

ANVISNING TIL AT SPILLE L'HOMBRE, WHIST, BOSTON, TAROK OG BEZIQUE

1899

M. BASTA

Dette er en fjerde udgave af denne bog. Som flere af disse multibøger er den ikke særlig velegnet som egentlig vejledning i, hvordan man spiller tarok, men den giver dog nogle enkelte oplysninger – langt fra nok til at man vil blive tilfreds (men hvornår bliver man det?)

TAROK

Dette spil er ikke så udbredt, som det fortjener. Skønt det vistnok ubetinget indtager den første plads blandt alle kortspil, frygte mange for at inlade sig derpå, fordi det tillige er det sværeste og kræver en særdeles anspændt opmærksomhed under spillet.

Det spilles af 3 personer, dog kan man også, hvad der 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.

KORTENE OG KORTGIVNINGEN

Disses antal er 78, nemlig

21 tarokker, betegnede med nr. 1 til 21; disse er bestandige trumfer. Nr. 1 kaldes pagaten og er det vigtigste kort i spillet, nr XXI kaldes Mondo og er det højeste kort. De stikke hinanden efter deres værdi.

Nærmest tarokkerne står scusen, der har det ejendommelige ved sig, at den intet kort kan stikke, men ej heller overstikkes. Den kan bruges som udspil eller til at bekende med i enhver farve – eller som tarok. Dernæst 14 kort i hver farve, nemlig foruden de almindelige kort kavallen, der er imellem damen og knægten. Kortene gælde i følgende orden: i sort: konge, dame, caval, knægt, ti, ni, otte osv, i rødt: konge, dame kaval, knægt, es, 2, 3, osv. Kortene fra es til 10 kaldes ladoner.

Om pladserne trækkes som i L'hombre.

Kortene gives fra venstre til højre, 5 ad gangen, i det sidste kast får kortgiveren 8 kort og melder da "kortene er rigtige". Er der ikke 8 kort tilbage, må der gives om. I så fald betaler man 5 points til hver eller lader kortgivningen gå fra sig.

Enhver må eftertælle sine kort, om han har 25, i modsat fald gøre indsigelse i tide; thi dersom det efter spillets begyndelse viser sig, at man har haft et urigtigt antal kort, nytter det ikke at fremkomme dermed, men spillet har sin gyldighed, om endog pagaten eller en konge ultimeres. Har nogen urigtige kort, straffes han som den, der svigter farve. Men dersom nogen i et spil, hvor der sker en ultimering, enten svigter farve eller ved spillets slutning har urigtige kort, og medspillerne anse det for utvivlsomt, at ultimeringen er befordret derved, må han foruden at lide den sædvanlige straf bære alle omkostningerne ved ultimeringen og erstatte den vundne pulje, hvor sådan findes.

ECARTERINGEN

Når kortene er givne, bortlægger kortgiveren 3 af sine kort, hvilket kaldes at ecartere eller at lægge scat. Mondo, konger og scusen må ikke ecarteres; scusen dog i det sjældne tilfælde, at spille tout. Tarokker må kun ecarteres, hvis man ikke har flere end 3.

Fejl ved ecarteringen straffes med en bøde af 15 points til hver, hvorhos den skyldige intet kan melde, intet vinde og må betale for de andres tab i tællingen.

MELDINGEN

Når scaten er lagt, melder først kortgiveren, hvad han har at melde, dernæst forhånden og tilsidst baghånden. Melder nogen, førend scaten er lagt eller før hans tur kommer, får han intet for sin melding, men må betale, hvad de andre har. Har man intet at melde, skal det

også siges.

Følgende meldinger bruges almindelig:

Tarokker: Man får 10 points for 10 tarokker, 15 for 11, 20 for 12 osv.. Scusen tælles med som tarok. Som nogle gør, at fremvise tarokkerne, er ikke heldigt, derimod må man ved meldingen angive, om man har pagaten.

Pagat, mondo og scusen danne 3 *matadorer* og betale med 10 points, har man tarok XX til, udgør det 4 *matadorer* og betales med 15 points og så fremdeles 5 points til for hver *matador* mere

Herreblade: De 4 herrekort i en farve danne et kavalleri og betales med 10. 3 herreblade og scusen danne et halvt kavaleri og betales med 5.

4 konger, såkaldte hele konger, betales med 10. 3 konger og scusen, halve konger, med 5. Nogle bruger desuden at melde *matadorer fra neden*, nemlig pagat, scus og tarok II som 3 *matadorer*, tarok III til som 4 *matadorer* osv. De betales på samme måde som *matadorer* for oven.

Et fuldt kavalleri med scusen meldes undertiden som fuldblods kavalleri og betales med 15, og ligeså 4 konger med scusen som fuldblods konger, der ligeledes betales med 15.

At gå endnu yderligere med meldinger må absolut forkastes, da meldingerne herved komer til at spille en altfor fremragende rolle på spillets bekostning.

Oplyses det senere, at man har gjort urigtige meldinger, må man betale tilbage, hvad man har fået; melder man 10 tarokker ude pagat, men det ved eftersyn oplyses, at man havde kun 9, må man desuden betale 15 points i bøde til hver, fordi en sådan fejl skader pagatisten ved at give den anden spiller oplysning om, hvor pagaten er.

Man er pligtig til at melde, hvad man har; undlades det, straffes man med ikke at måtte ultimere..

REGLER

Man skal bekende farven, så længe man kan, og når man er renonce, stikke med tarok.

Man skal altså også bekende med tarok, når tarok er udspillet, eller når man er renonce i den udspillede farve og mellemhånden har stukket med tarok.

Sviger man farve, betaler man 15 points i bøde til hver, kan intet ultimere, intet vinde og betale de andres tab i tællingen. Har man urigtigt overstukket pagaten eller en konge, må man tillige give vedkommende hans kort tilbage og betale hvad han har måttet erlægge, da hans kort blev stukket.

Redder man pagaten under spillets gang, får man 5 points af hver; taber man den, betaler man 5 til hver.

For at ultimere pagaten får man efter overenskomst 15 à 40 points af hver og må betale ligesåmeget, når man taber den ultimo eller, som det hedder "går bagud med den".

Taber man en konge, må man betale 5 til hver; ultimerer man en konge får man 10 à 30 af hver og betaler ligesåmeget, når man taber den ultimo.

For at forøge interessen for ultimeringer forhøjes præmien for disse hyppigt ved at indrette særskilte pouiller for pagaten og for kongen. *Pagatpouillen* dannes passende ved indskud af 10 points fra hver spiler og 5 points fra kortgiveren, hver gang der gives kort. Tabes pagaten betales 5 til pouillen, og tabes den ultimo, må man fordoble pouillen. *Kongepouillen* dannes ved indskud af 5 fra hver og 5 fra kortgiveren. Tabes en konge betales intet til pouillen; tabes en konge ultimo fordobles pouillen.

For sidste stik får man 5 af hver.

Når spillet er ude, tæller enhver sine kort, og har da vundet eller tabt hvad han har over eller under 26 points. Ethvert kort har nemlig sin bestemte værdi, der tilsammen for alle kort udgør 78 points. Pagat, mondo, scus og konger gælde hver 5 points, damer 4, kaval-

ler 3, knægte 2 og 3 af de øvrige kort tilsammen 1.

For at have denne værdi må imidlertid hvert af de gældende kort belægges med 2 ladoner eller tarokker. Lægges 2 gældende kort sammen med 1 ladon, må 1 point trækkes fra beløbet, lægger man tre gældende kort sammen, fradrages 2 points.

Alt regnskab afgøres med jetons.

SPILLET

Tarokspillets ejendommelige formål er at ultimere ,d.e. gøre sidste stik med et bestemt kort, enten pagaten eller en konge. Når man har talt sine kort, bør man først lægge en plan for sit spil. Man kunne da ville:

ultimere pagaten. For at gøre dette maa man i reglen have styrke i tarok, idetmindste 8 à 9, samt gode håndkort og en god pidsk, dvs. en større række kort i en farve; derhos må man ikke for hurtigt være renonce i en farve, da man herved bliver nødt til at stikke med tarok. Har man gode stikkere i alle farver, men ingen pidsk, i hvilken man kan træffe sin farligste modstander eller dem begge, bør man bruge den, når man er inde. Når man vil ultimere, må man lægge mærke til, hvo som styrer modspillet, da man altid bør rette sit angreb fortrinsvis på ham. Er man meget svag i en farve, vil man i reglen gøre bedst i strax at opgive forsøg på at ultimere pagaten.

redde pagaten. Har man ingen udsigt til at ultimere pagaten, bør man søge at stikke med den, såsnart dette kan ske uden at man risikerer at tabe den. Ved at stikke med pagaten itide forhindrer man ofte, at en konge ultimeres af en anden, der søger at skjule sin plan ved at arbejde mod pagaten. Vil man selv ultimere en konge, kan det tidt være fordelagtigt at beholde pagaten længere selv med fare for at miste den.

Ultimere en konge. Vil man ultimere en konge, må man have denne godt besat, idetmindste sjette, samt tillige være stærk i tarok. Man må bestræbe sig for at få tarokkerne ud, og så ofte som man kommer ind , spille tarok eller af pischen, hvormed kongen er besat, men især bør man lægge mærke til, om scusen er ude. Så længe den er inde, må man ikke blotte sin konge, da denne ellers let kan tvinges til at falde.

Spille uden stik, nolo. Dette kan anmeldes trax ved spillets begyndelse og betales, hvis det lykkes, med 36 points af hver foruden en præmie f.eks. 90 af hver. Taber man den, betales 10 til hver foruden præmien.

Dernæst kan nolo anmeldes ved 13de udspil og betales da med 31 points foruden en præmie af 25; tabes den, betales 5 points foruden præmien. Endelig kan nolo være en følge af spillets gang og betales da med 26 points foruden en præmie af 15.

For at nolo kan lykkes, må man have ingen eller få tarokker samt de laveste kort i farverne og frem for alt være i besiddelse af scusen, da man uden den risikerer at blive bragt ind i en farve, hvori de andre spillere er renonce. Man bør stræbe at komme af med sine høje kort, når lejlighed dertil gives.

spille tout eller solo. d.e. Gøre alle stik. Dette spil hører til de største sjældenheder. Det kan anmeldes ved spillets begyndelse og betales da med 52 af hver; for tabt tout bødes ligesåmeget; anmeldes ved 13de udspil med gevinst og tab af 38 points, anmeldes i 6te sidste udspil med gevinst og tab af 31 points; være en følge af spillets gang og betales med 26 point. Spilles med pouiller, tager den, der vinder tout, tillige alle pouiller hjem.

UDSPILLET

er næppe i noget spil så overordentlig vigtig som i tarok. Man må lægge nøje mærke til meldingen hos sine medspillere, fordi disse ofte ville give oplysning om deres mulige planer. Af tarok- og matadormeldinger kan man vide, hvor pagaten sidder og om der er

sandsynlighed for dens ultimering. Af kavalleri- og kongemeldinger ved man besked om kongernes stilling, ligeledes får man også ofte kundskab om scusens stiling, ligesom en mulig kan have til hensigt at spille nolo.

Modspillet bør nu være rettet på at forhindre de bestræbelser, som den enkelte spiller gør for at opnå et eller andet resultat. For den svagere af modspillerne gælder det navnlig om at vise resignation og overlade styrelsen af modspillet til den stærkere. Dog bør han naturligvis aldrig assistere denne så længe i hans planer, at han til slutningen selv ser sig i stand til at optræde som den egentlige spiller. I det hele taget bør man i tarok aldrig tro nogen for godt, så længe det ikke er oplyst, hvo som er den egentlige fjende. Sålænge spillet ikke er adels tydeligt, bør den svage navnlig arbejde på at bevare og genoprette ligevægten.

Viser en spiller bestræbelser for at ultimere pagaten, bør den stærke modspiller bestræbe sig for at svække ham i tarok ved at spille hans renonce, og den svage modspiller bør da svare sin makker heri, men dog vogte sig for herved at lette den anden ultimeringen af en konge.

Kan man se af meldingerne, at pagaten ikke vil kunne ultimeres, bør man i modspillet arbejde på at få de konger drevne ud, som mulig ville kunne gøres ultimo.

Sidder pagaten svagt besat, vil modspilleren undertiden forsøge at forcere den, d.e. Nøde den til at falde ved at tarokkere. Imidlertid er dette i almindelighed en mislig sag, når man ej af meldingerne ved, at den er meget svagt besat, thi man kan derved endog befordre dens eller ialfald en konges ultimering. Hvor man spiller med pouille, er jagt efter pagaten lidet lønnende i forhold til risikoen. Faren for kongernes ultimering bør ialfald være overstået ved at disse er faldne.

ECARTERINGEN

bør foretages overensstemmende med den plan, man har lagt for sit spil. Vil man ultimere, bør man holde en god pidsk i en af farverne; skal man styre modspillet, bør man om mulig holde sig lige stærk i alle farver, for ikke for snart at træffes i renonce. At ecartere herreblade for at have dem i tælling er sjælden rigtigt, navnlig ikke når man vil styre modspillet, da man herved mister stikkene. Renonce bør man ikkun lægge sig, når man selv har pagaten så svagt besat, at man derved kunne redde den. Vil man spille nolo, bør man ecartere stikkene i de farver, hvor man er mest udsat for stik.

SCUSEN

er meget vanskelig at benytte rigtig. Den må ikke blive længere i spillet end til 3die sidste udspil. Beholdes den længere, må den kun falde i det sidste stik og tilfalder den af spillerne, som gør dette.

Ønsker man ikke at bekende en farve eller tarok, fordi man herved mulig kan redde en konge eller et andet gældende kort eller kan beholde en høj tarok på hånden, å kan man scusere sig, idet man viser scusen og henlægger den i sine stik, af hvilken man kaster en ladon i stedet. Man kan endvidere bruge scusen som udspil i enhver farve eller som tarok, idet man ved udspillet nævner farven og lægger en ladon i stedet, dog må hertil ikke tages et kort af scaten. Scusen må ikke spilles ud i andre farver end de, der er inde, og ikke som tarok, når ingen tarok er inde. Fejler man herimod, bestemmer forhånden, i hvilken egen-skab, den skal udspilles. Fremdeles kan man bruge scusen til at undgå stik, når man vil spille nolo, til at skaffe en anden stik, som vil spille nolo, til at drive kongeernud osv.. Den mangesidige brug af scusen gør den til et særdeles vigtigt kort, som man altid med glæde ser på sin hånd, såmeget mere som den egentlig er nødvendig for at have et

stort spil og man ved den er dækket mod store spil hos sine medspillere.

Man bør ikke for tidlig skille sig ved scusen, da den navnlig senere i spillet kan spille en vigtig rolle, f.ex. forhindre en ultimering. Dog bør man heller ikke holde for længe på den, da den på et senere tidspunkt undertiden kan komme en selv i vejen.

Man bør altid vide besked med, om scusen er inde, samt hvor den sidder, hvilket ofte vises af meldingerne. Jager en af medspillerne efter pagaten, bør man ikke i mellemhånden scusere sig, nå forhånden rammer de to andre med en pisk, for at ikke baghånden skal få lejlighed til at redde pagaten. Undertiden scuserer man sig dog i mellemhånden for at få at vide, hvor pagaten er, og lokke den ud.