ikke ultimofarlig med dog med kort, der med største sandsynlighed vil give sidste stik.

*Holdespiller* (fører) dvs. den stærke af to modspillere mod en stærkspiller, med andre ord, om man har et kort, der er rimeligt egnet til modspil mod ultimoforsøg.

*Svagspiller* (den svage mand) dvs. en spiller, hvis kort har en sådan karakter, at der ikke er afgørende muligheder for indflydelse på spillet og således den svage af to makkere

*Nolospiller* – at man søger at spille nolo. Selv om man kunne have et ønske herom, er det ikke sikkert, at makkeren er interesseret, specielt hvis hans kort er så stærkt, at det med stor sandsynlighed kan hindre ultimering – eller hans kort kunne være sådan sammensat, at det vil være umuligt at støtte en nolo.

Denne primære vurdering må imidlertid ofte ændres i spillets forløb. Det kan vise sig, at den oprindelige holdespiller er blevet så stærk, at han må anses for direkte farlig, eller han kan være blevet så svækket, at den oprindeligt svage af de to makkere er blevet den stærkeste og dermed den, der skal føre modspillet. Den spiller, der lagde an til ultimo, kan være svækket så meget, at han er ufarlig, og man skal derfor være indstillet på, at det kan være aktuelt at skifte makker undervejs i spillet

Endelig kan man se, at et oprindeligt chanceløst kort – på grund af uhensigtsmæssig spilføring hos de to andre – kan vise sig at rumme muligheder for ultimering (se eksempel foran) og det vil være forkert ikke at udnytte denne gratis mulighed.

### Tarokkernes antal og størrelse.

Med 10 eller flere tarokker skal man melde (med eller uden pagat) og er dermed fra starten stemplet som potentielt farlig. Hvis disse tarokker er små, hvad de to modspillere hver for sig ikke behøver at være klar over, kan man ikke regne dem som lige så værdifulde som store tarokker. Hvis resten af kortene ikke byder på noget særligt, f.eks. pisk eller velgarderede konger og indstiksmuligheder, kan det i realiteten være værdiløst, og ikke helt sjældent lykkes det ikke engang at få sidste stik på sådan et kort.

Det kan derimod være fordelagtigt at have 9 store tarokker, der jo ikke skal meldes, samt en god pisk, idet man ikke umiddelbart gennem melding er afsløret og derfor måske ikke anses for farlig. Med 8 eller færre tarokker er mulighederne for ultimering som regel meget små, men man kan være heldig, undertiden takket være et for en selv gunstigt spil hos modparterne, at kortene efterhånden øges i værdi, og at man derved kan få uventede muligheder, der ikke primært syntes at være til stede.

### Tilstedeværelse af ultimokort.

Det turde være klart, at uden ultimokort på hånden vil man ikke kunne ultimere. Er der ultimokort vil deres anvendelighed være bestemt af den samlede fordeling – er der mange tarokker, er kongefarven lang eller alt for kort? Sammen med ultimokortene hører næsten tarok 21, idet denne i langt de fleste tilfælde afgør sidste stiks placering, og har man kort, der er stærke og velforsynede med tarokker, inc. 21, men uden ultimokort, er det klart at man skal spille på at få sidste stik.

### Tilstedeværelse af pisk.

Ved en pisk forstås som tidligere nævnt et større antal kort i samme farve. Det er en fordel, hvis der er "top" i pisken, således at man primært kan føre den uden at skule afgive stik til modparten, og man skal også gerne have *indstikkere* i de andre farver for at kunne komme ind og føre pisken videre efter at piskefarven er tømt hos de andre. Fordelen ved pisken er, at man kan trække tarokker fra modstanderne uden selv at afgive nogen.

Hvis man vurderer sine kort som decideret svage, skal man ikke lade sig friste til at føre pisk, idet man herved risikerer at ramme sin makker før man rammer den farlige spiller, og så længe forholdene er uafklarede, kan man ved at piske eensidigt risikere at forrykke balancen i spillet.

I en stærk hånd med gode muligheder for ultimering eller sidste stik vil en pisk være en ubetinget fordel, hvorimod den i en svag hånd er af mindre betydning. Med en pisk kan man trække et ikke ubetydeligt antal tarokker fra modspillerne, det er nævnt før, men gentages her, at der må tages forbehold for skæve fordelinger hos modspillerne samt også tages hensyn til, at der kan være lagt fra piskefarven i skaten – men man kan dog godt regne med nedenstående tal. Skulle det vise sig, at det ikke holder, må man tage situationen op til fornyet vurdering.

5-farve trækker mindst 1 tarok

6-farve trækker op til 4 tarokker

7-farve trækker op til 7 tarokker

8-farve trækker op til 10 tarokker.

Man regner med, at det for at opnå ultimo er nødvendigt, at tarokker + pisk tilsammen udgør 16 kort eller derover.

### Afgivne meldinger.

Meldinger fra de to andre deltagere i spillet vil kunne placere vigtige kort, dels direkte gennem meldingen, dels indirekte gennem en kombination af de oplysninger, som meldingen giver, og egne kort.

Tarokmeldinger fortæller hvor mange tarokker, der er på melderens hånd – simpel subtraktion vil kunne fortælle hvor mange taroker tredjemanden råder over.

Hvis man ikke selv har sciesen, vil matadormeldinger, sprøjte(overfyldte) meldinger og halve meldinger placere den hos meldereren, medens hele meldinger placere den hos trejdemand. Dersom der på samme hånd er meldt f.eks. 10 taroker med pagat samt en halv melding i farve, kan tarok 21 ikke være hos meldereren, men de to andre vil vide, hvem som sidder med den.

Er der meldt matadorer, vil de to andre vide, hvor den efter matadorerne følgende største tarok er placeret. Har man selv 4 tarokker og der ikke meldes af de to andre, så må tarokkerne være fordelt 9-9.

Hvis en spiller har meldt halvt i en farve, f. eks. uden dame, og han i løbet af spillet afslører en anden konge vil man, hvis man selv har en konge, vide at den sidste konge sidder hos trejdemand.

Det turde være klart, at de afgivne meldinger kan betyde, at man må omvurdere sine muligheder i det aktuelle spil, idet meldingerne kan afsløre fordelingen, f.eks. af tarokker, som vil gøre ens primære ideer umuligt.

Det følgende eksempel viser hvordan meldinger kan bruges til at finde ud af noget om kortplacering. Der er 5 forskellige situationer og spørgsmålet er nu hvad man vil kunne slutte ud fra de afgivne meldinger. Svarene anføres nedenfor, men prøv at dække dem med et stykke papir.

Du har fået følgende absolut uinteressante hånd:

T 20, 10, 4, 2

♠ D, C, 10, 8, 7, 6, 5

♥ C, 1, 2, 3, 8

♦ Kn, 8, 9, 10

♣ D, 9, 4, 3, 1

1. Kortgiver A og trejdemand C melder begge *pas*
2. A melder *10 tarokker med pagat*, C har *fuldt i konger*
3. A melder *11 tarokker med pagat*, C *sprøjte(overfyldt) i konger*
4. A melder *10 tarokker med pagat, halvt i konger uden ruder*, C *pas*
5. A melder *10 tarokker uden pagat, halvt i klør uden knægt*, C har *fuldt i hjerter*

Ad 1. Tarokker er fordelt 9-9 – det ved du, men hverken A eller C. Ultimokort og scies er ikke placeret.

Ad 2. Blandt de 10 tarokker må sciesen befinde sig, idet C, hvis han havde haft den, skulle have afgivet en sprøjte-(overfyldt) melding. Da A har sciesen og pagaten må tarok 21 være hos C, idet tarok 21 hos A havde medført matadormelding.

Ad 3. Alle ultimokort er placeret, C har 7 tarokker incl. scies. Tarok 21 ikke placeret.



Ad 4. A har pagat og scies, men ikke tarok 21, har spar, hjerter og klør konge, medens C har ruder konge og 8 tarokker, incl. Tarok 21

Ad 5. A har sciesen og klør konge – og højst én konge mere. C har udover hjerter konge mindst én mere og han har 8 tarokker, hvoraf den ene er pagaten. Tarok 21 ved vi ikke noget om.

### Tarokkernes antal og størrelse igen.

Når dette er taget med igen, er det fordi det er så trist at få en taroksvag hånd. Man synes på forhånd at være afskåret fra ultimeringmuligheder og heller ikke sidste stik forekommer realistisk – og samtidig kan man frygte, at en af de andre kan have kort, der tillader en ultimering.

Men igen er det vigtigt, at man søger at få et begreb om, hvordan det samlede billede er. Er der meldt tarokker på den ene eller anden af de to hænder kan man som nævnt regne ud, hvor mange der findes på den tredje hånd. Har man selv 7 tarokker og der ikke er meldt af de to andre, vil fordelingen være 7-8 eller 9-6, og i sidste tilfælde vil der være en risiko for, at spileren med de 9 tarokker kunne forsøge en ultimering, og i så fald er man selv med de 7 tarokker den modspiller, der har flest.

Små tarokker kan være betydningsløse, idet de vil kunne trækkes eller stikkes over. Store tarokker kan være afgørende, idet de kan tvinge en ultimator til utide at bruge større tarokker, og de kan bruges i slutspilsituationer, hvis man er så heldig at kunne tække en modspiller bagud, og endelig er de afgørende i hele slutspilfasen.

Men enten man har mange eller få tarokker må man regne med dem, og *man skal hele tiden sørge for at have tælling på de udestående.*

Hvad man også må tage i betragtning er ens placering i spillet. Er man den, der skal spille første udspil, får man mulighed for at starte med at føre pisk (selv om det skulle være afslørende for ens hensigter) uden at skulle bruge indstikkere, eller også at tilkendegive ens gode hensigter ved at kvitte f.eks. en konge; er man i mellemhånd kan man komme i klemme, og i baghånd afhængig af ud- og tilspil.

Det kan ikke undgås, at man, når man vurderer sine kort, kunne forestille sig en fordeling af de øvrige kort hos modparterne som var den for en selv den gunstigste, men det vil ikke være klogt at regne med, at det forholder sig sådan – som regel er fordelingen ganske anderledes ubehagelig.

### **Om lægning af skat.**

Det er tidligere omtalt, at kortgiveren, der får 28 kort, skal lægge 3 af disse kort før spillet startes. Reglerne er nævnt, de er simple, men kunsten er svær

*Der må ikke lægges ultimokort (pagat og konger)*

*Tarok 21 må ikke lægges*

*Der må ikke lægges fra meldinger, med mindre det er eneste mulighed, og i så fald skal det meldes, hvad der er af lagt*

*Tarokker må kun lægges, hvis man kan lægge sig renonce i tarok – og her gælder scusen ikke som tarok. Det skal ikke meldes, hvis man lægger tarok, men på forlangende fra en*

*af de andre spillere skal det oplyses. Nogle steder spiller man med også at skulle angive antallet, medens andre ikke mener, at dette er nødvendigt, snarere uheldigt.*

*Sciesen, må ikke lægges. (Tidligere måtte den lægges, hvis der var tale om toutforsøg og det skulle meldes, at der var lagt scies)..*

Når man som kortgiver skal lægge skat, gælder det om at vurdere kortene og forsøge at fastlægge den rolle, man vil kunne forvente i spillet og igennem lægningen søge at tilpasse kortene bedst muligt til denne rolle – og man opnår som kortgiver den fordel at være den eneste der ved, hvad der er lagt.

Det kan være overordentlig svært at lægge, måske fordi man synes, at man ikke kan undvære et eneste af de 28 kort, sidefarverne bliver for korte, pisken ikke lang nok.

Desværre kender man ikke eventuelle meldinger hos modspillerne på det tidspunkt, hvor man skal lægge, og selv om meldingerne skulle afsløre, at man måske hellere skulle have lagt anderledes, er det ikke tilladt at lave det om. I det følgende vil det, bl.a. illustreret med eksempler, blive forsøgt at illustrere, hvorledes man kan lægge skat under hensyn til den rolle, som man kan forvente, og det er ikke blot muligt, men endda sandsynligt, at mange tarokspillere ville vælge anderledes. Det at lægge skat har givetvis noget at gøre med temperamentet – en forsigtig spiller vil søge at dække sig bedst muligt, en mere aggressiv vil vel ofte se lidt større muligheder i kortet end der i realiteten er – men han vil lægge sig derefter.

### Som stærkspiller

Herved forstås som tidligere omtalt en spiller, der er så stærk, at han kan forsøge en ultimo – eller uden ultimokort spille på sikkert sidste stik. Hvis man har kort, der giver mulighed for ultimo, må der være en solid tarokfarve, dvs. helst 9 eller flere (9 kan være en fordel, da de ikke skal meldes) og samtidig gerne store tarokker. Herudover helst en pisk og desuden indstikkere i de øvrige farver, og pisken vinder i værdi, hvis der er top i den.

Det, det gør det så svært at lægge fra en stærk hånd, er at man ved at lægge 3 kort på en eller anden måde er nødt til at reducere i sine værdier. Skal man korte den lange pisk ned eller skal man blotte sig i andre farver, som herved bliver mere sårbare.

Er man stærk i tarok, men uden pisk og med jævn farvefordeling, vil det oftest være en fordel at lægge fra de længste farver for at holde kortet så jævnt som muligt. Er der en pisk, vil det som regel være bedst at holde den ubeskåret, men det kan komme til at gå ud over de resterende farver. En pisk kan dog godt være så lang, at man kan lægge fra den uden dermed at ødelægge den, og man opnår herved en besparelse i restfarverne.

Når man skal lægge fra en meget stærk hånd, må man altid være klar over den risiko, der altid vil være for at en af modspillerne vil forsøge at spille nolo. Det kan derfor være klogt ikke altid at lægge de mindste farvekort og i stedet vælge mellemstore.

Man skal faktisk træffe et valg på usikre præmisser. Man skal tilstræbe, at de 25 kort, som man skal spille med, er bedst muligt sammensat til det formål, man har med dem, men det er ikke altid let – undertiden gør det ligefrem ondt.

T 21, 20, 18, 14, 13, 12, 9, 6, 4, 3, 1

♠ K, D, C, Kn, 7, 4, 1

♥ D, 2, 3, 7

♦ Kn, 9

♣ K, D, 9, 7

En meget stærk hånd, 11 tarokker med pagat, fuldt i spar og en mindre pisk, så der skulle

være gode muligheder for ultimering, men hvordan lægge 3 kort? Lægger man spar ødelægges pisk, lægges ruder vil man blive ramt alt for tidligt i spillet. Tilbage er de to 4-farver, hvorfra der skal lægges 3 kort, så man undgår ikke at få endnu en 2-farve. Med de store kort i klør vil det være en løsning at lægge 2 klør og én hjerter

T 21, 18, 16, 15, 14, 8, 7, 1  
 ♠ 10, 8, 7, 6, 5, 4, 2, 1  
 ♥ C, 6, 7, 8  
 ♦ K, Kn, 3, 9  
 ♣ D, 8, 7, 3, 1

Der er en pæn tarokfarve, men ikke ret meget ved siden af, ganske vist er der i spar noget, der kunne bruges som pisk, men der er kun få indstikkere. Der er ingen ultimeringsmuligheder, men det skulle være muligt at satse på nogenlunde sikkert sidste stik, og så bør kortet holdes så jævnt som muligt, f. eks. Ved at lægge 2 spar og én klør, måske 3 spar.

T 21, 16, 15, 11, 10, 8, 7, 5, 4, 1  
 ♠ 9, 6, 3, 1  
 ♥ K, Kn, 2  
 ♦ D, 5, 9, 10  
 ♣ D, C, 10, 9, 8, 7, 6

10 tarokker med pagat, en tynd hjerter, ganske vist med kongen, men helt uden mulighed for ultimering på denne. Hvis man selv tror på, at en pagatultimo er mulig, må kløren holdes intakt som pisk, men det vil medføre, at man bliver kort i de øvrige farver, og der er ikke mange indstiksmuligheder. Hvis man derimod vil satse på sikkert sidste stik – hvad der nok er det mest realistiske – lægges med fordel 3 klør.

### Som holdespiller.

At være holdespiller eller fører vil sige, at man er den stærkeste af de to makker, der spiller mod en formodet eller sikker fjende. Det afgørende er, at man er den af makkerparret, der har flest tarokker, og at farvekortene har en rimelig værdi. Med 8 tarokker og ingen ultimokort er det klart, at man er den, der skal styre et eventuelt modspil mod et ultimoforsøg, med mindre der skal satses på sidste stik, men det vil være forkert primært at gå efter sidste stik.

Har man f.eks. 7 tarokker må man gå ud fra to muligheder. Enten kan der være tarokmelding på en af de andre hænder og dermed en given fjende, og man vil være den af modspillerne, der har flest tarokker – eller der kan være pas rundt, og i den situation vil tarokkerne være fordelt 9-6 eller 8-7, men man kan ikke vide, hvem som måske har 9, hvis fordelingen er 9-6. Det vil normalt være klogest at regne med muligheden (eller risikoen) for, at der kan være ultimeringschancer på anden hånd, selv om man ikke ved det på det tidspunkt, hvor der skal lægges.

Hvis der er en pisk, vil det også her være en fordel at holde den intakt – hvis den er meget lang (over 8 kort) kan man godt lægge fra den, men ellers må man sikre sig, at man bliver mindst mulig sårbar i farverne, hvorfor man vil stå sig ved at lægge fra de næstlængste farver. Er der to lige lange farver vil man med fordel kunne lægge fra en farve, hvori man har kongen.

Heller ikke i denne rolle er det særlig nemt at lægge – og også her kan det gøre ondt.

T 21, 17, 9, 7, 6, 4, 3  
 ♠ D, 10, 6, 5, 3  
 ♥ K, 1, 4, 5, 8  
 ♦ K, C, 3, 7, 8 9  
 ♣ K, Kn, 9, 7, 5

7 tarokker uden mulighed for ultimo trods de tre konger. Der kan være en modspiller, som vil forsøge ultimo på enten pagat eller spar konge, og af hensyn til at få spar konge ud må man ikke lægge fra sparen. Nogen vil på denne hånd lægge 2 rudere og enten en hjerter eller en klør, andre vil beholde ruderne som en svag pisk og enten lægge 2 hjertere og en klør eller omvendt. Noget andet er, at med et kort som dette kan man meget vel få sidste stik på tarok 21.

T 17, 16, 10, 8, 6, 4, 3, 1  
 ♠ Kn, 10, 4, 2  
 ♥ C, 3, 4, 8, 10  
 ♦ K, D, 2, 6, 7, 10  
 ♣ K, D, Kn, 7, 6

Ganske vist er der 8 tarokker med pagat, men en spinkel top og ingen massiv pisk. Der kan muligvis være forsøg på anden hånd med enten spar eller hjerter konge, hvorfor man ikke bør lægge fra disse farver, men i stedet lægge fra rudere og klør, f.eks. 2 rudere og 1 klør.

### Som svag mand.

Er der på en hånd ikke mere end 5 tarokker eller 6 små og derudover ikke noget særligt i farvekortene er der tale om en oplagt svag hånd. Der skal derfor lægges så at man bedst muligt kan opfylde den rolle, man må forvente at få i spillet, nemlig som den svageste af to makkere i modspillet. Man kan dog med få tarokker godt have store som 21, 20 og 19 samt et par små og dertil gode sidekort, at man uanset at man er den med de færrest tarokker vil være den førende i et modspil, og i så fald må man lægge sig derefter.

I en svag hånd med få tarokker vil man ofte se, at der ved siden af de få tarokker er en meget lang farve, der kunne bruges som pisk. Da man imidlertid som svag spiller skal være meget forsigtig med at føre pisk, idet den kunne ramme makker i stedet for ultimatoren, kan man roligt lægge fra en sådan langfarve, og desuden kan man risikere med en sådan langfarve, at man på et senere tidspunkt bliver nødt til at spille ud i denne farve, selv om det måtte være højst uhensigtsmæssigt.

Det kunne måske være fristende at lægge sig renonce i en farve for derved at "luske" sig til et stik ved tarokking, specielt hvis man har pagaten, men det er som regel ikke nogen god idé, idet man kan give den ultimosøgende en fordel ved at give ham tidlig tælling.

Også for den svage mand er det en fordel at holde kortet så jævnt som muligt. Kortet kan selvfølgelig være så svagt, at det indbyder til nolo. Er der 3 eller færre tarokker (scusen ikke medregnet) må disse lægges, dog ikke pagat eller tarok 21.

Er man så svag, at man kan lægge sig fri i tarok, må man regne med, at der hos en af de to andre deltagere vil være reelle ultimeringmuligheder - måske endda hos dem begge - uden at de hver for sig er klar over dette. Er ultimomuligheden på den ene hånd, kan kortene være fordelt sådan, at nolo er den eneste mulighed for at hindre ultimo, men fordelingen kan også være sådan, at nolospil ikke er aktuelt. Vil man lægge sig til nolo,

må man erindre, at sciesen her er et nøglekort, og har man den ikke selv, må man overveje endnu en gang.

Med et dårligt kort er der nogen, der bruger at lægge billedkort for at sikre sig lidt i tælling når der nu ikke er udsigt til at få noget videre gennem stik, og de lagte kort tæller jo med i optællingen. Det er ikke altid særlig klogt, idet man herved kan forfremme lavere kort hos den stærke spiller til indstikkere.

T 16, 8, 4, scies  
 ♠ Kn, 6, 5, 4, 3, 2  
 ♥ 3, 7, 8, 9  
 ♦ K, D, C, Kn, 4, 6, 7, 8, 9, 10  
 ♣ 7, 4, 3, 2

Fra en sådan hånd lægges de tre tarokker – der er særdeles gode muligheder for at gennemføre en nolo. Også uden hjælp.

Stort set kan man sige, at jo dårligere et kort er, desto lettere er det at lægge fra, og jo bedre det er, desto sværere bliver det at slippe 3 kort.

I det følgende er vist en række eksempler på kortfordelinger, og til hvert spil er der spørgsmål om meldinger, om vurdering af kortets muligheder og om, hvorledes der skal lægges. Spillene er blevet gennemgået af 4 erfarne tarokspillere og de skulle gerne illustrere nogen af de problemer, der er ved at lægge skat. Samtidig vil svarene vise noget interessant, og det er, at der er forskel på, hvordan de 4 vurderer kortenes muligheder og dermed også forskel i lægningen. Det foreslås, at man ser på eksemplerne, danner sig sit eget billede, idet man samtidig dækker over svarene med et stykke papir..

Af disse lidt varierende svar vil man kunne få en fornemmelse af, at det er temperamentsforskelle, der betinger forskellen i vurderingerne, og det vil man også kunne iagttage på spilleaftenerne, idet der er forskel på, hvorledes de spiller, nogen er meget forsigtige, andre aggressive og af og til lidt for egoistiske i spillestil, men det gør bare det hele lidt morsommere.

I svarene er de 4 betegnet med bogstaverne A,B,C og D.

T 21, 18, 17, 9, 8, 5, 1  
 ♠ 9, 8, 5, 3, 2  
 ♥ K, D, 2, 4, 6  
 ♦ Kn., 1, 5  
 ♣ K, D, C, Kn, 9, 8, 2, 1

1. Meldinger?
2. Muligheder?
3. Skatlægning?

Svar:

1. Fuldt i klør

2+3. A stiler mod ultimering af klør konge, subsidiært pagat, lægger spar 5 og 2 samt hjerter 6

B ser også en mulighed for ultimering af klør konge, lægger spar 3 samt hjerter 4 og 6.

C finder, at sidste stik på tarok 21 må være realistisk, han vælger at lægge hjerter 6 klør 1 og 2. Han finder, at det vigtigste ved lægningen i dette spil er så vidt muligt at sikre, at der ikke opnås kongeultimo hos en af de to andre. Ruderfarven kan han dårligt korte ned, og sparfarven holdes urørt med henblik på at søge at få kongen drevet ud.

D finder to muligheder, enten pagat- eller kongeultimo, men regner det dog som mere realistisk at få sidste stik. Han satser på pagatultimo, men vil være klar til at stå af i tide. B ser også en mulighed for ultimering af klør konge, lægger spar 3 samt hjerter 4 og 6.

T 21, 19, 18, 16, 15, 11, 3, 2, 1

♠ C, 7

♥ K, D, Kn, 3, 5, 6, 9

♦ D, 1, 5, 9, 10

♣ K, C, 6, 4, 3

- 1 Melding?
- 2 Muligheder?
- 3 Skatlægning?

Svar:

1 Pas

2+3 A vil fra starten satse på ultimering af enten hjerter konge eller pagat, lægger ruder 9 og 10 samt klør 3.

B finder ultimochance på pagaten, subsidiært sidste stik, lægger ruder 10 og klør 3 og 4

C går også ind for pagatultimo, lægger ruder 5 samt klør 6 og 4. Ved ikke at lægge de mindste kort i en farve bliver en eventuel kort farve ikke så hurtigt afsløret. Hjerterne skal bruges som pisk og må derfor ikke røres i lægningen..

D mener, at 9 tarokker og en svag pisk i hjerter, kombineret med pæne indstikkere, indikerer forsøg på pagatultimo, lægger ruder 10 samt klør 3 og 4.

T 19, 15, 13, 12, 8, 7, 3, 2, scus

♠ K, 9, 7, 3,

♥ D, Kn, 6, 8

♦ K, Kn, 2, 3, 6, 7

♣ D, C, 6, 4, 1

- 1 Melding?
2. Muligheder?
3. Skatlægning?

Svar:

1. Pas

2 + 3 A mener, at det er gode modspilskort – med en mikrochance for ultimering af ruder konge, lægger hjerter 6, klør 1 og 4.

B har samme vurdering og lægger samme kort

C mener, at have gode muligheder for at forhindre ultimo – vil derfor ikke lægge fra hjerter eller klør, hvor kongerne skal drives ud, men vælger spar 7 og ruder 6 og 7

D vurderer gode modspilskort og lægger ruder 6 og 7 samt klør 1.

T 16, 15, 14, 13, 11, 10, 9, 8, 1  
 ♠ Kn, 9, 6, 3, 2  
 ♥ D, Kn, 3, 4,  
 ♦ K, Kn, 2, 8, 7  
 ♣ K, D, C, 5, 3

1. Melding?
2. Muligheder?
3. Skatlægning?

Svar:

1. Pas

2+3 A vil satse på ultimering af klør konge, eventuelt ruder konge, men ikke pagaten, lægger spar 2 og 3 samt hjerter 4

B vil stile mod ultimering af pagaten, der er fine indkomstkort. Han vælger at lægge spar 2 samt klør 3 og 5, og så vil han spile tarok ved først givne lejlighed.

C synes, at han har gode muligheder for at hindre andres ultimering og lægger derfor ikke spar og hjerter, hvor der skal drives konger ud, men vælger ruder 7 og klør 3 og 5

D mener, at det er gode modspilskort – den dristige spiller vil måske forsøge en pagatultimo, men problemet er, at der kun er tarok som langfarve og ikke nogen egentlig pisk, hvortil kommer, at toppen mangler i tarokkerne. Lægger spar 2, hjerter 4 og ruder 7..

T 21, 17, 12, 11, 8, 6, 2  
 ♠ C, Kn, 7, 6, 5, 4, 2  
 ♥ D, 2, 3, 8  
 ♦ D, C, Kn, 1, 9  
 ♣ K, D, C, ,6, 5

1. Melding?
2. Muligheder?
3. Skatlægning?

Svar:

- 1Pas.

2+3 A satser på mulig ultimering af klør konge, lægger hjerter 8, spar 2 og ruder 9.

B ser mulighed for sidste stik på tarok 21, lægger klør 5 og 6 samt ruder 9

C ser ligeledes muligheden for sidste stik på tarok 21 og lægger som B

D siger, at det er pæne kort til sidste stik, lægger klør 5 og 6 samt spar 7

T 21, 18, 16, 14, 12, 11,4, 2, scus  
 ♠ C, 9, 6, 3  
 ♥ Kn. 1, 3, 6, 9, 10  
 ♦ Kn, 2, 4, 6, ,7, 9  
 ♣ 8, 6, 1

1. Meldinger ?
2. Muligheder?
3. Skatlægning?.

Svar:

## 1. Pas.

2+3 A siger ” jeg kan forhindre ultimo” og lægger de tre klører (men det er nok ikke nogen heldig disposition – tvært imod)

B går efter sidste stik på tarok 21, lægger ruder 7 og hjerter 6 og 9

C ser også muligheden for sidste stik på 21eren. Lægger spar C, hjerter Kn. og ruder Kn, idet han mener at forvirre de andre og desuden har han fået disse korts point i hus allerede inden spilets start.

D er enig med B og C, lægger hjerter 9 og 10 samt ruder 9.

Det ses af svarene, at det åbenbart er svært at få en enig vurdering af en tildelt hånd, det gælder både dens muligheder og hvad der lægges i skaten. Man kan også se, at der er tarokspillere, som i flere tilfælde end andre vil gå efter et ultimeringforsøg på et tilsyneladende spinkelt grundlag.

I det sidste eksempel er der brugt to forskellige kortfordelinger, der har det tilfælles, at klør- og tarokfarven er ens, i første eksempel er de tre andre farver tyndt besat, i det andet er der stærke sidekort.

Spil 1

T. 21, 20, 18, 15, 8, 1, scus

♠ Kn, 8, 6, 1

♥ C, 6, 7

♦ 3, 4, 7, 8, 10

♣ K, D, Kn, 10, 9, 6, 5, 4, 1

Meldinger?

Muligheder?

Skatlægning?

Spil 2

21, 20, 18, 15, 8, 1, scus

K, C, 8, 1

D, C, 2

D, Kn 7, 8, 10

K, D, Kn, 10, 9, 6, 5, 4, 1

I begge spil: 4 matadorer, halvt i klør uden caval

Spil 1. A vil satse på ultimering af klør konge og vil samtidig undgå at løbe tør i de tre sidste farver, så han lægger 3 klør.

B ser ingen muligheder i kortet på grund af manglende indkomster – måske sidste stik på tarok 21 – lægger klør 9, 6 og 5.

C mener, at hånden ikke er stærk nok til at føre spillet og bruge kløren som pisk, så han lægger 3 små klører og bevarer hvad han har i de kongeløse farver.

D har med disse kort ikke styr på noget som helst, men vil sandsynligvis på grund af meldingen blive regnet som farlig. Lægger 3 klør og er indstillet på at bruge såvel klør konge som pagaten så tidligt som muligt. Der er ingen indstikkere, så derfor kan han ikke bruge kløren som pisk.

Her er der tilsyneladende enighed om lægningen, omend med forskellige motiver.

Spil 2 A satser på ultimering af klør konge, lægger ruder 8 og 10 samt spar 8

B finder rimelige chancer for kongeultimo – og i og med at de to største tarokker er på hånden, er der kun ringe risiko for at blive trukket bagud. Lægger ruder 8 og 10 samt spar 8.

C mener, at med en rimelig fordeling (det skal man nu ikke regne med i ret mange af de tilfælde, hvor ”man har brug for det”) er der chance for at ultimere på klør konge, lægger spar 8 samt ruder 7 og 8.

D finder med denne hånd med flere indstikkere gode muligheder for pagatultimo. Lægger



spar 1 og ruder 10, og selv om kløren skal bruges som pisk, mener han nok, at det vil være klogt at lægge en klør for ikke at afkorte ruderfarven for meget. Heller ikke her er der enighed, og vurderingen er også er lidt varierende.

## **Om nolo.**

Nolo har været omtalt flere gange foran – men det er faktisk sjældent, at det lykkes. Det kan være eneste mulighed for at forhindre en ultimo, idet en eventuel samtidig ultimo falder bort ved vunden nolo, hvorimod en bagud (f.eks. også hos nolospilleren) som tidligere nævnt tæller. Honoreringen for en vunden nolo er beskeden, 25p fra hver modspiller, og da man samtidig kan risikere at skulle betale for tab af eventuelle ultimokort, kan gevinsten være meget ringe, men man har dog ved at vinde nolo forhindret en ultimo. Denne regel om nolo, der annullerer en ellers vunden ultimo, er vigtig at huske, idet man som stærk spiller, der forsøger ultimo, må tilstræbe, at der kommer stik hos begge modstanderne, og man skal ikke lade sig narre af de tre kort, som kortgiveren har lagt i skat og som ganske ligner et stik.

Som kortgiver har man mulighed for med 3 eller færre tarokker mulighed for at lægge sig helt fri i tarok (dog må hverken pagat eller tarok 21 lægges), og hvis man har 3 tarokker med nummer + scies, tæller man ikke sciesen som tarok. Man kan også lægge billedkort, men ikke fra meldinger.

Selv om man skulle have en hånd, der kunne synes velegnet til nolo, er det ikke sikkert at det vil kunne lykkes, idet en nolo uden støtte fra anden side er overordentlig vanskelig at gennemføre, og meldinger eller manglende meldinger kan afsløre, at der ikke kan forventes større chancer for støtte, men der kan også være meldt så stærkt, at nolo skal forsøges.

Endelig kan nolospillerens makker være så stærk, at han på forhånd mener at være i stand til at forhindre en ultimo, og i så fald skal man ikke regne med, at han vil være interesseret i at hjælpe. Viser spillets forløb, at han ikke er interesseret, må nolospilleren indstille sig på at være "almindelig makker", hvis ikke hans kort er sådan, at noloen kan gennemføres på egen hånd.

Når man påtænker en nolo er det en ubetinget fordel at råde over sciesen – det kan til nød gå an, hvis makkeren har den, men være katastrofalt, hvis den stærke spiller sidder med den. Han vil da – efter at have trukket udestående tarokker – kunne bruge scusen til at skaffe nolospilleren et stik ved at spille sciesen ud i en farve, som nolospillerens makker er tømt for.

I nogle situationer kan den stærkeste af de to makkere mene, at en nolo må være den eneste mulighed for at forhindre en ultimo. Hvis man som svag mand får en sådan opfordring er det afgørende, at man med det samme ved sit tilspil tilkendegiver, om man er interesseret i at forsøge eller ikke. Hvis man anser nolo som umulig, må man omgående gøre det klart for makkeren.

Hvis ens makker lægger op til, at der skal spilles nolo, f.eks. ved at spille et højt farvekort eller en høj tarok, kan man ved tilspil tilkendegive, om man er interesseret. Er der spillet et højt farvekort ud, kan man kaste et kort, der ligger lige under i værdi; er der spillet tarok gælder det samme. Hvis man derimod anser, at nolo er en umulighed skal man snarest mulig stikke over, og kan man ikke det bruge lavest mulige tilspil.

Hvis det herefter er klart, at der skal forsøges nolo, må den stærke af de to makkere søge at hjælpe mest muligt ved at skaffe nolospilleren lejlighed til at komme af med eventuelle

indstikkere. Det gøres først ved at spille tarok fra toppen indtil nolospilleren er renonce, derefter fortsætte i tarok, hvorved der opnås afkastningsmuligheder. Herefter føres farverne fra toppen, og hvis der er en pisk, kan det være fordelagtigt at bruge den.

Er der meldt matadormeldinger kan man ud fra egne kort umiddelbart se, om der overhovedet er muligheder. Er der meldt 3 matadorer, vil det være klart, hvis man selv råder over tarok 19, at tarok 20 sidder hos tredjemand. Er der ikke meldt matadorer og man ikke selv har toppen i tarok, vil man ikke kunne vide noget, men kombinationen af en tarokmelding med pagat + halve eller sprøjte(overfyldte) meldinger vil fortælle noget om tarok 21. Hvis man kan regne ud, at kortgiveren sammen med pagaten må have 2 andre tarokker, ja så er der ikke lagt tarok.

Hvis man er klar over, at en nolo hos makkeren ikke er mulig, skal man selvfølgelig spille derefter. Er man usikker på det, men alligevel mener, at det må være en fornuftig løsning, skal man helst ikke spille tarok fra starten, idet det kan give den stærke spiller tidlig tælling, især på store tarokker, og det er derfor bedre primært at spille højt kort i farve for at give makker lejlighed til at vise til eller fra.

Hvis man selv som nolospiller skal åbne spillet med første udspil, er det et problem, hvad man skal spille ud. En lille tarok kan være uheldig. Med halvhøje kort kan man risikere, at de to andre kryber.

Nolo kan være et morsomt spil at gennemføre, men det er sjældent at fordelingen er hertil, der skal såvel held som dygtighed til – samt en god forståelse makkerne imellem. Det er faktisk allermorsomst, hvis den ultimerende først opdager, at der er spillet nolo, når han triumferende i sidste stik lægger pagaten eller en konge og med stor begejstring skal til at tømme koppen.

Og man må heller ikke se bort fra den fornøjelse det er at kunne give nolospilleren et stik ved hjælp af scusen.

## ***Om scusen (sciesen)***

Reglerne for anvendelse af sciesen er omtalt foran, men det er nødvendigt med en nærmere gennemgang af, hvordan sciesen kan bruges – og dermed en omtale af de muligheder, der ligger i at have sciesen på hånden. Det viser sig erfaringsmæssigt, at det kan være endda særdeles vanskeligt at anvende sciesen på den mest hensigtsmæssige måde, men det er desværre ikke muligt at anvise nogen universalløsninger.

I den følgende gennemgang af anvendelsen af reglerne for sciesens brug *er det i spil-eksemplerne forudsat, at alle tre deltagere har tællingen i orden, både med hensyn til tarokkernes antal og størrelse og hvad angår ultimokortene).*

### **Sciesen kan ikke tage stik hjem.**

I nolospil kan den spiller, der forsøger nolo, anvende scusen til at krybe et udspillet bundkort i en farve, hvor han ellers havde været nødt til at stikke over, og omvendt kan ultimospilleren ved at spille sciesen ud i en farve, hvor tredjemand er renonce, medens nolo-spilleren endnu har kort, sørge for at noloen mislykkes.

Man kan også bruge sciesen til at undgå at komme ind, hvis det af hensyn til det fortsatte modspil er uheldigt som i følgende eksempel. \* markerer det udspillede kort, fed type og understregning det kort, der tager stikket.

C T 20, scies  
 ♦ 2, 4, 9

B T 21,13, 9, 1  
 ♠ 10

A T 8, 7, 5  
 ♠ D, 6

A skal spille ud, og spillet forløb således:

| A   | B         | C          |
|-----|-----------|------------|
| ♠D* | ♠10       | <b>T20</b> |
| T7  | <b>T9</b> | ♦2*        |

og herefter er pagatultimoen hos B oplagt, men hvis der var spillet anderledes ville der være en anden situation

| A   | B   | C          |
|-----|-----|------------|
| ♠D* | ♠10 | scies      |
| ♠6* | T13 | <b>T20</b> |

A vil nu kun have tarokker tilbage og ultimo hos B forhindret, men havde C spillet som vist i femte sidste stik, så kunne han have reddet situationen ved at spille sciesen ud som spar, men det ville kræve, at han vidste, at A stadig havde spar. I stedet kunne han have valgt at spille sciesen ud og så døbe den i en tom farve, for derved gik dåbsretten over til A, som så kunne have døbt den om til spar.

Hvis man har en stærk hånd, der ser ud til at kunne give en ultimo eller forhindre en sådan, eventuelt trække en spiller bagud, kan det være en fordel at skille sig af med sciesen inden slutspilfasen, idet man ved at skulle spille sciesen ikke kan få stik og dermed taber initiativet på et tidspunkt, hvor det er vigtigt at forblive inde.

### Sciesen kan efter behag anvendes som tarok eller farvekort.

Den kan således, hvis det er ønskeligt, bruges til at trække tarokker fra modspillerne.

Den kan anvendes i stedet for en tarok og derved være besparende på tællende tarokker.

Den kan bruges til at forfremme f.eks. en caval anden til indstikker.

Hvis sciesen ikke er afsløret gennem melding kan man bruge den til at bringe lidt forvirring hos den stærke spiller. Hvis man er tømt for tarokker kan man, ved i stedet for at lægge sciesen til et udspil vælge at lægge et farvekort. Dette kan bevirke, at den stærke spiller måske tror, at tredjemanden har én tarok mere end der i virkeligheden er.

Og den kan bruges til at drive en konge ud. Hvis farven er spillet til bunds og kun kongen er tilbage kan man, ved at spille sciesen ud i farven, tvinge kongen ud. Det betyder, at en spiller, der forsøger en kongeultimo og ikke selv råder over sciesen, må holde et farvekort tilbage ved siden af kongen så længe sciesen ikke er gået.

Hvis man ved et "uheld" er kommet ind og ellers er tvunget til at spile ud i en farve, der vil være generende for makkeren, kan man bruge sciesen til at slippe ud af denne knibe ved at spille den ud i en farve, der passer bedre til makkerens kort.

### Meldingerne.

Her skal blot rekapituleres, at sciesen indgår i flere meldinger, dels tarok- og matadormeldinger, dels halve og sprøjtefulde(overfyldte) meldinger – og at den samtidig indgår i flere meldinger på samme hånd.

Det må ikke glemmes, at afgivne meldinger i mange tilfælde kan fortælle de to andre del-

tagere noget om placeringen af sciesen.

**Sciesen skal for at bevare sin kraft anvende senest i tredjesidste stik.**

Er den ikke anvendt inden eller forlangt tilspillet i dette stik, kan den ikke lægges til i næstsidste stik, men skal holdes tilbage til sidste stik. Er man heldig kan man måske undgå en truende bagud, forudsat at ikke en vågen modstander har forlangt den.

**Sciesen må aldrig falde i næstsidste stik.**

**Sciesen kan forlanges ud- eller tilspillet i tredjesidste stik.**

Enhver deltager kan før udspillet til tredje sidste stik forlange sciesen ud- eller tilspillet i dette stik. Det kan i nogle situationer være betydningsløst, i andre afgørende om spillet slutter med en ultimo, bagud eller blot forhindrer en ultimo. Det kræver selvfølgelig, at man har overblik over spillets forløb (og tællingen i orden) – og desuden er det dyrt, 20p i hver kop, at forlange sciesen, hvis den er gået tidligere i spillet.

De følgende eksempler kan illustrere udnyttelsen af denne regel.

|   |     |   |           |
|---|-----|---|-----------|
| C | T 1 | B | ♥ 3, 6, 8 |
|   | ♠ 5 |   |           |
|   | ♣ 2 |   |           |

A T 21, scies  
♠ D

C skal spille ud – han ved fra meldingerne, at A har sciesen, og at A er renonce i klør og desuden er han klar over, at A har Tarok 21. - samt at B kun sidder med betydningsløse røde kort.

Hvis C spiller klør, vil A bruge sciesen, hvorefter C i næste stik må spille pagaten for at undgå bagud.

Hvis C spiller spar og forlanger scies vil han forblive inde og kan så spille klør i næstsidste stik, hvorved T21 falder og pagaten ultimeres.

Hvis C spiller spar og ikke forlanger scies, vil A stikke med spar D og i næste stik spille T21, som trækker pagaten – i sidste stik skal A spille sciesen ud, udspillet overgår nu til B, som vil få sidst stik på en lille hjerter.

|   |             |   |        |
|---|-------------|---|--------|
| C | T 18, scies | B | T 21,8 |
|   | ♣ K         |   | ♠ K    |

A ♦ 1, 5, 8

C har udspillet, agter at gå med klør konge, men B forlanger scies, og nu er bagud hos C uundgåelig. Men kalder han den spar forhindres B i ultimering.. Kalder han den for en af de tre andre farver vil B stikke med tarok 8, derefter spille tarok 21, hvorved B ultimerer og C går bagud.

Hvis B havde haft udspillet, skulle han spille tarok 8, forlange scies, derefter tarok 21 og også her vil der være ultimo hos B og bagud hos C

Hvis A havde haft udspillet kunne B stikke med tarok 8,forlange scies,trække tarok 18 med sin 21'er, igen ultimo og bagud.

Ulykken for C har været, at han har holdt på sciesen for længe, havde han i stedet haft en tarok ville der ikke være sket noget alvorligt.

C ♥ 3, 5, 8

B T scies  
♠ D, 10

A ♠ K, C, 2

A har udspillet, han ved, at C kun har røde kort tiblage, han kender sciesens placering takket være melding, og han ved fra spillet, at B kun kan have spar tilbage ved siden af sciesen .

Hvis A spiller spar og ikke forlanger scies vil B stikke med spar 10 og spille spar dame tilbage , som A må stikke med kongen for ikke at gå bagud. Hvis han ikke stikker med kongen, vil B i sidste stik spille sciesen ud, udspillet overgår til C, der vil få sidste stik på en lille hjerter.

A skal imidlertid spille spar 2, forlange scies. I næste stik spar C, som A må stikke for så at spille en spar op til A's konge.

C ♥ 2, 5, 7, 8

B T 21, 10,scies  
♦ KnA T. 20, 6, 1  
♣ K

Dette eksempel viser uheldig brug af sciesen. A skulle spille ud, spillede klør konge, som B stak med tarok 10 for så at spille sciesen ud som tarok. Derved kom A ind og skulle nødvendigvis spille tarok 20, som B måtte stikke med tarok 21, og A ultimerer.

Hvis B derimod havde brugt sciesen til klør konge (og ikke skelet til en mulig gevinst i tælling) ville han, med tarok 21 på hånden, være sikker på at komme ind i næste stik, kunne spille sig fri i ruder og have en tarok tilbage til sidste stik, hvorved ultimo var forhindret.

C T scies  
♦ 5, 7

B T 21, 18, 1

A T 10, 8  
♣ C

Dette spil stammer fra en spilleaften i klubben. C skulle i tredje sidste stik spille ud, han spillede sciesen og døbte den som tarok, hvilket absolut ikke blev modtaget med begejstring af A.

Hvad burde C have gjort? Det er jo forudsat, at han gennem sin tælling er orienteret om situationen, dog ved han ikke med sikkerhed om tarok 21 er hos A eller B, men B har meldt tarokker med pagat. Der er ikke flere ultimokort tilbage udover pagaten, så det er den, der er farlig.

Hvis C er klar over, at A har en klør på hånden, skal han døbe sciesen som klør, men ved han nu ikke, om A's tredje kort er en klør eller en anden farve, så må han i stedet spille sciesen i en farve, hvor begge de to andre er renonce, hvorved dåbsretten overgår til A, som så kan kalde den klør. Og så er der ingen ultimo.

### Sciesen udspillet i renoncefarve.

Det er allerede omtalt, at hvis sciesen spilles ud i en farve, der ikke findes hos de to andre deltagere, har den spiller, der sidder til højre for udspille, ret til at døbe sciesen som det måtte passe ham. Han skal melde, at han ikke har den pågældende farve, og når tredje- manden har tilkendegivet, at han heller ikke har farven, kan han omdøbe. Hvis han i ste-

det blot lægger et eller andet kort til, kan tredjemand omdøbe – hvis han vælger en farve, som andenhånden har, skal andenhånden tage det tilspillede kort op og erstatte det med et kort i nydøbte farve.

Denne regel kan udnyttes i såvel spil som modspil. Hvis man som spiller får lejlighed til at omdøbe sciesen, vil man vælge at kalde den en farve, der passer bedst muligt til ens egne og modstandernes kort, og det gælder selvfølgelig også, hvis f.eks. en ultimospiller har spillet sciesen ud i en farve, hvor begge modstandere er renonce. Her må man så, hvis man er den stærke af de to makkere, vælge at kalde sciesen i en farve, der passer bedst til situationen, og hvis man er den svageste i makkerparret kan man lade dåbsretten gå videre til baghånden. Hvis man er tvunget til ellers at skulle spille ud i en for makkeren ubehagelig farve og hvis makkeren sidder i mellemhånd kan man ved at spille sciesen ud i en tomt farve give makkeren mulighed for at døbe sciesen som det passer ham bedst.

Det turde være klart, at man bør vide en del om reglerne for sciesens brug, og spileksemplerne viser nogle af de muligheder, der findes. Men man kan ikke lære at bruge den bedst muligt gennem henvisninger, det kræver erfaringer. I mange spil vil sciesen være ganske uden praktisk betydning, i andre afgørende. Og du vil sikkert opleve at få bebrejdelser for at du gjorde eller ikke gjorde sådan med sciesen, og at du burde have gjort noget ganske andet. Tag det ikke *for* tungt, men lær af det. Du vil også kunne opleve, at gamle øvede tarokanere efter et spil kan komme i intens diskussion om, hvorvidt nu sciesen blev brugt bedst muligt i det nyligt afviklede spil.

Rigtig brug af sciesen kræver erfaring og fantasi. Og så vil man alligevel opleve, at man i sidste spil nok skulle have brugt sciesen anderledes.

## **Selve spillet.**

Første udspil er fra den spiller, der sidder til højre for kortgiveren. Der spilles mod uret. Hvis der spilles fejlagtigt ud eller lægges til i utide, skal der betales 20p i hver kop og bordet kan fange, men disse regler bør administreres med en vis nænsomhed.

Udspillet må selvfølgelig afhænge af de kort, der er på hånden, og af de meldinger, der måtte være afgivet fra de to andre deltagere – eller sagt på anden måde af den rolle, man nu måtte have fået i det aktuelle spil, selv om det så i spillets forløb skulle vise sig, at man har vurderet galt.

Skal man nu spille forsigtigt eller aggressivt?

Er der ikke meldt hos de to andre, vil man ved vurdering af egne kort kunne se, om der skulle være risiko for ultimering på anden hånd, men det er ikke altid muligt. Man kan selvfølgelig se, hvilke ultimokort man selv har, og dermed hvilke ultimokort man skal lede efter - og det kunne være, at der skulle lægges an til nolo, enten hos én selv eller hos makkeren.

Primært må man gå ud fra, at hvis man ikke selv har en "oplagt" ultimering mulighed eller et kort, der med nogenlunde sikkerhed kan give sidste stik, at en af de andre kan være ude på at forsøge ultimo (selv om sjældent lykkes), og derfor må spillet fra starten tilrettelægges med henblik på at forhindre dette ved at søge at drive ultimokortene ud eller føre spillet således, at man i slutspilfasen kun har tarokker tilbage på hånden, men man må være klar over, at det får man ikke altid "lov" til.

Man må, hvis det fra starten er uafklaret om nogen er "ude på noget", søge at spille på en sådan måde, at man ikke ligefrem forærer en anden en ultimering mulighed, det være sig ved at spille tarok i utide eller ved uhensigtsmæssig brug af pisk – eller ved ikke at spille

en farve i tide.

Generelt må man sige, at det er klogest at holde sig til et nogenlunde neutralt spil indtil det er afklaret om der er én, der forsøger ultimering – og dermed om en anden er ens makker. Det vil sige, at man, hvis man da ikke selv er ude på at ultimere eller få sidste stik, undlader at føre farve videre, hvis en af modspillerne er renonce, og at man ikke fører pisk og spiller aggressivt med mindre der skulle være et ganske bestemt formål dermed.

Normalt vil hver spiller søge at spille sine egne farver, enten for at drive en konge, for at få tælling eller for at bruge pisk. Man kan derfor ofte i spillets start se en vis usikkerhed, spillerne forsøger at føle sig frem, men efterhånden vil stillingen være mere afklaret, og et mere bevidst søgende spil kan være på sin plads.

Eventuelle makkerskaber afsløres måske først et stykke inde i spillet, og der kan være tale om, at makkerskift bliver nødvendigt.

Mange spil ligner et forsøg på ultimo, men de fleste ender som regel i kamp om det sidste stik.

Man kan i mange spil se, at der ret langt frem i spillet hersker en vis usikkerhed med hensyn til hvem, der forsøger hvad. Og afhængigt af spillets forløb kan det være, at rollerne byttes om eller der dukker uventede muligheder op, ikke så meget begrundet i egne fortjenester som i heldig fordeling og uhensigtsmæssig spilføring hos de to modstandere.

Det er fremhævet før, men kan ikke gentages ofte nok, *at det er aldeles nødvendigt at man har tælling på tarokkerne*, såvel med hensyn til antal som størrelse (og husk, at sciesen hører med). Er tællingen gal kommer man let i vanskeligheder, der kan blive katastrofale.

Det er imidlertid ikke nok at have overblik over tarokkerne, også farvekortene må med, *først og fremmest de 4 konger*, men også de øvrige billedkort er af betydning, ligesom hele farven kan være det, idet man ved at spille en farve, der er ved at være udtømt, kan risikere at tvinge sin makker til at bruge tarok, og det kan blive ødelæggende for modspillet muligheder. Dette gælder navnlig for den svage i et makkerpar, idet han så vidt muligt må skåne sin makkers tarokker, men på den anden side kan den stærke makker godt tillade sig at spille en farve, hvor den svage er renonce, hvis han derved kan tvinge en konge ud hos den farlige spiller eller opnå at korte ham i tarokker.

Tælling i farve kan være af afgørende betydning ved forsøg på kongeutimo, f.eks. kan den, der forsøger en kongeutimo, ved at have kendskab til, at der kun er kort tilbage i kongefarven på de andre hænder, spille således, at modspillerne i sidste stik tvinges til at spille op til kongen. Det skal dog bemærkes, at det er noget, der sker temmelig sjældent, men når det lykkes er det ganske fornøjeligt, dog kan forsøg af denne type være farlige, hvis man ikke har fuldt overblik over farverne, og lige på dette felt har kortgiveren den fordel, at han vil vide, hvad der er lagt i skat – hvis han da i de sidste stiks spænding kan huske det.

Der er flere gange omtalt makkerskabsdannelse. Da der ikke er tale om, at det altid på forhånd ligger fast, hvem der måtte være makkere i et spil, er det nødvendigt at man følger visse regler. Når en farve spilles, skal man tilkendegive, om denne farve passer én. Med 4 kort i en farve bør man melde til, når farven spille første gang, og det gøres ved at lægge et lavt kort, næste gang farven spilles et højere, og man afgiver framelding ved at gøre lige omvendt, lægge høj-lav. Man kan også, hvis man bruger kongen tidligt (måske for at

markere, at man ikke er ude på noget med den konge) tilkendegive at farven passer til ens kort ved at fortsætte i farven. Denne til- og framelding bør benyttes, selv om man ikke er klar over, om der er ultimeringforsøg i gang, og selv om man ikke er klar over, hvem man eventuelt skal være makker med. Brugt rigtigt kan til- og framelding bruges til at etablere et fornuftigt modspil, herunder også forhindre, at farven føres så langt, at makkeren tvinges til at bruge tarokker – eller også være medvirkende til, at man hurtigt bliver klar over, at man skal søge en anden farve.

I et makkerforhold skal den svage af de to hele tiden søge at underordne sig den stærkeste, han må tilstræbe at spille således, at han generer makkeren mindst muligt, må søge at spille de farver, som makkeren ønsker, og han må ikke holde ultimokort tilbage ret længe, også for at makkeren skal vide, at han ikke behøver at bekymre sig om disse kort. Da det er den stærkeste af de to, der helst skal dirigere modspillet, bør den svage – hvis han kan undgå det – undlade at stikke makkerens kort over for at opnå en bedre tælling, dels fordi makkeren derved mister udspilsinitiativet, dels fordi man kan risikere at forfremme et lavere billedkort hos ultimatoren til indstikker. Dog må man være opmærksom på, at det kan forekomme, at den svage har kort (farvekort og scus) i den farve, hvori der forventes kongeultimo, medens den stærke ikke har nogen i farven, og så er situationen en anden.

Det er omtalt, at det kan være aktuelt at skifte makker i spillets løb, det afgøres undervejs, og så må man selvfølgelig ændre sit spil, således at man overfor den oprindelige fjende tilkendegiver, at man er indstillet på at spille *med* ham, f.eks. ved at spille netop hans farver eller angribe den tidligere makker.

Man kan også være i en situation, hvor man ikke umiddelbart kan forvente, at der er nogen, der er ens makker. Har man f.eks. selv 4 tarokker og der ikke er afgivet meldinger af de to andre, så ved man, at tarokkerne sidder 9-9 (og man er den eneste, der ved det, og i så tilfælde kan begge de to være indstillet på at forsøge ultimering, og hvis dette er tilfældet er man nødt til at være yderst neutral indtil forholdene er mere afklarede.

Selv om man mener, at man på grund af dårlige kort og en efterhånden tarokløs hånd er uden indflydelse på spillet, vil det være uheldigt at opgive at følge med i, hvad der falder, idet man mod forventning kan risikere at komme ind og dermed tvunget til at spille ud. Har man ikke fulgt med, kommer man let til at spille forkert.

Det turde være klart, at med det store antal kort i spillet, vil der være utallige fordelingsmuligheder. Det vil derfor ikke være muligt at give nogen "kogebogsopskrift" på, hvorledes man spiller tarok – blandt andet fordi der er så mange variationer i fordelingen. I det følgende vil der blive givet nogle retningslinjer, og det vil med eksempler blive belyst, hvorledes man i forskellige roller, som stærkspiller, holdespiller eller som den svage mand kan åbne spillet.

Ved udspil må man forlade sig på det primære billede, der udgøres af ens egne kort og de afgivne meldinger, senere i spillet må der revurderes. I eksemplerne er anført visse generelle regler, men der vil altid være plads for individuelle varianter, og endelig er det ikke muligt at dække alle tænkelige kombinationer, hvorfor de anførte eksempler er udvalgt som "typiske" fordelinger.

I mange kortspil er det væsentligt at få trukket trumf i tide, men i *Tarok* er det langtfra altid hensigtsmæssigt. Hvis trumferne – tarokkerne – er spillet færdige, vil der være stor risiko for ultimering af en konge, og selv om man som stærk spiller teoretisk kan trække de



udestående tarokker, må man imødesee, at modstanderne finder ens korte farver og tvinger de resterende tarokker ud, hvorved man måske afskæres fra at fuldføre sine intentioner. Normalt må man derfor advare mod for tidligt i spillet at trække tarokker. Skal der spilles nolo, er situationen en anden som omtalt i kapitlet om nolo. Når man er kommet længere hen i spillet, er det selvfølgelig væsentligt, hvis man er ude på at ultimere, at man får modstandernes resterende tarokker ud, men har man det held, at man kan drive dem ud med pisk, er det selvfølgelig en fordel, selv om det medfører, at modparten kommer ind og måske har mulighed for at føre en anden pisk, som rammer en selv.

Normalt vil det være bedst at starte i farve, og her bør man vælge en farve, der er nogenlunde dækket, gerne en 5-farve. Man anvender bedst et halvstort kort, sort omkring 9-10, rød 2-3 eller lignende, idet disse kort giver mulighed for til- eller framelding. Har man selv meldt helt, halvt eller sprøjte (overfyldt) i en farve og kortet på forhånd er chanceløst med hensyn til ultimering, kan det være klogt i at starte i denne farve fra toppen for at tilkendegive, at man ikke er "ude på noget" i den farve, men man må stoppe spillet i farven, når der er gået så mange, at der er risiko for renonce på de andre hænder. Det vil selvfølgelig ofte være fristende at starte med at føre pisk. Er man den svage mand skal man absolut ikke gøre det, man kan risikere at ramme den forkerte. Er man den stærkeste af de to modspillere kan det være fornuftigt, og er man ude på ultimering er det særdeles hensigtsmæssigt (også hvis man spiller på sidste stik). En følge af at føre pisk fra begyndelsen kan være, at der skabes ubalance i spillet, idet man med pishen rammer den "forkerte" af de to andre – og man vil uvilkårlig blive opfattet som farlig af dem. Hvis man spiller aggressivt fra starten, vil de to andre hurtigt opfatte det som begyndelsen til et alvorlig ment ultimoforsøg, og de vil derfor ikke være sene til at søge at skabe et makkerskabsspil, der kan true forsøget.

I det videre spil gælder det om at slå ultimokortene ud, altså gå efter de konger, man ikke selv har samt efter pagaten, men stadigvæk med det for øje, at man hele tiden skal passe på, at man ikke ved sit spil giver mulighed for en anden til en "upassende" ultimering..

Man kan være i den situation, at man sidder med to farver, hvor den ene modspiller er renonce i den ene farve, den anden i den anden farve. Så længe forholdene er uafklarede skal man ikke spille eensidigt på den ene af de to, men i stedet skifte mellem de to farver, – med mindre der er et helt bestemt formål med at angribe eensidigt. Så længe der endnu er risiko for ultimering på en af de andre hænder gælder det, at man ikke skal indlade sig på aggressivt spil på grund af en spinkel mulighed i egne kort, hvis dette medfører, at en anden derved får foræret en gratis chance for ultimering.

Først når alle ultimokort er gået er spillet frit.

*Og igen – husk tællingen.*

### Udspilsproblemer.

Eksempel 1

T 20, 12, 10, 9, 4, 2, scies

♠ 10, 6, 2

♥ C, 4, 10

♦ K, C, Kn, 2, 4, 7, 9, 10

♣ C, 9, 8, 7

A. Ingen meldinger på de to andre hænder. De udestående tarokker sidder enten 9-6 eller 8-7. På egen hånd halvt i ruder uden dame. Kortet må anses for chanceløst, men sidder tarokkerne 9-7 kan der være risiko for ultimering fra spileren med de 9. De to andre

ved, at ruder konge og scies er på hånden.

Ved at spille ruder konge fra starten tilkendegiver man, at man ikke har onde hensigter med den – ved at fortsætte kan man håbe på at genere den tarokstærke af de to, men det må anses for risikabelt. Nogen vil vælge at starte i klør, for så, når ruder spilles fra anden side, at bruge ruder konge tidligt.

B. Kortgiveren har meldt 12 tarokker med pagat, tredjemand kan altså kun have 3, størrelsen ukendt, og tarok 21 kan godt være en af dem. Selv om det kunne være fristende at starte med tarok 20 for at forsøge nolo hos tredjemand, skal man ikke gøre det, for har han tarok 21 vil det give ultimospilleren en meget stor fordel, at de to største tarokker er gået. Ved at starte med et højt farvekort giver man tredjemanden mulighed for gennem sit tilspil at oplyse om han er interesseret i noloforsøg. Og så kan man i næste omgang begynde med tarok.

#### Eksempel 2

T 21, 14, 11, 10, 9, 5, 2

♠ K, D, 7, 5, 2

♥ D, Kn, 3, 6

♦ C, Kn, 8, 9

♣ K, Kn, 4, 3, 2

Der er meldt 10 tarokker med pagat, her er 7, makker har således 5 med pagaten, der må regnes som helt ufarlig med hensyn til ultimering. Spillet's risiko ligger i, at melderer har mulighed for at ultimere en af de to røde konger, så det er klart, at det først og fremmest er disse to kort, der skal ledes efter. Disse konger kan for så vidt udmærket være hos makkeren, og så er de ufarlige – men ud skal de i tide.

Hvis man i første udspil bruger spar konge vil makker vide, den skal han ikke lede efter, men mange vil ikke bruge det for at bevare den som indstikker. Så det bedste udspil vil, selv om der kun er 4-farver, være rødt.

#### Eksempel 3

T 21, 19, 16, 15, 14, 13, 12, 10, 1

♠ K, D, C, 10, 8, 7, 5, 3

♥ 1, 3, 5, 7

♦ D, C

♣ K, 10

Ingen meldinger. Hånden er stærk med chance for ultimering af såvel pagat som spar konge, men da der kun er 9 tarokker og sciesen mangler, må man, hvis man satser på spar konge, holde en spar tilbage ved siden af denne så længe sciesen ikke er gået, og dermed falder værdien af pisker ganske betydeligt. Så det mest hensigtsmæssige vil være at bruge sparer som pisker – hvis man starter med det vil man hurtigt være afsløret som farlig. Nogen vil vælge at føre sparer fra top, andre vil sandsynligvis foretrække at starte med en hjerter for så efter at være kommet ind senere i spillet at starte med pisker.

Disse eksempler er på ingen måde fyldestgørende, der er så mange fordelings- og kombinationsmuligheder, at man hver gang nøje må overveje situationen, men hvis eksemplerne sammen med de tidligere har kunnet give et billede af principperne er målet nået.

Man kan ikke lære at spille *Tarok* ved at læse om det, der skal øvelse og erfaring til. Spil gerne med flere forskellige tarokspillere, helst med øvede, der vil være i stand til at analysere et spil og pege på de fejl, der måtte være begået undervejs. Brug forskellige rådgivere – de har hver for sig deres egne små særheder og fiduser, dog kan der hos enkelte være træk, der ikke er værd at efterligne, og man må heller ikke glemme, at en dreven

spiller ofte kan tillade sig en spilføring, som en begynder ikke vil være i stand til at fuldføre. Prøv selv at lægge nogle spil, søg at analysere skatlægningen, prøv at flytte lidt rundt med kortene, blandt andet for at se, hvor små forskydninger der skal til for at en tilsyneladende oplagt mulighed ikke er så oplagt længere. Spil nogle spil med åbne kort for derved at se konsekvenserne af forskellig spilføring.

Nu kunne læseren måske sige til sig selv, at det her spil ser noget svært ud. Der er en frygtelig masse kort, som man skal holde et omhyggeligt regnskab med under spillet. Som kortgiver skal man lægge 3 kort – og det er slet ikke let. Og så dette mærkelige kort, sciesen, der kan være vanskeligt at bruge. Endelig dette med makkerproblemet, i de fleste spil ved man, hvem der er ens makker, her skal man under spillet finde ud af det og måske endda skifte makker undervejs.

Hertil er kun at sige, at det alle disse faktorer som gør, at *Tarok* er et så spændende og fascinerende spil som det er.

For alle, der kan lide at spille kort, byder *Tarok* på rige muligheder, så hvorfor ikke forsøge?

## **Forskellige eksempler og spørgsmål.**

De følgende eksempler og spørgsmål skulle forhåbenligvis kunne illustrere forskellige problemer i *Tarok*. Det drejer sig om eksempler på kortfordeling og spilføring, og der er ved hvert eksempel anført spørgsmål og svar. Spillene har været diskuteret blandt erfarne tarokspillere uden at der kunne opnås fuldstændig enighed, så svarene kunne for så vidt godt have set anderledes ud, men som tidligere omtalt kan temparementet hos den enkelte undertiden være afgørende for vurdering og skatlægning samt for spilføring.

Se på spillene, dæk svarene med et stykke papir og forsøg at finde en løsning - for bagefter at konstatere, om dit valg har været helt ved siden af.

*Som kortgiver har du fået følgende hånd* (som desværre slet ikke er ualmindelig)

T 19, 16, 15, 13, 9, 8, 6, 5, 4, 1

♠ C, 9, 7, 2, 1

♥ Kn, 2, 3, 5, 7

♦ C, 5, 7, 8

♣ 8, 6, 5, 4

Meldinger ?

Muligheder?

Skatlægning?

Svar: 10 tarokker med pagat.

Umiddelbart bedømt er der faktisk ingen ultimeringschancer. Der er ikke top i tarokkerne og de fleste af dem er temmelig små. Ganske vist er pagaten der, men der er ingen konger og heller ingen pisk – og desuden er det meget småt med indstikkere. Man kan meget nemt risikere ikke at få sidste stik. Og desværre – man er fra starten hængt ud som farlig spiller. Desværre også uden større mulighed for at slippe pagaten, som de to andre gerne vil jage.

De fleste vil foretrække at lægge således, at kortet holdes så jævnt som muligt, f.eks. ved at lægge en spar, en hjerter og en ruder, men nogle få vil lægge 3 kort i en 4-farve for derved at få en mulighed for at få stik på pagaten, men det kan være farligt, idet en stærk modspiller vil kunne udnytte en eventuel pisk i den lagte farve til at drive tarokkerne ud og så selv ultimere en konge.

*Slutspilsproblem* – du har tilbage på hånden

T 21, 7

♣ K

og udestående er endnu to halvstore tarokker, der sidder på samme hånd. Klør er kun spillet 3 gange, alle har bekendt, og der er ikke afkastet nogen klør.

Hvorledes vil du spille, hvis

1 du har været kortgiver og lagt 2 hjertere og 1 ruder

2 du har ikke været kortgiver.

*Svar:*

1 Der må hos de to modspillere være 4 klør udover de to tarokker. Spil tarok 21 og herefter tarok 7 – modspillerne vil komme ind, men kan kun spille klør tilbage til din konge. Man skal bare have nerver til det.

2 Du ved ikke, hvad der er lagt i skat. Der kunne være lagt klør, og i så fald kan det risikeres, at der i sidste stik vil blive spillet ud i anden farve, hvis du spiller som ovenfor, og i så fald vil du gå bagud. Spiller du klør konge ud i tredje sidste stik, vil du være sikker på at få sidste stik på tarok 21.

Forestiller vi os nu, at du nok vidste, at der var to tarokker ude, men at du ikke var klar over, om de sad 1-1 eller 2-0, hvordan så?

Hvis du spiller klør konge vil du ikke have nogen chancer for ultimering. Hvis du spiller tarok 21 kan begge de udestående tarokker falde og så er ultimoen sikker, men falder der kun en enkelt tarok, må du gå med klør konge i næstsidste stik, og vil muligvis slet ikke n gang få sidste stik.

*Du skal spille ud fra følgende hånd.*

T 21, 14, 13, 12, 9, 8, 6

♠ K, 9, 6

♥ K, 2, 4, 5, 6

♦ K, C, 2, 3, 6

♣ D, C, 10, 8, 1

Hvordan vil du spille ud under følgende forudsætninger

1 alle har meldt pas

2 kortgiveren har meldt 11 tarokker med pagat

3 kortgiveren har meldt halve hjerter uden konge, tredjemand 11 tarokker med pagat.

*Svar*

1 Man skal ikke regne med nogen ultimeringschancer på denne hånd. Der kan være en tarokfordeling 9-6 med pagaten blandt de 9. I første omgang må det være opgaven at gå efter klør konge, f. eks. Starte med klør 10. Falder kongen ikke, skal man, hver gang man kommer ind, spille klør.

2 Tredjemand må have 4 tarokker, størrelse ukendt, og han kan meget vel have sciesen. Hvis han har to tarokker mellem 21 og 14 må nolo anses som umulig, og man skal ikke primært regne med det. Igen må man gå efter klør konge, nogen vil her vælge at bruge cavallen som åbningsudspil for om muligt at lokke kongen frem og for at give mulighed for til- eller framelding. Den største risiko i spillet er at den stærke spiller har en sparpisk, men ellers er hånden god til modspil.

3. Kortgiveren har 4 tarokker, hvoraf den ene er sciesen, men han har ikke tarok 21 eller pagaten, som tredjemand har afsløret. Det må derfor antages, at han kan have lagt tarokker i nolohensigt, 3 i alt. Ved udspil højt i farve vil man give ham mulighed for afkast af stort kort, og viser han sig interesseret i nolo, kan man fortsætte i tarok fra toppen for at give lejlighed til yderligere afkast af høje kort

4.

*Slutspil – A skal spille ud, men hvordan?* Vi går stadig ud fra, at tællingen er på plads.

C ♣ 8, 5, 3

B T 21, scies

♦ K

A T 19

♥ 1, 3

*Svar:* A skal spille hjerter, forlange scus, forbliver herved inde, i næste udspil hjerter, som B må stikke med T 21 og bagud er en kendsgerning. Hvis ikke der var forlangt scies kunne B have reddet sin bagud ved at stikke med T 21 og i næstsidste stik ofre sin ruder konge.

Hvis det var B, som havde udspillet, hvordan skulle han så gøre. Spil scies som tarok, han vil så få hjerter tilbage, som han så dækker med sin T 21 og ultimoen er sikker.

*Du har som kortgiver fået følgende hånd:*

T 21, 19, 17, 15, 14, 13, 12, 8, 7, 5, 4, 2

♠ K, 6, 4, 2

♥ K, D, 3, 9

♦ D, 1, 2, 4, 10

♣ 8, 2, 1

Meldinger?

Muligheder?

Skatlægning?

*Svar:*

12 tarokker uden pagat

Med de korte kongefarver og ingen scies må mulighederne for en kongeultimo anses for at være endda meget små.

Hvis man er indstillet på at der ikke vil kunne ultimeres, men at man i stedet må spille på sidste stik, må kortet holdes jævnt, man kunne vælge at lægge 2 rudere og en hjerter eller spar.. Hvis man derimod agter at forsøge en hjerterkongeultimo må man ikke røre denne farve, kløren skal man ikke så gerne røre ved, så igen 2 rudere og en spar.

*Som kortgiver har du fået:*

T 21, 17, 16, 15, 13, 11, 8, 7, 4, 1, scies

♠ Kn, 4

♥ K, D, Kn, 1, 3, 8, 10

♦ Kn, 4, 5, 6

♣ D, 9, 3, 2

Meldinger?

Muligheder?

Skatlægning?

*Svar:*

11 tarokker med pagat, 3 matadorer, halvt i hjerter uden caval.

Det er givet, at der skal forsøges ultimo, enten af pagaten eller hjerter konge.

Hvad enten man bruger hjerterfarven som pisk eller satser på ultimering af kongen, må man ikke røre ved hjerterfarven, man kan ikke lægge fra den meget korte spar, så tilbage bliver muligheden for at lægge 2 klør og en ruder eller omvendt..

Med en rimelig fordeling og med anvendelse af hjerterpisk skulle der ret beset være særdeles gode muligheder, men intet er fra starten oplagt. Som det sidder viser det sig, at pisker slet ikke kan trække det forventede antal tarokker, og dertil kommer, at modparten har en solid sparpisk – fordelingen var:

|                              |                                 |
|------------------------------|---------------------------------|
| C                            | B                               |
| T 20, 19                     | T 18, 14, 12, 10, 9, 6, 5, 3, 2 |
| ♠ 8, 7, 3, 2, 1              | ♠ K, D, C, 10, 10, 9, 6, 5      |
| ♥ 9                          | ♥ C, 2, 4, 5, 6, 7              |
| ♦ K, C, 1, 2, 3, 7, 8, 9, 10 | ♦ D                             |
| ♣ Kn, 10, 8, 7, 6, 5, 4      | ♣ K, C                          |

B vil ud fra meldingerne vide, at C har tarok 20 og endnu en tarok. Han ved, at kortgiveren er stærk med ultimochancer på pagaten og muligvis også hjerter konge.

Kortgiveren vil hurtigt opdage, at han slet ikke med sin pisk kan trække det forventede antal tarokker, og når C er tømt for tarokker vil B have indkomster i hjerter, som han vil kunne bruge til at føre sparpisk. Hvis B starter spillet med at føre sparpisk fra top, vil der ikke være ret mange problemer i spillet, men hvis pisker føres uden at anvende kongen, f.eks. fra damen og nedefter, vil der kunne opstå spænding om udfaldet, idet det ikke helt kan udelukkes, at B vil kunne ultimere spar konge, omend det må anses for lidet sandsynligt, idet han vil blive ramt ret hurtigt i klør og ruder.

C vil ret hurtigt komme ind på sine store tarokker og vil sandsynligvis spille spar, men det kan ikke udelukkes, at han spiller ruder, og så vil B være afsløret som meget tynd i den farve. Hvis B er startet med at spille spar konge er det nok tænkeligt, at C spiller spar for at ramme kortgiveren eller klør for at sondere, hvordan det ligger med den konge, som er den eneste, han ikke har placeret.

## BETALINGSOVERSIGT

*Fundering:* ved spillets begyndelse 20p i hver kop  
 efter ultimo 20 p i den tømte kop  
 før kortgivning 5p i hver kop fra kortgiveren

### *Tarokmeldinger*

|             |     |                           |      |
|-------------|-----|---------------------------|------|
| 10 tarokker | 10p | fra de to andre i spillet |      |
| 11          | 15p | -                         |      |
| 12          | 20p | -                         | osv. |

*Matadormeldinger* (T 21+pagat+scus – plus eventuelt T20 osv.)

|             |     |   |
|-------------|-----|---|
| 3 matadorer | 10p | - |
| 4           | 15p | - |

*Halve meldinger* (3 billedkort i farve eller 3 konger + scus)

|    |   |
|----|---|
| 5p | - |
|----|---|

*Hele (fulde) meldinger* (4 billedkort i farve eller 4 konger)

|     |   |
|-----|---|
| 10p | - |
|-----|---|

*Sprøjte- (overfyldt) melding* (4 billedkort i farve eller 4 konger + scus) 15 fra hver

### *Betaling under spillet:*

|                 |     |   |
|-----------------|-----|---|
| pagat hjem      | 5p. | fra hver modspiller                           |
| tabt ultimokort | 5p  | hver modspiller + 5p. til den tilsvarende kop |

### *Betaling efter spillet*

|             |      |  |
|-------------|------|--|
| Sidste stik | 20p  | fra hver modspiller                    |
| pagatultimo | 45p  | - + pagatkop                           |
| pagatbagud  | 45p  | til hver modspiller pagatkop fordobles |
| kongeultimo | 40p  | fra hver modspiller + kongekop         |
| kongebagud  | 40p. | til hver modspiller kongekop fordobles |
| tout        | 80p  | fra hver modspiller + begge kopper     |
| nolo        | 25p  |  |

Er der tale om bagud samtidig med at en anden ultimerer, ordnes betalingen for begge, men ved "almindelig bagud" er der ikke betaling for sidste stik. -

### *Bøder, som betales under – eller efter spillet.*

En\* betyder, at spillet kasseres – med mindre de to andre deltagere begge accepterer, at spillet fortsætter. Bødereglene bør administreres med nænsomhed.

Betaling i begge kopper.

|                              |      |
|------------------------------|------|
| Forkert lægning af skat      | 40p* |
| Forkert antal kort på hånden | 40p* |
| Kulørsvigt                   | 40p* |
| Glemme melding               | 40p* |

|                             |      |
|-----------------------------|------|
| Forkert melding             | 40p. |
| Kalde scies forkert         | 20p  |
| Melde før giver             | 20p* |
| Spille fejl, lægge fejl til | 20p* |
| Glemte flytning af kopper   | 5p   |
| Give forkert                | 5p   |

*Betaling for tælling efter spillet*

|                    |    |
|--------------------|----|
| Tælling af kortene |    |
| hvert stik         | 1p |
| Pagat              | 4p |
| Tarok 21           | 4p |
| Scies              | 4p |
| Konge              | 4p |
| Dame               | 3p |
| Caval              | 2p |
| Knægt              | 1p |

*Omsætningsstabel for betaling af tælling*

| <i>At betale</i> |     | <i>At få betaling</i> |     |
|------------------|-----|-----------------------|-----|
| 00 – 03          | 25p | 29 – 33               | 5p  |
| 04 – 08          | 20p | 34 – 38               | 10p |
| 09 – 13          | 15p | 39 – 43               | 15p |
| 14 – 18          | 10p | 44 – 48               | 20p |
| 19 – 23          | 5p  | 49 – 53               | 25p |
|                  |     | 54 – 58               | 30p |
|                  |     | 59 – 63               | 35p |
|                  |     | 64 – 68               | 40p |
|                  |     | 69 – 73               | 45p |
|                  |     | 74 – 78               | 50p |

Fra mange sider er der givet gode råd i forbindelse med udarbejdelsen af den reviderede udgave af tarokbogen fra 1988 – tak til alle, der har bidraget. Illustrationerne er dels scannede billeder af tarokkort til spillebrug, dels en række billeder af mere specielle tarokkort, og disse billeder stammer fra K. Frank Jensens hjemmeside [www.manteia-online.dk](http://www.manteia-online.dk)