

HANS. J. MØLLER

TAROK



EN VEJLEDNING I
DET ÆDLE KORTSPIL

I 1988 udkom bogen "Tarok, en vejledning i det ædle kortspil". Det er ikke længere muligt at finde noget eksemplar i den almindelige handel, men vi har i Hjørring Tarokklub overtaget restoplaget fra forlaget. Man havde i Hjørring Tarokklub været i gang med at skrive en begyndervejledning, et arbejde som flere af klubbens medlemmer deltog i. Hos Srubes forlagsboghandel som havde specialiseret sig i "okkult" litteratur var der flere meter med bøger som handlede om tarokkort i spådomsøjemed, men man havde ikke noget om spillet, dog var der en 10 cm. tyk bog, hvor der på den sidste side blot nævntes, at man også kunne bruge kortstokkene til kortspil, og det viste sig, at Strube var interesseret i at udgive bogen, idet der ikke var nogen vejledninger at finde på markedet – ganske vist havde man i klubben ved Vestre Landsdelkommando en udmærket vejledning, men man mente at der var behov for noget mere omfattende. Det bør i denne forbindelse også nævnes, at der i den omtalte boghandel fandtes adskillige forskellige tarokkortstokke, men ingen af dem var egnede som spillekort.

I de seneste år er der dukket flere (bevares små) tarokklubber op, der er i 1910 dannet et dansk Tarokforbund, der har udarbejdet et regelsæt som dog ikke følges i alle klubberne. I denne udgave arbejdes der med de regler som følges i Hjørring Tarokklub, regler som også med enkelte modifikationer anvendes i Aalborg Garnisons Tarokklub og ved Vestre Landsdels Tarokklub.

I udarbejdelsen af 1988-bogen deltog enkelte af klubbens medlemmer i et snævert samarbejde, og den foreliggende udgave er blevet gennemset og kommenteret af 3 af klubbens medlemmer..

I denne nye udgave er der medtaget flere spileksempler.

I 1988-bogen var der nogle illustrationer af gamle tarokkort, venligst udlånt fra *Frank Jensens* museum "Spilkammeret". Nogle få af disse er brugt her mærket #, ligesom samme mærke er sat ved andre, som tidligere er blevet tilsendt fra *Frank Jensen* "Spilkammeret" er lukket. Den store samling af spillekort er overladt til universitetsbiblioteket ved RUC. På bibliotekets hjemmeside kan man finde oplysninger om samlingen.

Hjørring, september 2016
Hans J. Møller



Fire mænd sad omkring bordet med den grønne filtflade – 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 4 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.

Spillekort, hvad er det? For den udenforstående bare nogle små kartonstykker med røde eller sorte figurer, billeder og tal, og 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 guldкуп i El Dorado. Fire bunker med bagsiden op. I tre af dem er der sand, i den fjerde guldstøvet (André Bjerke)

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.

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 lidt 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. En kort oversigt over spillets historie findes i slutningen af hæftet.

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. Spillets hovedformål er særpræget, nemlig at få sidste stik på en konge eller på pagaten (den mindste trumf), det kaldes at *ultimere*, eller sagt på en anden måde at hindre en anden i at ultimere.
3. I nogle tilfælde synes det oplagt, hvordan et makkerforhold kan etableres, hvem er i det enkelte spil makkere, men samtidig kan det være nødvendigt i løbet af et spil at 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 fordelingen. Det er krævende fordi der er så mange ting, der i spilforløbet skal holdes rede på, ligesom ændring i taktik kan være nødvendig under vejs i spillet, og ofte er det ganske små ting, der kan betinge et heldigt eller uheldigt udfald af spillet.

Vejledningen er opbygget således, at der efter en gennemgang af spillereglerne, er en omtale af forskellige principielle spørgsmål, der er forsøgt illustreret gennem eksempler på kortfordeling og spilforløb. Derefter er der vist flere spileksempler på kortfordeling og spilforløb, og herudover flere eksempler med spørgsmål og svar. I disse eksempler er det temmelig dristigt forudsat, at deltagerne har overblik over tællingen. Som afslutning findes en oversigt over spillets historie. Hensigten med denne opbygning har været at give tarokspillere bedre mulighed for at opnå 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)

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



Tarokkens "nøglekort"

TRÆK AF TAROKKENS HISTORIE.

Oxfordprofessoren *Michael Dummett* udgav i 1980 et meget omfattende værk om tarokspillet og tarokkortenes historie "The Game of Tarot" og man finder i bogen omtale af adskillige varianter af spillet – udover spillet med de 78 kort som vi kender det er der nævnt 7 former med forskelligt antal kort, fra 36 til 103 kort. Og der er et særligt afsnit om spillet i Danmark. Selvfølgelig omtales også anvendelse af kortene i okkult øjemed, men *Dummett* mener at kunne godtgøre, at kortene først er lavet som spillekort og at det okkul-te først er kommet til senere.

Der kan også henvises til:

Stuart R. Kaplan "The Encyclopedia of Tarot" 1978

Sylvia Mann "Collecting Playing Cards" 1968

E.S. Taylor "The History of Playing Cards" 1865

Hjemmesiden www.pagat.com

Der er faktisk udkommet en lille bog om spillekort på dansk – 56 sider, men den er af be-grænset interesse:

J.V.V. Hermansen "Spillekort 1350-1950" 1950. En spinkel indføring i historien.

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, nogle mener at det kunne stamme fra Kina, andre hævder at det kommer fra Indien, men også Ægypten og Lilleasien har været omtalt som mulige oprindelsessteder.

Der er også mange teorier om, hvorledes og hvornår spillet er kommet til Europa, men no-gen sikre beviser findes ikke.

Den første sikre datering for tarokkortenes opdukken i Europa stammer fra Frankrig i 1392, hvor skatmesteren ved Karl V.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 sytten kort tilbage på Bibliothèque Nationale i Paris.

Det har ikke været de første kort i Europa, i 1377 vedtog byrådet i Firenze et forbud mod kortspil, og der findes henvisninger til kortspil fra Spanien i 1371, fra Nederlandene i 1379 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 kaldtes 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 4 serier eller familier, hver indeholdende en konge, en dronning (dame), en ridder (caval) og en page (knægt) sammen med kort nummeret 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, mens man i Schweiz havde 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 – og også i Danmark er der produceret dyretarokkort gennem en længere årrække.

De ældste kort var ikke trykte, men håndtegnede og håndkolorerede. Først da trykteknikken – 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 "tarocchino" eller "det lille tarokspil", hvor de 22 tarokker er med, mens flere andre er udeladt så at der kun er 62 kort tilbage i stokken. Regner man tarokkerne fra er der 40 kort tilbage – samme antal som i l'hombre. I et andet spil, kaldet "Minichiate" er der til de oprindelige 78 kort tilføjet yderligere 20, et for hver af dyrekredsens 12 tegn, for de fire elementer (ild, vand, jord og luft, samt de 4 dyder (forstandighed, tro håb og kærlighed).

Udover disse 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, især i Tyskland og Frankrig, hvor den ægte version af spillet lever videre under navnet "Les grandes Tarot", mens en mere populær form uden tarokspillets ædle finesser bare hedder "Jeu des Tarot".

Man regner med, at der i vor tid spilles *Tarok* i en eller anden form i omkring 70 lande, man kan finde oplysninger på nettet www.pagat.com og som nævnt foran indeholder den store

bog af *Michael Dummett* beskrivelse af de mange varianter.

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 symboliken. 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. Tarokkene 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 – vel også gennem seers 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 Husons* "Djævelens Billedbog" fra 1981, og derudover *K. Frank Jensen* "Tarot" fra 1975, som også har en solid gennemgang af kortenes historie.

TAROKKEN I DANMARK.

Det er uvist, hvornår *Tarokken* kom til Danmark, men det fremgår af regnskaber fra 1487, at kong Hans har hævet mønt "til min Herre at korte med" Hos Christian IV blev der spillet kort, ikke usandsynligt *Tarok*. I 1752 fik *Jean Friderich Mayer* meddelt privilegium til spillekortfabrikation, og han fremstillede bl.a. en serie med dyretarok. *Edvard Holm* "Danmark-Norges Historie fra den store nordiske Krigs Slutning til Rigernes Adskillelse" (1720 – 1814) har beskrevet, at en af de sammensvorne i kuppet mod Struensee, oberst *Kjøller*, tilbragte ventetiden lige før kuppet med at spille *Tarok*, og man kan godt forestille sig, at det kan have været vanskeligt at "holde tællingen". Det har også fundet plads i nutidig litteratur som hos *P.O. Enquist* i bogen "Livlægens besøg", ligesom han også omtaler, at de tre dronninger, *Sophie Magdalene* (enke efter Christian VI), *Juliane Marie* (enke efter Frederik V) og *Caroline Amalie* spillede *Tarok* 3 gange om ugen.

Der findes i Vinderslev kirke et kalkmaleri fra omkring 1550 hvor motivet er et kortspil.

Hos både *Herman Bang* og *Sophus Bauditz* findes omtale af *Tarokspil*, og i bogen "Rytme" af *Jens Kruuse* beskrives det egentlige tarokparti hos den gamle provst:

Sjældent er der spillet mere intens og dårligere Tarok end af disse venner. Det blev til omtrent lige mange bagud'er som ultimo'er. Lykkelige var de og ikke til at genne i seng. Provstinden lagde sig. Men sorgen kan også ramme tarokspillere.

Der er på dansk udkommet flere vejledninger i *Tarok*, de ældste i bøger, der omfatter flere forskellige spil. I 1786 udkom "Nye og fuldstændige Dansk Spillebog" af *Joh. Chr. Melbye* den kom i senere udgaver ved *C.A. Jørgensen*, den seneste i 1829 – man finder her en manende "Fortale", der indledes:

Enhver hvis Kald det er, ved Forretninger, som fordre alvorlig Eftertanke og vedholdende Gransken, at anstrænge deres Aands Evner og fortærer deres Kræfter, forlanger og det med Rette, undertiden Sinds Forfriskning. Tidsfordriv, hvorved de kunne udhvile fra deres Forretningers Byrde; Forlystelser, hvorved Aanden kan samle nye Kræfter, ere dem ganske nødvendige og tilladte. Kun at Sjælens Virksomhed ikke lider derunder; kun at disse Tidsfordriv og Forfrisknings-Timer ikke udarte til Lidenskaber, som lade os forglemme

vort Kalds Forretninger.

I 1847 udkom endnu en samlebog "Ny og fuldstændig dansk Spillebog eller grundig Anvisning til alle nu brugelige Kortspil" skrevet af *Martin Schwartz*, og i 1889 dukkede "Anvisning til at spille L'hombre, Whist, Boston, Tarok og Bezique" forfattet af *M. Basta*. Afsnittet om *Tarok* indledes med:

Dette Spil er ikke saa udbredt som det fortjener. Skønt det vistnok ubetinget indtager den første Plads iblandt alle kortspil, frygte mangen for at inklade sig derpaa, fordi det tillige er det sværeste og kræver en særdeles anspændt opmærksomhed under spillet.

Det spilles af 3 personer, dog kan man ogsaa, hvad det er at foretrække, være 4, hvoraf da den ene sidder over som i L'hombre, men den oversiddende er aldeles udenfor spillet og deltager ikke i gevinst eller tab.

Der kom flere samlebøger, først *C.G. Schiellerup* med "Nyeste Spillebog" fra år 1900 og i 4-bindsværket "Vort Hjem" fra 1903, redigeret af Emma Gad findes et afsnit om kortspil skrevet af *C.Wiet*, notere

Tarok maa ubetinget anses for det fineste, men tillige vanskeligste af alle kortspil.

I disse samlebøger, hvor der gennemgås flere forskellige spil, vil der være begrænset plads til de enkelte spil. Og det, man måske kommer til at miste, vil da være finesserne i de enkelte spil. Men der var én, som omkring 1840 lavede en bog om *Tarok*, regimentskirurg ved Jyske Dragonregiment *J.Chr. Bendz* (1802-1852). Bogen hed "Tarok. Trykt som Manuskript for Venner". I Hjørring Tarokklubs 25-års skrift mener forfatteren, *Jens Henneberg*, at *Bendz* i sin opvækst kan have fået kendskab til *Tarok*, men man må ikke se bort fra, at han tilbragte et par år i slutningen af 1820-tallet i Paris, hvor han meget vel har kunnet lære om den franske version. En anden "Veiledning i Tarok", trykt hos *Elmenhoff* i Randers uden årstalsangivelse er, selv om der ikke er anført nogen forfatter, også tilskrevet *Bendz*.

I 1899 udkom den næste "rene" tarokbog, "Tarok" skrevet af direktøren i Københavns Tarokklub, *Emil Wolff*, men om denne tarokklub ved vi ikke ret meget, såvel bymuseet som stadsarkivet og rådhusbiblioteket i København har meddelt at der ikke findes noget. Denne bog gennemgår spillet i alle dets faser og her finder man nærmere om kopperne (puljer) ligesom værdien af såvel pagat- som kongeultimo er højere end tidligere. Medens man hos *Basta* ser, at taksten for ultimo/bagud kan fastlægges efter valg, så er den hos *Wolff* præciseret til de 40 og 45 points som bruges i dag. Fejlmuligheder påvises.

Hans motto var: "Maadehold er det solide Tarokspils Kjende"

Der er af *R.L.Borch* i 1920 og af *O.Oldfeldt* i 1961 udarbejdet omfattende vejledninger i spillet, de ses ikke at være udgivet i bogform.

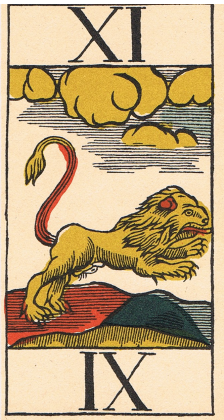
Den bog, som har været grundlag for spillet i størstedelen af 1900-tallet, udkom i 1926, en mindre udgave i 1943, skrevet af oberstløjtnant *J.V.V.Hermansen* "Tarok. Vejledning og Regler for spillet" Den findes ikke i handel længere, men udgaven fra 1926 findes på mange biblioteker. Der har dog også været andre, der har skrevet vejledninger, blandt disse finder man *Poul Jensen*, men desværre er der ikke nogen sikker datering, der er kommet en tilføjelse i 1969 samt et supplement i 2002.

Det bør også omtales, at VLK (klubben med tilknytning til vestre landsdelkommando) har udarbejdet en vejledning til nybegyndere i 1970.

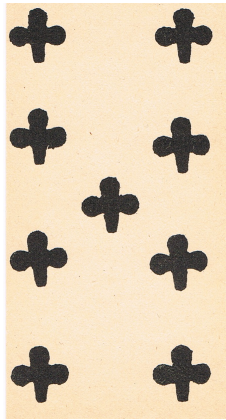
Hans J. Møllers "Tarok, en vejledning i det ædle kortspil" udkom i 1988 – man kan næppe finde den i boghandelen, men Hjørring Tarokklub har opkøbt restoplaget og har derfor et antal eksemplarer liggende. Et mindre hæfte er fremstillet i 1989 af *Knud Andersen* og i 2011 udgav Dansk Tarok-forbund regler og vejledning.

Ser man på de regler, der fremgår af de omtalte vejledninger må man konstatere, at der er sket en del ændringer i årenes løb, der er meldinger som ikke anvendes længere ligesom

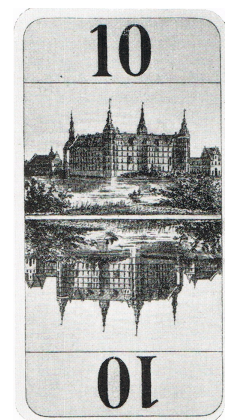
der er ændret i reglerne for skatlægning, og en af de vigtigste ændringer har været den væsentlige stigning i betalingen for ultimo/bagud



Mayers dyretarok



Holmblads dyretarok#



Slotsserien#

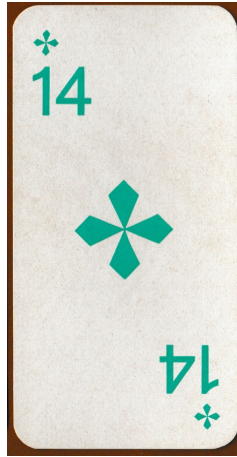
Som nævnt tidligere havde *Jean Friedrich Mayer* fået privilegium til fremstilling af spillekort, han producerede et sæt dyretarokkort. Senere har der været andre kortmagere, mest kendt er *Jacob* og *Laurits Peter Holmblad*, der blandt andet også havde lavet sæt med dyretarokkort samt et sæt, hvor tarokkerne havde billeder af kendte slotte og bygninger, men produktionen ophørte i 1920. Det kan dog fortælles, at *J.V.V. Hermansen* under sidste krig fik fremstillet et primitivt taroksæt..

Tarokspillet er ikke særlig udbredt i Danmark, der er kun nogle få hundrede, der spiller det. *Poul Jensen* udarbejdede en liste over tarokspillere i Danmark i 1968 omfattende 205 personer, listen er siden revideret, sidst i 1989. Der findes i dag et beskedent antal klubber, nogen af dem temmelig små, men der kendes også tarokspillere, der ikke er medlemmer i nogen klub. Ser man på *Poul Jensens* seneste liste vil man se, at der er registreret et stort antal hærofficerer og disse officerer udgør ikke blot den største gruppe blandt tarokanere, men vel også er den samfundsgruppe med det største procentuelle antal.

Flere af klubberne har nær tilknytning til militæret, i Aarhus oprindeligt til Vestre Landsdels Kommando, i Aalborg først til Dronningens Livregiment, i Hjørring til Hærens Materielkommando, i Fredericia til den lokale garnison. Der er på foranledning af Prinsgemalen dannet den kongelige Tarokklub og der er dukket flere temmelig små klubber op i de senere år. Der er også spillet tarok på Grønland, se billedet fra Danmarks-ekspeditionen 1906-08



I 2010 stiftedes Dansk Tarokforbund. Af de forhandlinger som foregik inden stiftelsen var det ret klart, at der på nogle punkter var forskellige opfattelser mellem de jyske og de østdanske tarokspillere om nogle få spilleregler.



Hermansens kort, fremstillet under krigen. Der ses sciesen, tarok 14 og hjerter dame – i meget beskedne udgaver. Der var to udgaver, med henholdsvis rød og blå rygside.#

NØDVENDIGT TILBEHØR.

KORTENE.

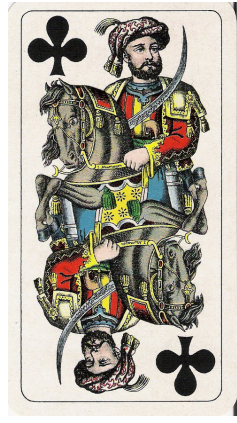
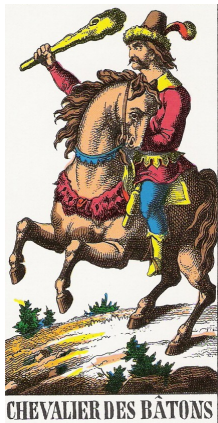
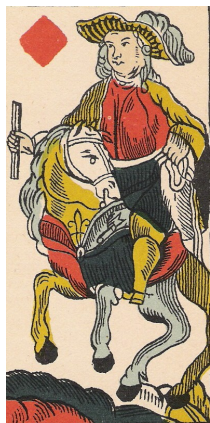
I *Tarok* anvendes som omtalt en speciel kortstok, bestående af 78 blade. Det kan være vanskeligt at finde en forhandler – og man skal passe på at undgå de kort, der er mere eller mindre uegnede til spil. En forretning i Jorcks Passage (Games) fører såvel spillekort som okkulte. Der var tidligere filialer i Aarhus og Aalborg, men den i Aalborg er borte.. Man kan også handle med forretningen over internettet. I Hjørring har man egen import. Kortstokken indeholder:

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

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

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

Farvekortene. Der er 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.



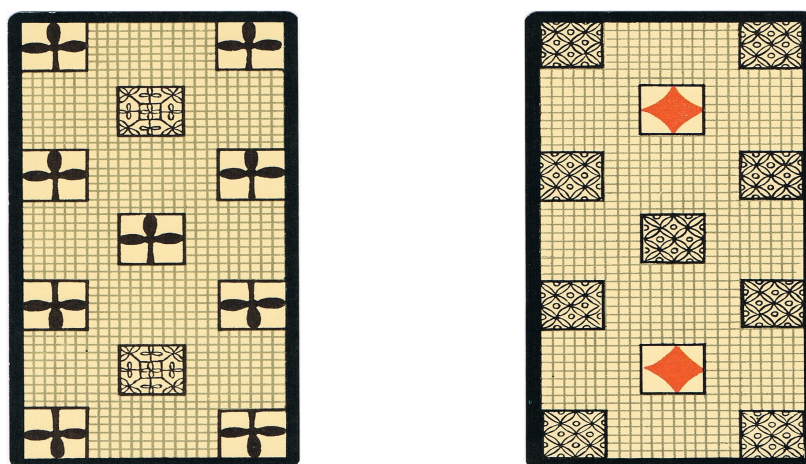
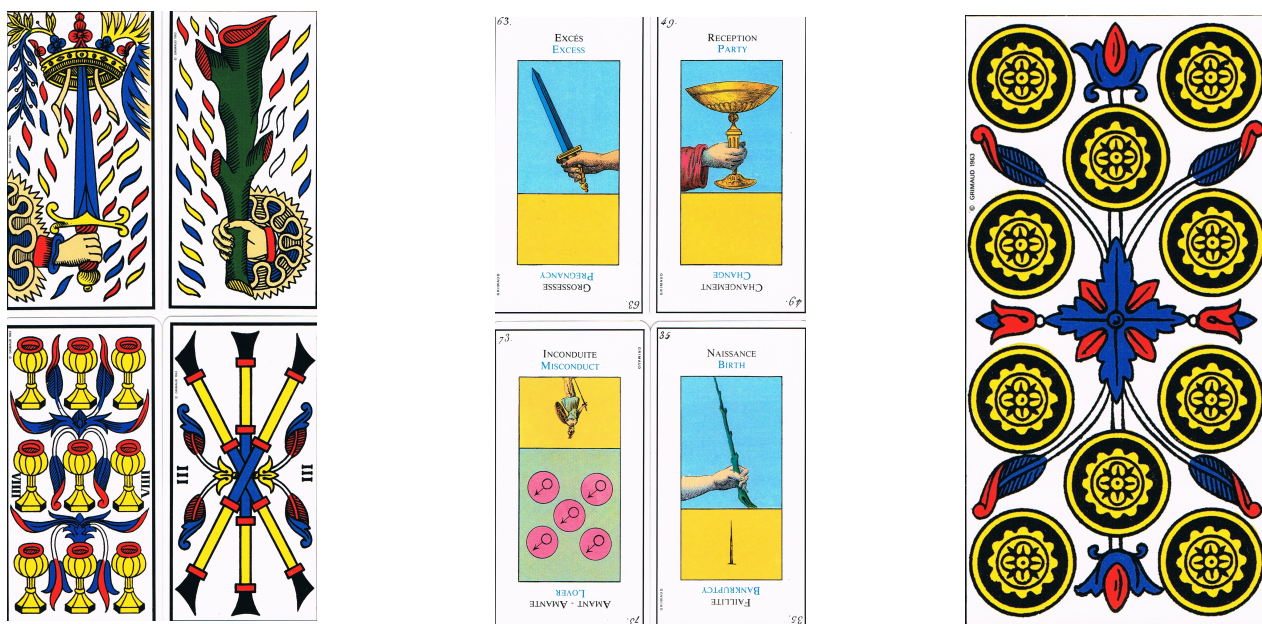
Forskellige udgaver af cavallen. Til venstre fra før år 1800, til højre fra en serie, hvor alle billedkort var forsynet med fyrstenavne o.l., her general Gordon

De røde farvers små kort har "omvendt" værdi som det kendes fra l'hombre. Rækkefølgen i farverne bliver således:



I ældre kortstokke er der ikke som på nyere noget tal i hjørnerne – det kan være ret irriterende at skulle tælle antal af ruder eller spar på et udspillet kort, og man kan faktisk endnu i dag købe nye kort uden disse tal.

De følgende billeder viser, hvad man kan risikere at komme hjem med, hvis man ikke ser godt efter. Nogen er ganske flotte, men man skal tælle hver gang et farvekort kommer på bordet, og det kan forekomme temmelig besværligt



JETONS

Som betalingsmiddel før, under og efter spillet anvendes jetons. Det anbefales at have jetons i værdierne 5, 10, 20 og 100 points – 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 nær-

mere herom 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 regnestykket ikke går op vil man lade den spiller, der har klaret sig dårligst, få det beskedne overskud.



Kopper fra Hjørring tarokklub, fremstillet af granatbundstykker



En kop fra omkring 1850#

SпилLETS REGLER.

Reglerne er forholdsvis simple, der er ikke nogen udviklede konventioner, men blot nogle enkelte ting, man må have i erindring. Ved en gennemgang af tidligere litteratur kan man tydeligt se, at der gennem årene er sket en del ændringer på forskellige punkter, der er meldinger, som er forsvundet, reglerne for skatlægning er ændret, pointsystemet er anderledes og ikke mindst er det nuværende system med kopper og høj betaling for ultimo og bagud dukket op i slutningen af 1800-tallet, idet det første gang præsenteres i *Wolff,s* bog fra 1899.

Dansk Tarokforbund har i 2011 udsendt regler, men det må hertil bemærkes, at der ikke er bred enighed om den udformning som reglerne har fået, og der spilles i flere klubber med lidt andre regler. I den følgende gennemgang er der anvendt de regler, som benyttes i tarokklubben i Hjørring, som på de fleste punkter svarer til reglerne i de andre jyske klubber, men også blandt disse klubber er der mindre variationer.

DELTAGERE.

I det enkelte spil deltager 3 spillere, men det anses som er fordel at være 4 ved bordet, idet der herved opnås nogle pauser til afslapning og mulighed for nærmere at se på, hvorledes de andre ved bordet behandler deres kort, men man må huske på, at det er en gylden regel, at *oversidderen på ingen 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 på ny.

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 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 4 andre som om der var 4 ved bordet. En anden metode er, at der i hvert spil er skiftende oversiddere.

D

C

E

B

A

A er kortgiver i første spil, deltagere E og B. C og D sidder over. D blander næste spil og placere kortene til venstre hos C.

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

Har man været kortgiver er man i det følgende spil oversidder og skal blande kortene til næste spil og placere kortstokken hos spilleren på venstre side.

SPILLET'S 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 5 p 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" tilkendegives 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, der 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 3 kort er lagt tilkendegives 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 om 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 sciesen ikke som tarok. Der skal i så fald blot gives om uden at kortgiveren skal betale 5p. til kopperne.

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 forså vidt kalde dem en slags "rommy-meldinger", idet de tilkendegiver forskellige kortkombinationer hos melderen, 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 "nøglerkort", som man ikke selv råder over, er placeret, og da det kan være af afgørende betydning, vil dette problem blive omtalt nærmere senere.

Man må være klar over, at *Sciesen kan indgå i flere meldinger på samme hånd.*

Har man ikke nogen meldinger siges *Pas*.

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

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 pagaten er med eller ikke.

Melding honoreres som følger:

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

MATADORMELDINGER.



3 matadorer



4 matadorer

Kombinationen af tarok 21, pagaten og sciesen udgør 3 matadorer, er tarok 20 også med er der 4, og hvis tarok 19 er der har vi 5 matadorer.

Honoreres som følger:

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

HALVE MELDINGER.



Halvt i ruder, mangler dame

3 billedkort i farve + scies meldes som halvt i farven og samtidig skal det meldes, hvilket billedkort der mangler. Der kan meget vel være flere halve meldinger på en hånd, idet scies kan indgå i flere meldinger samtidig (matadormeldinger, sprøjtemeldinger, tarokmeldinger, og halve meldinger) men når det gælder tarokmeldingerne fortæller en sådan alene ikke noget om sciesens placering

En halv melding honoreres med 5p. fra hver modspiller.



halvt i konger, mangler klør konge

FULDE MELDINGER. - også kaldet hele meldinger.



fuldt i ruder



fuldt i konger

Med alle 4 billedkort i en farve meldes fuldt i farven. Med alle 4 konger meldes fuldt i konger. Med en fuld melding tilkendegives, at sciesen ikke er på hånden og de to andre deltagere vil, hvis sciesen ikke er meldt på anden hånd, vide hvor den er placeret.

Honoreres med 10p. fra hver modspiller.

SPRØJTEMELDING.

Har man alle 4 konger + scies meldes sprøjte i konger (nogen foretrækker at bruge betegnelsen "overfyldt i konger". Har man alle billedkort i en farve + scies meldes sprøjte i farven. Honoreres med 15p. fra hver modspiller.



FEJLMELDINGER – GLEMTE MELDINGER.

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.

Den spiller, der har meldt forkert eller glemt en melding kan ikke ultimere i det pågældende spil. Man vil heller ikke acceptere en kongeultimo 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 en 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 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 sind 28 kort. Reglerne er for så vidt enkle nok, men erfaringsmæssigt er det ofte svært at lægge "rigtigt", et problem som blive belyst nærmere i et senere afsnit. Det sker, at man efter at have lagt de 3 hører en melding fra de to andre som tilsiger, at det, man har lagt, nok ikke skulle have været lagt.

Ser man på reglerne som de har været gennem årene 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. Og der er meldinger, der er forsvundet.

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, der måtte være lagt.. Denne regel har været uændret gennem årene.

Der må ikke lægges konger. Denne regel har været konstant.

Tarok 21 må ikke lægges. I de forskellige vejledninger fra 1786 og videre gennem 1800-tallet er der ikke noget om, at den ikke må lægges, dog ser man, at *Bendtzt* i 1840 skriver at den ikke må lægges, og mens man hos *Basta* i 1889 ser at at den ikke må lægges, er der hos *Wolff* 10 år senere ikke noget forbud mod lægning, men *Schiellerup* i 1900 nævner, at man ikke må lægge tarok 21.

Pagaten må ikke lægges. Tidligere har det været tilladt at lægge pagaten, første gang man ser et forbud er hos *Borch* i 1920, mens det i *Hermansens* bog fra 1926 er tilladt, og det ser man også i udgaven fra 1943. Medens *Oldfeldt* i 1961 skriver, at man ikke må lægge pagaten finder man det tilladt hos *Poul Jensen*. I et tilføjet kapitel i *Poul Huson's* bog (dansk oversættelse 1981) skulle det være tilladt. Så sent som i 2010 var det ifølge hjemmesiden www.pagat.com stadig tilladt (for det måtte man jo ifølge *Hermansen*. Det er blevet 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 gennem lang tid, men ikke i den form, som 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 to tarokker og sciesen, og de to tarokker kunne være såvel tarok 21 og 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 tarokker er man på forlangende pligtig at oplyse, at der er lagt tarokker, men ikke hvor mange. Nogle klubber spiller med, at antal skal oplyses, men det mener vi i vor klub, at det vil give den stærke spiller for store fordele.

Sciesen må ikke lægges. Dette kort måtte tidligere lægges, men så kom der den klausul på, at den kun måtte lægges, hvis det skete som led i forsøg på tout (samtlige stik). Ganske vist mente *Borch* i 1920, at sciesen ikke måtte lægges, men det har dog ikke fået umiddelbar 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 lagde sciesen skulle det meldes og dermed 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.

Borch henleder opmærksomheden på, at hvis man lægger sciesen, så lægges sandsyn-

ligvis fra en melding eller flere, og det er ikke tilladt.

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

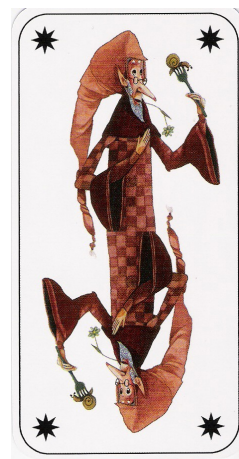
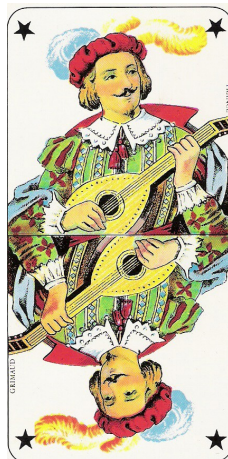
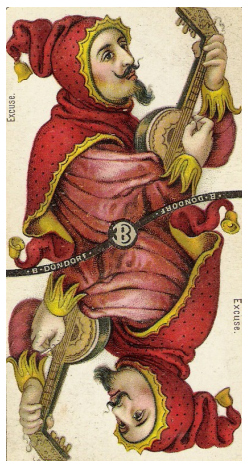
Forkert lægning straffes som tidligere nævnt med en bøde på 40p i hver kop og man vil normalt kassere spillet. Undertiden kan den forkerte lægning være betydningsløs, og i så fald kan de to andre bestemme, at spillet godtages, men man vil under ingen omstændigheder acceptere, at en spiller der har lagt forkert kan ultimere i det aktuelle spil.



12 The Tarocchi Players: wall painting c. 1410 at the Casa Bramanteo, Milan

Tarokspil i Italien i 1400-tallet

OM SCIESEN.



Forskellige udgaver af sciesen, længst til venstre fra før 1800, længst til højre efter 2000
Klubben har haft et spil, hvor billedet på sciesen var Che Guevara.

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.

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 nummerede tarokker (ret til omgivning)

Den regnes ikke som tarok ved skatlægning (hvis der er max. 3 tarokker + scies)

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 den spilles ud som en bestemt farve og denne farve ikke findes hos nogen af modstanderne har den spiller, som sidder til højre for modspilleren, ret til at døbe sciesen i en farve som passer ham. Han skal da ved udspillet melde, at han ikke har den ønskede farve og ved spørgsmål sikre sig, at næste spiller heller ikke har, og er det tilfældet, kan han døbe sciesen i en farve som passer ham. Hvis han undlader (eller overser) 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 et kort, skal han tage det tilspillede kort op og i stedet lægge kort i den kaldte farve.

Hvis den fejlagtigt forlanges spillet i 3. sidste stik (fordi den allerede er brugt) betales 20p. hver kop.

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 sciesen falder i sidste stik, tilfalder den spilleren, som har fået sidste stik.

Tidligere brugte man en regel, hvorefter man ved ud- eller tilspil af sciesen skulle melde

scies, men denne regel benyttes ikke 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 nolospiller 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 en nolo, vil man godt kunne se en samtidig bagud, også hos den, der har gennemført noloen. Er dette sidste tilfældet har han vundet noloen og skal have betaling for det, men samtidig skal han betale for bagud.

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

Tidligere har det været brugt, at hvis man ved spillets start meldte at ville spille nolo ville taksten være højere, lidt lavere hvis man meldte under forløbet af et spil, men stadig højere end hvis noloen ikke var meldt.

TOUT.

Tout – samtlige stik – er vel kun en teoretisk mulighed. Skulle det indtræffe kan den heldige spiller indkassere 85p fra hver modstander og dertil tømme begge kopper, og i så tilfælde gælder de to andre deltageres nolo ikke. Hertil kommer 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, men følger man reglen om, at sciesen ikke må lægges er der ikke noget problem.

SELVE SPILLET.

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.

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 da vil det være på sin plads at kassere spillet og det er rimeligt, at der skal betales 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, der skal give næste spil, undlader at tælle.

Man tæller hvor mange stik, der er i stikbunken, samt hvor mange pointgivende kort der findes.

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 eller modtage betaling eller det er neutralt. Man kan benytte 26-reglen som siger, at har man færre end 26p skal man betale, har man flere skal man have betaling. Har man færre end 26 trækkes resultatet fra 26, har man flere trækkes 26 fra resultatet, og det tal, man kommer frem til, vil fortælle, hvor meget der skal betales eller modtages, idet man fra tallet går til det nærmeste med 5 delelige tal. Har man f.eks. fået 19 betales 5, med 18 betales 10. Fra 24-28 er spillet gratis. Når kun to skal tælle skyldes det, at man kan risikere, at en spiller enten skal afgive eller modtage betaling, medens de to andre spiller gratis. Har de to tællende fået hver 28 vil tredjemand have 22 og skal dermed betale, men til hvem? Og hvis de to hver har 24 vil tredjemand have 30, men hvem skal så betale?

Der findes oversigt over betaling for tællingen mv. sidst i hæftet.

I nogle klubber har man valgt at se bort fra tællingen, idet man mener, at den medfører for stor vægt på den side af spillet og dermed kan friste "svage sjæle" til at bruge tællende kort i utide og dermed måske give den ultimoforsøgende bedre muligheder.

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 spilleregulering, 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 ultimo-kort, 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 måtte være 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 urørte 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 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 hos den ene modspiller er afgivet tarokmelding ved man nøjagtigt, hvor mange tarokker, der findes hos tredjemanden, Hvis meldingen har lydt på 10 tarokker uden pagat, så ved man, hvis man selv har 4 tarokker uden pagat, at tredjemand sidder med 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 A som enere, mens tarokker fra B som tiere. Hvis begge har kastet en tarok har man tallet 11, og hvis tallet senere er f. ex. 23 betyder det, at A har brugt 3 tarokker mens B har brugt 2. Samtidig ses hvor mange tarokker, der er gået fra de to hænder.

Har man talt, at der fra en hånd er gået 9 tarokker, så kan der ikke være flere på den hånd, idet der da skulle have været afgivet tarokmelding.

Om man nu vælger det ene eller det andet af de omtalte systemer eller et helt tredje er mindre væsentligt, og 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!*



I sommeren 2016 kunne man på nogle af de lokale busser se denne reklame. For de lokale tarokanere en opfordring til at passe på med tællingen. Den kan imidlertid ikke klares med digital teknik, men bruger man at tælle på fingrene er det ligesom "lidt digitalt"

SпиллетS 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 de følgende vil blive redegjort for punkterne enkeltvis.

At ultimere

At hindre andres ultimo

At trække en spiller 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.

At ultimere vil sige at få sidste stik på et af de fem ultimokort, pagaten eller en af de fire konger, og ultimoen benævnes derefter som enten konge- eller pagatultimo. Den spiller, der ultimerer, får af hver af modspillerne for

pagatultimo 45p

kongeultimo 40p

og dertil indholdet af den tilsvarende kop, hvorefter samtlige spillere (incl. oversidderen) på ny funderer 20pi den tømte kop. Det er, som allerede omtalt, ultimatorens 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 ultimo lykkes kan skyldes flere faktorer, men ofte er der tale om en kombination af:

god kortfordeling

ultimatorens 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 før 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 potentielt farlig (hvad man måske aldeles ikke er), hvorfor en hånd med 9 tarokker kan være fordelagtig.

Langfarven skal gerne være sammensat således, at man primært kan føre den uden at skulle 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 ultimeringsschance 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 netop i 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 meldingerne 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 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, uden at det med det samme går op for modspillerne, 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.

Én ting må man ikke, og det er at regne med, at ultimo er oplagt. Fordelingen hos modspillerne kan være helt skæv, således at den tarokstærke af de to kan følge i piskefarven, modparten kan være heldig 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 modspillere*, 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 de kloge at skille sig af med ultimokortene, især kongerne, i tide for ikke at risikere at blive trukket bagud. Har man på hånden tilbage to små eller halvstore tarokker, 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 modparten 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. Det er værd at vide, at:

- en 5-farve vil kunne slå indtil 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 mand så senere må omvurdere situationen er en anden sag.

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 fører en pisk, før man selv bliver i stand dertil, hvorved en ellers solid tarokfarve kan blive alt for kort.

Der skal også held til. Heldet kan bestå i, at de to modspillere pisker på hinanden (det vil de dog næppe gøre, hvis der var tarokmelding) og at man selv kan følge langt i piskefarven, hvorved ens tarokker stiger i værdi. Man kan ikke betegne det som held, snarere uheldigt eller uhensigtsmæssigt spil, selv om der fra de to andre var lagt op til ultimeringforsøg fra starten, men det kan give en i forvejen chanceløs hånd 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

NB I dette og andre spileksempler er det – noget dristigt – forudsat, at deltagerne har fuld kontrol med tællingen mv..

A. T 18,16,14,11,9,8,7,2

♠ Kn, 9,6,2,1

♥ K,3,7,9

♦ -----

♣ K,D,C,Kn,8,7,4,1

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,scies

♠ 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. B kunne følge langt i begge farverne, og da sciesen ikke gik, turde ingen af dem spille flere 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 tarokker tilbage på de to andre hænder, og B kunne vide, at de måtte 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 styrken i spar og hjerter var B's ultimo 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 for 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

A har udspillet og spillet forløb som vist nedenfor.

| 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 T 20. Hermed ville han i næstsidste stik have spillet spar 5 og siddet tilbage med T 8, og ultimo havde ikke været mulig. (I dette og de øvrige spileksempler er der gået ud fra, at deltagerne har tællingen i orden).

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 - hvis han kan gøre det i en periode uden at modparterne bliver klar over hans hensigt, så 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 rettes 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 én konge, medens tredjemanden har meldt halvt i konger, så ved man, at der ikke er ultimokort på den tarokstærke hånd og at tarok 21 sidder hos spilleren med de mange tarokker, for havde den siddet hos tredjemand skulle der have været en matadormelding. I et sådant spil vil der ikke være nogen ultimoringsrisiko og man kan for så vidt godt spille sit eget spil uden at tænke på nogen makker.

Uden ultimokort på hånden er man klart placeret i en modspilssituation, med mindre man har så stærke tarokker og sidekort, at man vil kunne styre spillet og vær 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 nolospil. 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 makkerere der må anses som den stærkeste (som regel den med de fleste tarokker) og dermed bliver klar over, hvem der 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 udvikler sig 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. Men det er ikke altid tilstrækkeligt, undertiden må man, når spillet er ved at nærme sig slutfasen, prøve at undgå at komme ind, idet man ved at komme ind kan risikere at skulle spille ud i en uheldig farve, man skal så at sige forsøge at bakke helt ud af spillet i håb om, at den stærke makker kan hindre ultimoen.

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 at piske ultimatoren søge at korte hans tarokker så langt ned, at han derved bliver ufarlig, men det er ikke 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 ultimotor kan tilkendegive sin afmagt ved at kvitte 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 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 ultimæringsforsøg, hvis han derved er årsag til, at en anden spiller får en uventet ultimæringsmulighed, det 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 modspiller samt fordoble indholdet i pagatkoppen, er der tale om en konge er betalingen 40p og fordobling af kongekoppens indhold.

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, 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 har 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 modstanderne 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. Sidder man derimod med tarokker og 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, må nødvendigvis spille hjerter, A stikker med T8, forlanger scies og får der-

ved stikket, spiller så ♠10, som B må stikke med T20, hvorefter han går bagud med ♦K. Hvis A ikke havde forlangt scies kunne B have stukket med T20, spillet kongen i næstsidste stik, som A tager med sin sidste tarok, hvorefter A får sidste stik på T13.

Nogle bagudspil må tilskrives gambling, en chance dukker op, man skal i næstsidste stik spille ud fra T21 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. Erfaringen siger, at kortene sjældent sidder som man ønsker det og en bagud er dyr, mens den noget mindre gevinst ved sidste stik er sikker. 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 T21, men ved ujævne fordelinger, specielt med en hånd med mange tarokker uden ultimeringschancer, kan der være muligheder. T21 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 højeste tarok tilbage, hvis man herved åbner for en ultimeringschance – se eksemplet foran (side 25), hvor en spiller ved at holde den største tarok forærer en anden spiller en pagatultimo.

AT FÅ SINE ULTIMOKORT 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 5p i den pågældende kop, og hvis man i spillets løb får sin pagat hjem, honoreres det med 5p fra de to andre. 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 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 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.

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 har været spillet 3, højst 4 gange, selvfølgelig afhængigt af, hvor mange kort, der er i denne 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

tarokker med pagat, så regner de to andre givetvis med en ultimeringsrisiko, men hånden kan meget vel være så tynd, 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 skulle medføre, at man mister den.

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

AT FÅ STØRST MULIG TÆLLING.

Ved afslutningen af hvert spil foretages som omtalt en tælling af stik og pointgivende kort. Da man, med få point, skal betale, og med 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 en 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. 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 en så høj tælling som muligt, men *at opnå høj tælling må altid være et underordnet mål.*

KORTVURDERING.

Når man har taget en tildelt hånd op er det vigtigt, at man udover at sikre, at der er det rette antal kort må vurdere 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 nøglekort som konger, pagat, scies og T21. 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 en hånd, 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 en hånd, 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 stærke, at det med stor sandsynlighed kan hindre ultimering – eller hans kort kunne være således sammensat, at det vil være umuligt at støtte en nolo.

Den 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 en oprindelig chanceløs hånd – på grund af uhensigtsmæssig spilføring hos de to andre – kan vise sig at rumme muligheder for ultimering (se eksempel senere) 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 med dem som lige så værdifulde som store tarokker. Hvis resten af kortene ikke byder på noget særligt, f.eks. pisk eller vel-garderede konger og indstiksmuligheder, kan det i realiteten være værdiløst og ikke helt sjældent lykkes det ikke engang at få sidste stik på sådanne kort.

Derimod kan det 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 som 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 incl. 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 pishen, således at man kan føre den uden at skulle afgive stik til modparten, og man skal også gerne have *indstikkere* i de andre farver for at kunne komme ind og føre pishen videre efter at piskefarven er tømt hos de andre. Fordelen ved pishen 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 ensidigt 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, at en 5-farve kan trække 1 tarok, en 6-farve op til 4, en 7-farve op til 7 og fra 8-farven 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 meldingerne har givet og ens egne kort.

Tarokmeldinger fortæller hvor mange tarokker der er på meldernes hånd og om pagaten er inkluderet – simpel subtraktion vil kunne fortælle hvor mange tarokker tredjemanden råder over.

Hvis man ikke selv har sciesen vil matadormeldinger, sprøjtemeldinger og halve meldinger placere den hos melderens. Dersom der på samme hånd f. eks. er meldt 10 tarokker med pagat samt en halv melding i farve kan T21 ikke være der, men de to andre vil gensidigt vide, hvem som sidder med den.

Er der meldt matadorer vil de to andre vide, hvor den efter matadorerne følgende største tarok er placeret.

Er der meldt halvt i en farve, f.eks. uden dame og der fra samme hånd falder en anden konge og man selv har én, er den sidste konge placeret hos tredjemand.

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 umulige.

Det følgende eksempel viser, hvordan meldinger kan bruges til at finde ud af noget om kortfordeling. 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 tredjemand C melder begge *pas*
2. A melder *10 tarokker med pagat*, C *fuldt i konger*
3. A melder *11 tarokker med pagat*, C *sprøjte 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 dame*, C *fuldt i hjerter*

Ad 1. Tarokker er fordelt 9-9. Det ved du, men de to andre ved det ikke. Ultimokort, T21 og scies er ikke placeret.

Ad 2. Blandt de 10 tarokker findes sciesen, idet C har meldt fuldt i konger. T21 er lige som de tre resterende konger ikke placeret. C har 8 tarokker.

Ad 3. Alle ultimokort placeret, C har 7 tarokker, T21 ikke placeret.

Ad 4. C må have ruder konge, 8 tarokker og blandt disse T21.

Ad 5. A har scies. Han kan have én konge mere, pagaten må være blandt de 8 tarokker hos C, T21 ikke placeret.

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 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 regne ud, hvor mange der findes på den tredje hånd. Har man selv 7 tarokker og der ikke er nogen tarokmelding, vil fordelingen være 7-8 eller 9-6, og i sidste tilfælde vil der være en risiko for, at spilleren med de 9 kunne forsøge ultimering, og i så fald er man den modspiller, der har flest tarokker.

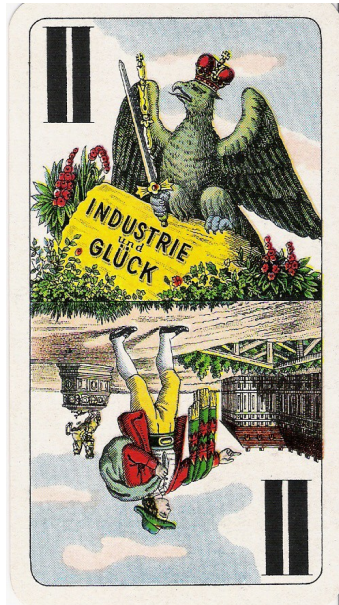
Små tarokker kan være betydningsløse, idet de vil kunne trækkes eller stikkes over. Store tarokker kan være afgørende, idet de kan tvinge ultimator til i utide at bruge større tarokker, og de kan bruges i slutspilsituationer, hvis man er så heldig at kunne trække en modspiller bagud, og endelig er de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

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 afslø-

rende 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 for en selv var den gunstigste, men det vil ikke være klogt at regne med, at det forholder sig sådan – som regel er fordelingen ganske anderledes ubehagelig.



I en taroksvag hånd kan der være lidt opmuntring at finde

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 der meldes hvad der er lagt.

Tarokker må kun lægges, hvis man kan lægge sig renonce i tarok – og her gælder sciesen ikke som tarok. Der 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 antal, medens andre ikke mener, at det er nødvendigt, snarere uheldigt.

Sciesen må ikke lægges.

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, bliver forsøgt at vise, hvordan man kan lægge skat under hensyn til ens rolle i det aktuelle spil, 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 kortene 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. 9 eller flere (9 kan være fordelagtigt, da det 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, der gør det så svært at lægge fra en stærk hånd, er at man ved at lægge 3 kort på en eller anden måde kan være nødt til at reducere sine værdier. Skal man korte den lange pisk eller skal man blotte sig i andre farver som derved 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 derved 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 modstanderne 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 nemt – 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 pishen, lægger man 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 gode 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,

♥ 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 uden mulighed for ultimering (det skal dog bemærkes, at der nogle få gange er ultimeret på en konge tredje, men det er vist kun sket som følge af dårligt modspil). Hvis man selv tror på, at en pagat-ultimo er mulig, må kløren holdes intakt som pisk, omend den er beskeden, men det vil medføre, at man bliver kort i de øvrige farver, og der er ikke mange indstiksmuligheder. Hvis man derimod vi 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 makkere, 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 vis 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,D,Kn,7,5

7 tarokker uden mulighed for ultimo trods de 3 konger. Der kan være en modspiller som vil forsøge ultimo, enten på pagaten 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 T21.

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 med 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 én 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, så at man uanset ar man er den med de færreste

tarokker er den, der vil være førende i modspillet, og i så fald skal 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 forsigtig med at føre pisk, idet den kunne ramme makker i stedet for ultimatoren, kan man roligt lægge fra en langfarve – og desuden kan man risikere med en sådan langfarve, at man på et senere tidspunkt bliver nødt til at spille ud i denne, selv om det vil være højst uhensigtsmæssigt.

Det kunne måske være fristende at lægge sig renonce i en farve for derved "luske" sig til et stik, 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, sciesen ikke medregnet, må disse lægges, dog ikke pagat eller T21.

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 ultimeringsmuligheder – måske endda hos dem begge - uden at de hver for sig er klar over det. 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 i nolospillet er sciesen et nøglekort, og har man den ikke selv, må man overveje endnu en gang.

Med en dårlig hånd er der nogen, der bruger at lægge billedkort for at sikre sig lidt 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 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 3 tarokker – der er særdeles gode muligheder for at gennemføre en nolo. Også uden hjælp.

Stort set kan man sige, at jo dårligere en hånd 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 sat spørgsmål om meldinger, om vurdering af kortets muligheder og om, hvorledes der skal lægges. Spillene er 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 vurderingen, 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 T21 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 kongeuultimo hos de to andre. Ruderfarven kan han dårligt korte ned og sparfarven holdes urørt med henblik på at få kongen drevet ud.

D mener, at der er to muligheder, enten pagat- eller kongeuultimo, 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. D 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, klør 3 og 4

C går også ind for pagatultimo, lægger ruder 5 samt klør 4 og 6. 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 pagatultimo, lægger ruder 10 samt klør 3 og 4.

T 18,15,13,12,8,7,3,2,scies
 ♠ 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 og B mener, at det er gode modspilskort – med en mikrochance for ultimering af ruder konge, lægger hjerter 6 samt klør 1 og 4.

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 samt ruder 6 og 7

D vurderer gode modspilskort, 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

♦ D,C,Kn,1,9

♣ 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, eventuelt pagaten, lægger spar 2 samt klør 3 og 5, og så vil han spille tarok ved først givne lejlighed.

B vil stile mod pagatultimo, der er fine indkomstkort. Han vælger at lægge spar 2 samt klør 3 og 5.

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 9 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 9.

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?

1 pas

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 T21, lægger klør 5 og 6 samt ruder 9

C ser ligeledes muligheden for sidste stik på T21 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,scies

♠ C,9,6,3

♥ Kn,1,3,6,9,10

♦ Kn,2,4,6,7,9

♣ 8,6,1

1 Melding?

2 Muligheder?

3 Skatlægning?

Svar:

1 pas

2+3. A siger "jeg kan forhindre ultimo" og lægger 3 klører – men det er nok ikke nogen heldig disposition, tværtimod.

B går efter sidste stik på T21, lægger ruder 7 og hjerter 6 og 9.

C ser også muligheden for sidste stik på T21, lægger spar C, hjerter og ruder Kn, idet han mener at forvirre de andre og desuden har han allerede disse kort i hus til tællingen.

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.

Denne forskel mellem spillerne kan man også spore i selve spillet, der er nogen, som næsten altid spiller ret aggressivt også i spillets tidlige faser, andre er mere forsigtige.

I det sidste eksempel er der brugt 2 forskellige kortfordelinger, der har det tilfælles, at klør- og tarokfarven er ens. I første eksempel er de tre øvrige farver tyndt besat, i det andet er der stærke sidekort.

| Spil 1 | Spil 2 |
|-------------------------|-------------------------|
| T 21,20,18,15,8,1,scies | T 21,20,18,15,8,1,scies |
| ♠ Kn,8,6,1 | ♠ K,C,8,1 |
| ♥ C,6,7 | ♥ D,C,2 |
| ♦ 3,4,7,8,10 | ♦ D,Kn,7,8,10 |
| ♣ K,D,Kn,10,9,6,5,4,1 | ♣ K,D,Kn,10,9,6,5,4,1 |

Meldingen er her 4 matadorer, halvt i klør uden cavallen.

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

B ser ingen muligheder i kortet på grund af manglende indkomster, måske sidste stik på T21, 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 klør og bevarer hvad han har i de kongeløse farver.

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

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 es.

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 es 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.

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 en vunden nolo, hvorimod en samtidig bagud (også hos nolospilleren) er tællende. Honoreringen for en vunden nolo er beskeden, 25p fra hver modspiller, og da man i spillets løb kan risikere skulle betale for tab af ultimokort, kan gevinsten være ringe, men man har dog ved at vinde noloen forhindret en ultimo. I nogle af de gamle vejledninger var der et højere honorar, hvis nolo var meldt fra starten, lidt lavere hvis det blev meldt under spillet.

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 skaten. Som kortgiver har man mulighed for med 3 eller færre tarokker mulighed for at lægge sig helt fri i tarok, dog må hverken T21 eller pagaten lægges) og hvis man har 3 tarokker med tal samt scies, tæller man ikke sciesen som tarok. Man kan også lægge billedkort, men ikke konger eller 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 nolospillere makker være så stærk, at han på forhånd mener at være istand 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 sådanne, 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 de udestående tarokker – kunne bruge sciesen til at skaffe nolospilleren et stik, ved at spille sciesen ud i en farve, som nolospillere makker er tømt for.

I nogle situationer kan den stærke 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 med sit tilspil tilkendegiver, om man er interesseret i at forsøge eller ikke. Hvis man anser en 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 med på ideen; er der spillet et højt farvekort ud, kan man kaste et kort, der er lige under i værdi, hvis man er interesseret, er der spillet tarok gælder det samme. Hvis man anser nolo som umulig skal man, hvis man kan, stikke over, og kan man ikke det, bruge det 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 føre tarok fra toppen indtil nolospilleren er renonce, derefter fortsætte i tarok, hvorved der opnås afkastningsmuligheder, og hvis der er en pisk, kan det være fordelagtigt at bruge denne.

Er der meldt matadormeldinger kan man ud fra egne kort umiddelbart se, om der ovehovedet er muligheder. Er der meldt 3 matadorer vil det være klart, hvis man selv har tarok 19,

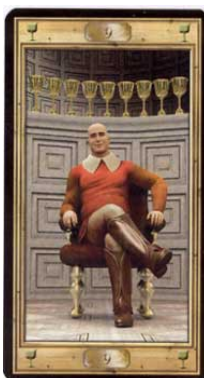
at tarok 20 sidder hos tredjemand. Er der ikke meldt matadorer og man ikke selv har toppen i tarok, vil man ikke kunne vide noget, men kombinationen af tarokmelding med pagat + halve eller sprøjte-meldinger vil fortælle, at den mulige nolospiller har T21.

Hvis man selv er klar over, at en nolo hos makkeren ikke er mulig, skal man selvfølgelig ikke spille derefter. Er man usikker, 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 makkeren 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. Man kunne vælge at spille sin største tarok, makkeren kan så, hvis han har mulighed dertil og er interesseret i at hjælpe, stikke over. Men hvis man vil prøve at "luske" sig til en nolo skal man ikke bruge denne metode. Har makkeren afgivet en farvemelding kan man starte i denne farve.

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 ultiimerende 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 sciesen.



Jeg vandt en nolo!#

OM SCIESEN.

Reglerne for anvendelsen 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 reglerne for sciesens brug er det – noget optimistisk – *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 sciesen til at krybe et udspillet bundkort i en farve, hvor han ellers havde været nødt til at stikke over, og omvendt kan ultiospilleren ved at spille sciesen ud i en farve, hvor tredjemand er renonce, medens

nolospilleren endnu har kort i farven, 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, som tager stikket.

C. T 20,scies

♦ 2,4,9

B. T 21,13,9,1

♠ 10

A. T 8,7,5

♠ D,6

A har udspillet og spillet forløb således

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

og nu er ultimo hos B oplagt, men hvis der var blevet spillet anderledes ville ultimoen ikke været vundet

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

A har nu to små tarokker tilbage, og B må ofre sin pagat i næstsidste stik. Hvis C havde spillet som vist i femte sidste stik, kunne han have reddet situationen ved at spille sciesen ud som spar – eller hvis han var sikker på, at der ikke var flere rudere spille den ud og forlange ruder, hvorved A fik dåbsretten og kunne kalde den spar.

Hvis man har en stærk hånd, der ser ud til at kunne give 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 ud 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 FARVE.

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 tarokudspil vælge at lægge et farvekort. Det 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 spille ud i en farve, der vil være generende for makkeren, kan man bruge sciesen til at slippe ud af denne knibe ved at spille 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 kan indgå i flere meldinger på samme hånd.

Det må ikke glemmes, at afgivne meldinger i mange tilfælde kan fortælle om sciesens pla-

cering.

SCIESEN SKAL FOR AT BEVARE SIN KRAFT ANVENDES SENEST I TREDJESIDSTE STIK.

Er den ikke anvendt inden eller forlangt tilspillet i dette stik, kan den ikke anvendes 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 modspiller har forlangt den.

SCIESEN MÅ ALDRIG FALDE I NÆSTSIDSTE STIK.

VED UDSPIL I SIDSTE STIK, OVERGÅR UDSPILLET TIL NÆSTE SPILLER.

SCIESEN KAN FORLANGES UD- ELLER TILSPILLET I TREDJE SIDSTE 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 ender med en ultimo, bagud eller blot forhindrer en ultimo. Det kræver selvfølgelig, at man har overblik over spillets forløb (og tællingen i orden). Desuden er det dyrt, 20p til hver kop hvis sciesen er gået tidligere i spillet.

De følgende eksempler kan illustrere udnyttelsen af denne regel. Disse spil stammer fra spilleaftener i Hjørring tarokklub.

C. T 1
♠ 5
♣ 2

B. ♥ 3,6,8

A. T 21,scies
♠ D

C skal spille ud – han ved at A er renonce i klør og fra meldingerne, at han også har sciesen og han er klar over, at A sidder med T21.

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

Hvis han spiller spar og forlanger scies vil han forblive inde og kan så spille klør i næstsidste stik, hvortil A må bruge T21, og pagatultimoen er hjemme.

Hvis C spiller spar og ikke forlanger scies, vil A stikke med spar D, i næste stik spilles T21, som trækker pagaten og i sidste stik overgår udspillet til B, som får sidste stik på en lille hjerter.

C. T 18,scies
♣ K

B. T 21,8
♠ K

A. ♦ 1,5,8

C har udspillet, agter at gå med klør konge, men B forlanger scies. C må overveje, hvad han skal kalde den. Hvis han kalder den spar forhindrer han at spar konge ultimeres, men ligegyldigt hvad han kalder den vil han selv gå bagud, og hvis han kalder den andet end spar vil B ultimere samtidig med at han selv går bagud.

Ulykken for C har været, at han har holdt for længe på sciesen, 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 tilbage, han kender sciesens placering takket være meldingerne og han ved fra spillet, at B kun kan have spar tilbage ved side af sciesen.

Hvis A spiller spar C eller 2 og ikke forlanger sciesen, vil B stikke og spille spar tilbage som A vil være nødt til at stikke med kongen for at undgå bagud, for bruger han ikke kongen her skal B spille sciesen ud i sidste stik, og nu går udspillet over til C, som herved får sidste stik på en lille hjerter – og A går bagud med spar konge.

Hvis A derimod forlanger sciesen vil han blive inde og så er ultimoen vundet.

C. ♥ 2,5,7,8

B. T 21,10,scies
♦ Kn

A. T 20,6,1

♣ K

Dette eksempel viser uheldig brug af sciesen.

A har udspillet, spiller klør konge. B stikker med tarok 10 og spiller så sciesen ud som tarok. Derved kommer A ind, spiller tarok 20, som B må stikke med T21 og A ultimerer pagaten. Hvis B havde brugt sciesen til klør konge ville han med sikkerhed komme ind på sin T21 i næste stik for så at spille ruder Kn – og ultimo undgås.

C. T scies
♦ 5,7

B T 21,18,1

A. T 10,8,

♣ C

Dette spil stammer fra en spilleaften i klubben. C havde udspillet i tredje sidste stik og spilledede sciesen ud som tarok, hvilket slet ikke passede 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 T21 er hos A eller B, men B har meldt tarokker med pagat. Der er ikke flere ultimokort tilbage udover pagaten, så der ligger risikoen.

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 anden farve, så må han i stedet spille sciesen i en tømt farve, hvorved dåbsretten overgår til A, som kan kalde den klør. Og så er der ingen ultimo.

SCIESEN UDSPILLET I RENONCEFARVE.

Det er allerede omtalt og belyst ved eksempler, at hvis sciesen spilles ud i en farve, der ikke længere findes hos de to andre deltagere, har den spiller, der sidder til højre for udspilleren, ret til at omdøbe. Han skal meddele, at han ikke har den ønskede farve og ved forespørgsel få oplyst om tredjemand har farven. Har tredjemand ikke farven kan der omdøbes. Hvis han blot lægger et kort til, kan tredjemanden omdøbe og hvis han vælger

en farve som andenhånden har lagt til, skal andenhånden tage det tilspillede kort op og erstatte det med et kort i den ønskede farve.

Denne regel kan udnyttes såvel i spil som modspil. Hvis man som spiller får lejlighed til at omdøbe sciesen, vil man vælge at kalde den i en farve, der passer bedst muligt til ens egne kort, og det gælder selvfølgelig også, hvis f.eks. en ultimospiller har spillet sciesen ud i en farve, hvor modspillerne 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 over til baghånden. Hvis man er tvunget til 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 tømt farve give makkeren mulighed for at omdøbe 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 erfaring. 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.



Hvorfor brugte du ikke din scies i tide?#

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. Disse regler bør dog administreres med nænsomhed.

Udspillet må selvfølgelig afhænge af de kort, der er på hånden og af de afgivne meldinger – eller sagt på anden måde af den rolle, man 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 en risiko for ultimering på anden hånd, men det er ikke altid muligt, dog må man hele tiden have øjnene åbne for denne risiko. Man kan selvfølgelig se, hvilke ultimokort man skal lede efter, og det kunne være, at der skulle lægges an til nolo, enten hos en selv eller hos makkeren.

Primært må man gå ud fra, hvis man ikke selv har en klar 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 det 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 bestemt formål dermed.

Normalt vil hver spiller søge at spille sine egne farver, enten for at drive en konge ud, 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. Er det sidste tilfældet og den svage er i mellemhånd bør den svage bruge sine store tarokker.

Tælling i farve kan være af afgørende betydning ved forsøg på kongeultimo, f.eks. kan den, der forsøger kongeultimo, ved at have kendskab til, at der kun er et kort tilbage i konge-farven på de andre hænder, spille således, at modspillerne i sidste stik tvinge 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 hvordan farven har været brugt, 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 spilles første gang, og det gøres ved at lægge et lavt kort, næste gang farven spilles et højere, og man giver framelding ved at gøre lige omvendt, altså 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 én ved at fortsætte i farven. Denne til- og framelding bør benyttes, selv om man ikke er klar over, om der er ultimeringsforsøg i gang eller hvem af de to andre, man i så fald 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, må man 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 til indstikker hos ultimatoren. Dog må man være opmærksom på, at det kan forekomme, at den svage har kort (farvekort og scies) i den farve, hvori der forventes kongeultimo, medens den stærke ikke har nogen i farven, og så er situationen en anden.

Skal man som svag mand stikke med tarok i mellemhånd bør man bruge en høj tarok, hvis ultimatoren også er renonce i den udspillede farve for derigennem at fremtvinge en af hans store tarokker. Og man må som svag mand sørge for ikke at komme ind i slutspilfasen, men har man som svag kort i den farve, hvori der ventes kongeultimo, f.eks. et farvekort og scies er situationen en anden.

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

Man kan også være i en situation, hvor man ikke umiddelbart kan forvente, at der er en makker. Har man selv 4 tarokker og der ikke er afgivet meldinger, vil der være 9 tarokker

på hver af de to andre hænder (og man er den eneste der ved dette), og så kan de begge være indstillet på ultimering, og hvis det 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, i det man mod forventning kan risikere at komme ind og dermed være tvunget til udspil. 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 "køgebogsopskrift" 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 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 langt fra 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 sin hensigt. Normalt må man derfor advare mod for tidligt at trække tarokker. Skal der spilles nolo, er situationen en anden som beskrevet i afsnittet 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 en pisk, er det selvfølgelig en fordel, selv om det så medfører, at modparten kommer ind og måske har mulighed for at føre en anden pisk, som rammer én selv.

I det videre spil gælder det om at slå ultimokortene ud, altså gå efter de konger, man ikke selv har samt 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 fare 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.

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 som chanceløst, men sidder tarokkerne 9-7 kan der være risiko for ultimering fra spilleren med de 9. De to andre ved, at man har ruder konge og scies.

Ved at spille ruder konge fra starten tilkendegiver man, at man ikke har onde hensigter med den, ved at fortsætte i ruder kan man håbe på at ramme 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 kongen tidligt.

B. Kortgiveren har meldt 12 tarokker med pagat, tredjemand kan altså kun have 3, størrelsen ukendt og T21 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 T21 vil det give ultimospilleren en meget stor fordel at de to højeste 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 nolo. Og så begynde med tarok.

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 uden pagat, makker har således 5 med pagaten, der må regnes som ufarlig mht. ultimering. Spillets risiko ligger i, at melderens har mulighed for ultimering af en af de to røde konger, så det er klart, at det først og fremmest er disse to kort, der skal ledes efter. Sidder de hos makker er de ufarlige, men ud skal de jo.

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

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 piskens ganske betydeligt. Det mest hensigtsmæssige vil være at bruge sparen som pisk. Hvis man starter med dette vil man hurtigt være afsløret som farlig. Nogen vil vælge at føre sparen fra top, andre vil foretrække at starte med en hjerter, for så efter at være kommet ind senere begynde på sparen. Men lidt bekymringer må man nok have over de to korte farver.

FORSKELLIGE EKSEMPLER OG SPØRGSMÅL.

De følgende eksempler skulle forhåbentlig kunne illustrere forskellige problemer i *Tarok*.

Det drejer sig om kortfordeling og spilføring, og der er ved hvert 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 nævnt tidligere kan temperamentet 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 ikke nogen 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 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 mulighed for at få pagaten hjem, men det kan vær 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.

Slutspilproblem. Du har tilbage på hånden:

T 21,7

♣ K

Udestående er endnu to tarokker, der sidder på samme hånd. Klør er kun spillet 3 gange, og der er ikke afkastet nogen klører.

Hvorledes vil du spille, hvis

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

2 du har *ikke* været kortgiver.

Svar:

1 Der må hos de to modspillere være 4 klør udover tarokkerne. Spil Tarok 21 og herefter tarok 7 – modspillet kommer ind og må spille klør tilbage til kongen. Man skal bare have nerver til det.

2 Du ved ikke, hvad der 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 en anden farve, hvis du spiller som ovenfor, og i så fald går du bagud. Spiller du klør konge ud i tredje sidste stik, vil du være sikker på at få sidste stik på T21.

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, hvad så?

Hvis du spiller klør konge, vil du ikke have nogen chanc for ultimering. Hvis du spiller T21 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 muligvis slet ikke en 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. De udestående tarokker kan sidde 9-6 eller 8-7. I førte omgang må det være opgaven at gå efter klør konge, start med klør 10. Falder kongen ikke, skal man hver gang man kommer ind spille klør.

2 tredjemand må have 4 tarokker, størrelse ukendt, han kan meget vel have sciesen. Hvis han har to tarokker mellem 21 og 14 må nolo anses som umulig. Man kan selv se, at der er risiko for ultimo af pagat eller klør konge, og hvis den stærke mand har en sparpisk er billedet mere alvorligt. Det vil være fristende at forsøge et at få en nolo hos tredjemand, så start med hjerter konge, og hvis makkeren viser et positivt tilspil kan man spille tarok fra toppen. Er tilspillet negativt går man videre med klørfarven.

3 kortgiveren har 4 tarokker, den ene er sciesen. Man kan selvfølgelig spørge, om der skulle være lagt tarok, men det vil fortælle den stærke spiller, at der er en skæv fordeling af tarokkerne og desuden fortælle ham, hvor T21 er placeret. Da man selv er meget kort i spar kan man risikere at blive pisket i denne farve, så der må forsøges nolo spil, start med hjerter konge.

Slutspil A skal spille ud, men hvordan? Vi går 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 scies, forbliver herved inde, i næste udspil hjerter, som B må stikke med T21 og bagud er en kendsgerning. Hvis ikke der var forlangt scies kunne B have reddet sin bagud ved at stikke det første hjerterudspil med T21, ofre kongen i næstsidste stik.

Hvis det var B, som havde udspillet, hvordan skulle han så gøre. Spille scies som tarok, A må stikke, spille hjerter tilbage til T21 og ruder konge ultimeres.

Som kortgiver har du fået:

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?

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 lægge 2 rudere og en hjerter eller spar. Hvis man derimod agter at forsøge 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?

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

Det er givet, at der skal forsøges ultimo, enten pagat 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 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 pisk slet ikke kan trække det forventede antal tarokker, og dertil kommer, at modparten har en solid sparpisk. Fordelingen var:

C T 20,19

♠ 8,7,3,2,1

♥ 9

♦ K,C,1,2,3,7,8,9,10

♣ Kn,10,8,7,6,5,4

B. T 18,14,12,10,9,6,5,3,2

♠ K,D,C,10,9,6,5

♥ C,2,4,5,6,7

♦ D

♣ K,C

B vil ud fra meldingerne vide, at C har tarok 20 og endnu en tarok. Han ved, at kortgiveren er stærk med ultimochance på pagaten og muligvis 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 bruge til at føre sparpisk. Hvis B starter med at føre spar pisk fra top, vil der ikke være mange problemer i spillet, men hvis pisk 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 ruder og klør.

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

De eksempler, der er vist i det foregående er på ingen måde fyldestgørende, der er så mange fordelings- og kombinationsmuligheder, at man hver gang 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 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 er 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. Man kan hurtigt komme ind i spillets regler, men vil så opdage, at det kan være temmelig svært at spille.

BETALINGSOVERSIGT

| | | | | |
|-------------------------------------|-------------------------|-------------------------------|---|------------------------|
| <i>Fundering:</i> | ved spillets begyndelse | 20p i hver kop | | |
| | efter ultimo | 20p i den tømte kop | | |
| | før kortgivning | 5p i hver kop fra kortgiveren | | |
| <i>Tarokmeldinger:</i> | | | | |
| | 10 tarokker | 10p fra de to andre i spillet | | |
| | 11 | 15p | - | |
| | 12 | 20p | - | osv. |
| <i>Matadormeldinger:</i> | | | | |
| | 3 matadorer | 10p | - | |
| | 4 | 15 | - | osv. |
| <i>Halve meldinger:</i> | | 5 | - | |
| <i>Hele (fulde) meldinger:</i> | | 10 | - | |
| <i>Sprøjte-(overfyldt) melding:</i> | | 15 | - | |
| <i>Betaling under spillet:</i> | | | | |
| | pagat hjem | 5p | - | |
| | tabt ultimokort | 5p | - | + 5p i tilsvarende kop |

Betaling efter spillet:

| | | |
|-------------|-------------------------|-----------------------------|
| Sidste stik | 20p fra hver modspiller | |
| pagatultimo | 45p | - + pagatkop |
| pagatbagud | 45p til hver modspiller | + fordobling af pagatkoppen |
| kongeultimo | 40p fra hver modspiller | + kongekop |
| kongebagud | 40p til hver modspiller | + fordobling af kongekoppen |
| tout | 85p fra hver modspiller | + begge kopper |
| nolo | 25p fra hver modspiller | |

Er der tale om bagud samtidig med at en anden ultimerer, ordnes betalingen for begge .

Ved bagud betales ikke for sidste stik. Er der vundet nolo betales ikke for en eventuel samtidig ultimo, men en samtidig bagud skal der betales for.

Bøder, som betales under – eller efter spillet.

En * betyder, at spillet kasseres, *med mindre de to andre deltagere begge acceptere, at spillet fortsættes*. Bødereglerne bør administreres med nænsomhed.

Betaling sker til begge kopper

| | |
|------------------------------|------|
| Forkert skatlægning | 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* |
| glemt at flytte kopper | 5p |
| give forkert | 5p |

Betaling for tælling efter spillet

| | |
|------------|----|
| Hvert stik | 1p |
| pagat | 4p |
| Tarok 21 | 4p |
| Scies | 4p |
| Konge | 4p |
| Dame | 3p |
| Caval | 2p |
| Knægt | 1p |

Omsætningstabel for betaling for tælling

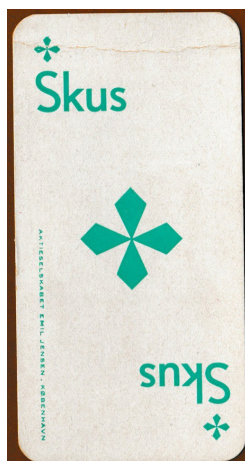
| <i>At betale</i> | | <i>At få betaling</i> | |
|------------------|-----|-----------------------|-----|
| 00-03 | 25p | 29-33 | 5p |
| 04-08 | 20p | 34-38 | 10p |
| 09-13 | 15p | 39-43 | 15p |
| 14-18 | 10p | 44-48 | 20p |
| 19-23 | 5p | 49-53 | 25p |
| 24-28 | 0p | 54-58 | 30p |
| | | 59-63 | 35p |
| | | 64-68 | 40p |
| | | 69-73 | 45p |
| | | 73-78 | 50p |

Langt de fleste spiller med en takst på 1 øre pr. point. Tidligere har man kunnet se at taksten har været lavere. Det betyder, at omsætningen ved et bord ofte er beskeden. Nogle kunne måske føle sig fristede til at anvende en højere takst, men da det væsentlige i tarokspillet ikke er gevinstens størrelse men fornøjelsen ved spillet er der ikke nogen grund til at ændre på taksten.

INDHOLDSFORTEGNELSE

| | |
|----------------------------|----|
| Indledning | 1 |
| Om spillets historie | 4 |
| Kort, kopper, jetons | 10 |
| Spillets regler, meldinger | 13 |
| Lægning af skat | 18 |
| Om Sciesen | 20 |
| Selve spillet | 22 |
| Spillets formål | 25 |
| Kortvurdering | 33 |
| Om skatlægning mv. | 37 |
| Diverse spileksempler | 53 |
| Betalingsoversigt | 58 |

I 2010 stiftedes Dansk Tarokforbund. Af de forhandlinger som foregik inden stiftelsen var det ret klart, at der på nogle punkter var forskellige opfattelser mellem de jyske og de østdanske tarokspillere om nogle få spilleregler.



Hermansens kort, fremstillet under krigen. Der ses sciesen, tarok 14 og hjerter dame – i meget beskedne udgaver. Der var to udgaver, med henholdsvis rød og blå rygside.#