

# C.G..SCHIELLERUP

## NYESTE SPILLEBOG

ANVISNING TIL HURTIGT OG SIKKERT AT LÆRE DE  
MODERNE SELSKABSSPIL

1900

Også denne er en "multibog" med mange forskellige spil, herunder altså også tarok. Til indføring i spillet kan den bruges, men som grundig vejledning er den ikke egnet.

Af en eller anden ukendt årsag skriver han konsekvent "Kaat" og ikke kort, en form, som jeg ikke har bragt videre i forbindelse med at lægge teksten på PC.

# TAROK

Det er et tre-mandsspil, der kan spilles af 4, og det anses for det vanskeligste men tillige det nobleste af alle kortspil. Det spilles med 78 kort, af hvilke 21, der er mærkede med romertal fra 1-21, er stående trumf og kaldes tarokker. Spillets væsentligste formål er *ulti-meringen*, d.e. at gøre sidste stik enten med den laveste trumf eller med højeste kort i en af de 4 farver. En anden ejendommelighed ved tarok er, at ingen af de spillende ved et spils begyndelse ved, hvem af de to andre, der er ven eller fjende, og at dette forhold endogså i det enkelte spil kan veksle. Ligeledes bør det noteres, at tarok, selv om det spilles om rene bagateller, frem for noget andet spil forstår at fængsle og fastholde interessen hos de spillende.

## KORTENE

Af de 78 kort kaldes de 21, som allerede anført, tarokker. Det med 1 mærkede kort kaldes *pagaten* og er at anse for det vigtigste i spilet; det med nr.21 mærkede kort kaldes *mondo* og er det højeste kort i spillet. Efter deres talværdi stikke tarokkerne hinanden indbyrdes over, og overstikke som trumfer alle de øvrige kort.

Det med tallet 0 mærkede kort kaldes *scusen*, der har det mærkelige ved sig, at den lader sig døbe til enhver farve og ligeledes til tarok, hvorfor tarokkernes antal, når de under spillet tælles, regnes for 22. Scusen er det laveste kort og kan aldrig give stik.

Endvidere er der i alt 16 herreblade, 4 i hver farve, nemlig konge, dame, kaval og knægt, samt 40 ladoner, 10 i hver farve, fra esset til tien. Det bliver i alt i hver farve 14 kort, hvis følgeorden i de sorte farver er: konge, dame, kaval, knægt, 10, 9, 8 .....es og i de røde farver konge, dame, kaval, knægt, es 2, 3, 4.....10, i sort er altså esset og i rødt tien det laveste kort. Da de 78 kort udgøre ligesaa mange points, vil ved hvert spils slutning, når de spillende tælle deres points, hvad der er over eller under 26, være henholdsvis gevinst eller tab.

Efter kortgivningen ordnes kortene for oversigtens skyld på hver hånd i almindelighed således, at tarokkerne anbringes i midten, hjerter og spader på den ene samt ruder og kløver på den anden side og desforuden såvel tarokkerne som hver af farverne efter deres relative værdi.

## KORTGIVNINGEN

Hvert enkelt spil spilles kun af 3. Er der 4, som deltage i partiet, sidder den 4de over, men har intet med gevinst og tab at gøre, førend han selv indtræder i spillet. Pladserne belægges åbenlyst med 3 kort af de forskellige farver samt med en tarok. 3 kort af samme farver samt en tarok lægges fordækt midt på bordet og blandes mellem hinanden, hvorpå de spillende trække hvert sit kort og lægge det til det tilsvarende kort. Farverne bestemmer da pladserne, og den, der trækker tarokken, begynder kortgivningen. Der tages af (couperes) til venstre, efterat kortene er blandede, og gives til højre, 5 kort ad gangen. De sidste 8 kort får kortgiveren selv og melder, såfremt der ikke er indløbet fejl under kortgivningen at "skaten er rigtig". Til tarokbordet hører 2 kopper, en *pagatkop* og en *kongekop*; i hver af disse lægger enhver af de 4 spillende 20 points og kortgiveren desforuden 5. Når han har gjort det, skyder han kopperne over til den næste kortgiver, og glemmer han det, forinden der ved næste kortgivning er couperet, bøder han 5 til hver af kopperne. Man benytter jetons til udbetalingerne og lader dem gælde 1, 5, 10, 50 og 100 points. Opdages det, at der i sidste kast ved kortgivningen ikke er 8 kort tilbage, gives der om, og kortgiveren bøder 5 til hver af kopperne, hvis han ikke foretrækker at lade kortgivningen gå fra sig tilligemed de fordele, den medfører. Har en af de medspillende

ved kortgivningen ikke fået nogen tarok, kan han forlange omgivning. Når man slutter spillet, skal forinden opgørelsen den give af, der sidder til venstre for den, der først gav kort. Derpå deles koppernes indhold.

Efterat kortene er givne, altså i et antal af 25 til de to af de medspillende og kortgiveren selv har fået 28, lægger han 3 kort, for hvilke han ikke mener at have brug i overensstemmelse med den plan, han lægger for sit spil. Kort, der hører til en melding, må kun lægges (ecarteres) når han har så gode kort, at han er tvungen dertil, og han skal da oplyse de medspillende om, hvad det er for kort, han har lagt af meldingen. Mondo og kongerne må aldrig ecarteres, scusen kun, såfremt man vil spille tout. Tarokker tillades det ikke at ecartere, med mindre man kun har 3 eller færre, og hvis pagaten findes mellem disse, lægges den også. Har man foruden 3 tarokker også scusen, er det tiladt at lægge de tre tarokker. Den, der synder mod lovene for ecarteringen, bøder 20 til hver af de to kopper.

## MELDINGEN

Efterat skaten er lagt – ecarteringen sluttet – melder først kortgiveren sin honneur, derefter forhånden og endelig mellemhånden. Hvad enten en af de spillende kommer enten for tidligt eller for sent med sin melding, i første tilfælde forinden der er ecarteret og i sidste tilfælde efterat der er spillet ud, mister han retten til at ultimere og får intet for sin melding.

Af *tarokker* meldes der : 3 *matadorer*, når man har pagat, mondo og scusen. Har man foruden disse tarok 20, meldes 4 matadorer og med tarok 19 5 matadorer osv. For 3 matadorer betales 10 points af hver, for 4:15 points, for 5:20 points osv.

For melding af 10 tarokker, der ikke behøver at følge efter hinanden, betales 10 points, for 11:15, for 12:20 osv. Her regnes scusen altid til tarok; har man altså 9 tarokker og scusen, melder man 10 tarokker, har man 10 tarokker og scusen meldes 11 tarokker og så fremdeles. I meldingen af tarokker skal man angive, om det er med eller uden pagat.

Af *herreblade* meldes: 4 figurer i en af farverne og kaldes *fuldt kavalleri*, som betales med 10 af hver; 3 figurer i forbindelse med scusen er *halvt kavalleri* og godtgøres med 5; 4 figurer (stadig dog i en og samme farve) tiligemed scusen kaldes *sprøjtefuldt* og betales med 15 points af hver.

Endvidere meldes: 4 konger (*fulde konger*), som honoreres med 10, 3 konger i forbindelse med scusen (*halve konger*) hvorfor betales 5, og 4 konger tiligemed scusen (*sprøjtefulde konger*), som indbringer 15 af hver. Såvel ved kongerne som ved kavalleriet må man, hvis en af figurerne mangler, angive, hvilken denne er.

Hvad der er at melde, skal meldes. Undlader man det, slipper man, hvis man selv gør opmærksom på fejltagelsen, foruden at man intet får for meldingen, med at miste retten til at ultimere, men opdages det af en af de medspillende, at man ikke har meldt, hvad man havde at melde, må man desforuden bøde 5 til hver kop. På samme måde straffes en fejlagtig angivet melding, og man må desuden selvfølgelig refundere det, man ved den fejle melding har indvundet. Lykkes en ultimering, fordi en melding er undladt eller fejlagtig afgivet, må synderen bøde 20 til hver af kopperne. Melder man 10 tarokker med eller uden pagat istedetfor ovenomt, og det opdages under spillet, må man foruden ovennævnte bøde betale de 10 af hver, som man har fået for den fejle melding, ligesom man, når man melder 11 tarokker istedetfor 12, må refundere, hvad man har oppebåret for de 11.

## SPILLEREGLER

Så længe der på hænderne er kort af samme farve som det kort, der er spillet ud, *skal* der bekendes kuleur, og er en af spillerne renonce i den pågældende farve, skal han stikke

med tarok; er både 2den og 3die hånd renonce, skal den sidstnævnte, når han ikke stikker mellemhånden over, med en højere tarok, i ethvert tilfælde lægge en tarok til. Hvis der tarokkeres (spilles tarok ud) skal der ligeledes bekendes med tarok. Man kan altså svække de medspillendes tarokstyrke såvel ved at tarokkere som ved at trække en pidsk (6, 7, 8 eller flere forcer i en og samme farve). For at svigte kuleur og for at stikke urigtigt, betales 20 points til hver kop og retten til at ultimere tabes.

En hovedregel er det, at man sørger for, at der *på samtlige hænder kommer stik*; thi hvis en af de spillende vinder en nolo, koster det de to andre 26 points foruden, at de hverken kunne ultimere eller vinde noget i tælling. Denne regel gælder især for den, der sidder med store kort, da netop denne omstændighed forhøjer faren for, at en af de andre skal kunne spille nolo.

En nødvendig regel er det fremdeles nøje at huske, hvor mange tarokker, der er faldne, om scusen er ude, samt hvis ikke da på hvilken hånd den sidder. Jo mindre sikker man er med hensyn hertil, jo mere famler man i blinde, hvad enten man selv vil ultimere eller forhindre en anden deri. Men det er ikke nok, kun at huske de faldne tarokkers antal, man bør også søge at huske, hvor mange der af dette antal er faldne på hver af hænderne. Fuldstændig nøjagtig underretning kan selvfølgelig kun den, der har ecarteret, skaffe sig i så henseende, men derfor bør de andre ikke anse det for unyttigt at vide så nøje besked som muligt, da ofte en ultimo kan vindes og ligeledes væltes med et ubetydeligt kort.

Ligeledes nødvendigt er det at vide besked med *hvilke konger, der er ude*, og at huske *antallet af faldne kort i den farve, hvori man vil ultimere kongen*.

Når man under spillet redder pagaten, får man 5 points af hver, taber man den, betaler man 5 til hver og 5 til pagatkoppen. Taber man en konge, betales 5 til hver og 5 til kongekoppen. Når pagat og samtlige konger er faldne, betales sidste stik med 10 af hver.

Ved hvert spils slutning tælle de spillende de i deres stik værende points, idet

3 hvilke som helst kort tilsammen gælder 1 point	i alt 26 points
konger 4	16
mondo, pagat,scus hver 4	12
damer 3	12
kavaller 2	8
knægt 1	4
sammenlagt	78

vil delt med de spillendes antal 3 give som middeltal 26; hvad der er over dette, er gevinst, hvad der er under, er tab, og begge skulde selvfølgelig stemme nøjagtigt med hinanden.

Under spillet bør man søge at få så mange høje pointkort som muligt hjem i sine stik, uden at man dog derved svækker sit modspil. Da man i så tilfælde let risikerer at tabe mere, end man ved denne spillemåde kan vinde.

Bøderne for fejl under spillet behøve ikke absolut at være de her i bogen anførte, men kunne fastsættes efter de spillendes overenskomst og gøres enten større eller mindre, men et vist princip ved deres klassificering må altid iagttages med hensyn til, om det kun er mindre uregelmæssigheder, der begås, og som ikke indvirke på selve spillet, om der ved de skete fejl gives oplysninger, der have sådan indvirkning, eller om det er særligt grove forseelser som f.eks. svigten kuleur, der bringer spillet helt ud af dets gænger. I overensstemmelse med denne klassificering må størrelse af bøder for fejl under spillet, som eventuelt skulde passere, og som ikke her findes anførte, altså bestemmes. Samtlige bøder går altid i kopperne.

## SPILLET

Efter endt kortgivning tæller enhver sine kort. Er antallet ikke rigtigt, må der protesteres forinden der spilles ud. Dersom det nemlig først senere i spillet viser sig, at én har for få

eller for mange kort, får denne samme straf som for svigten kuleur og kan selvfølgelig ikke få sidste stik. Men hvis nogen enten svigter kuleur eller har fejle kort ved slutningen af et spil, hvori pagaten eller en konge ultimeres, og forseelsen er skyld i ultimeringen, så må synderen foruden ovennævnte bøde erstatte det beløb, som den pågældende kop indeholder.

Efterat ecartering og melding er tilendebragt, spiller forhånden ud. Spiller han for tidligt ud, bøder han 5 i hver af kopperne; det samme er tilfældet, hvis en anden end forhånden fejlagtigt spiller ud. Hvis nogen stikker eller kaster til udenfor sin tour, betaler han ligeledes den samme bøde.

Dersom man ved fejle kort eller ved at svigte kuleur bevisligt forhindrer en andens ultimo, bøder man med den sædvanlige straf og erstatter indholdet af den pågældende kop, som tages hjem af den, hvis ultimo på grund af den begåede fejl mislykkedes.

Når der f.eks. skal være 2 kort tilbage på hånden, men der kun er et tilbage på mellemhånden, og denne får det næstsidste stik hjem, uden altså igen at kunne gøre et udspil, så går dette over på baghånden. Herved kan det da let ske, at baghånden får en ultimo, som ellers ikke vilde have fundet sted.

Efter at have ordnet sine kort lægger hver af de spillende den plan, som han i henhold til kortenes beskaffenhed agter at følge, og den kan da bestå i: 1) at ultimere pagaten eller en konge, 2) at redde et af disse kort, såfremt man ikke har udsigt til at ultimere noget af dem, 3) at forhindre de nævnte to korts redning af en anden, 4) at spille nolo (ingen stik at få) og endelig 5) at spille tout (at tage alle stikkene hjem), - at forhindre disse planers gennemførelse bliver da modspillet's sag. I det hele taget må tarokspilleren ikke nøje med at forfølge sin egen plan, men må strax være parat til at alliere sig med en anden af de spillende for at bekæmpe den tredje, hvis denne viser sig at nære planer, der truer de to førstnævntes interesser.

Det vil let indses, at ecarteringen spiller en væsentlig rolle, når den foregår i nøje overensstemmelse med kortgiverens plan. Hvis han vil ultimere, bør han søge at få en pidsk på hånden på ca. 8 à 9 i en farve, skal han styre modspillet, behøver han kun en mindre pidsk, når han da ikke er for svag i nogen af farverne, og føler han, at han i modspillet vil blive den svageste, så bør han sørge for i alle 4 farver at være omtrent lige stærk; damers, kavallers og knægtes ecartering må som regel frarådes, ligeledes at ecartere sig renonce i en farve, selv om man har dårlige kort og få tarokker. At baghånden, når han omgås med planer i retning af en nolo, selvfølgelig ecarterer stikkere i de mest udsatte farver og i tilfælde af en solo lægger de mindste kort, blandt hvilke det som en undtagelse er ham tilladt at lægge scusen, behøver kun at anføres.

Enhver af de spillende må give nøje agt på de andres meldinger, da disse vil kunne hjælpe ham til at spore de planer, der er i gære; af matadormeldinger og tarokmeldinger får man således underretning om, hvor pagaten sidder, af herrebladsmeldinger får man besked om kongerne således, at man kan indrette sit spil derefter. En melding, som lyder på et fuldt kavalleri, vier, hvor scusen sidder, og melder f.eks. baghånden 10 tarokker med pagat samt halvt kavalleri, så er både for- og mellemhånden på det rene med, hvor tarok 21 sidder. Også at der ingen melding gives, kan indeholde en oplysning. Har f.eks. den ene 4 tarokker, og der på de andre hænder ingen tarokker meldes, så ved man bestemt, at hver af dem har 9, hvis han har 5, så må den ene have 8 og den anden 9 osv., og samtlige oplysninger vil på den enkeltes spil ikke undlade at udøve en betydelig indflydelse.

Det man i tarok først og fremmest lægger vind på, er ultimeringen, hvorved som allerede nævnt forstås, at man enten med pagaten eller med en konge søger at gøre det sidste stik; men på samme tid søger tillige enhver af de spillende under spillets gang at få den størst mulige fordel ud af sine kort. Når pagatkoppen er tom, lægger samtlige medspillende 20 points deri, og desforuden den, der giver, hvergang 5 points. Lykkes en ultimo, tager den ultimerende koppens indhold hjem og får desuden af sine medspillere 45 i honneur. Tabes en pagatultimo, hvilket hedder "at gå bagud", må den tabende til

pagatkoppen svare ligeså mange point, som der allerede er i den, og desuden betale 45 i honneur til hver af sine to medspillere. For at tabe pagaten, når det ikke sker med ultimo, betales kun 5 til hver af de to andre foruden 5 i bøde til pagatkoppen.

I kongekoppen sætter ligeledes, såsnart den er tom, hver af de spillende 20 points, og den, der giver kort, hvergang 5 points. Vunden kongeultimo giver kongekoppens indhold foruden 40 i honneur af de 2 andre, en "bagud" koster det samme. Når en konge tabes uden at ultimeres, koster det 5 til hver af de to medspillende og 5 til kongekoppen. Den, der tager koppen hjem, må sørge for dens forsyning på ny og må selv tilsvare, hvad der mangler i funderingen.

Man kan i tarok ikke let være for mistroisk, og man må under sine offensive bevægelser aldrig tabe defensiven af syne, da man ellers udsætter sig for uforvarende at være en anden behjælpelig med udførelsen af hans plan.

## PAGATEN

Navnet skriver sig fra det italienske pagave (at betale), fordi der altid må betales, når i løbet af spillet dette kort viser sig. For den af de spillende, der får den på hånden, drejer det sig da om at ultimere, subsidiært at redde den og for de andre om at forhindre dette.

For at prøve på at ultimere den, hvilket som allerede anført er ensbetydende med at gøre sidste stik med den, må man ikke alene være stærk i tarok og være i besiddelse af gode håndkort, men man må også have en tilstrækkelig lang pidsk på hånden; ellers lykkes det næppe, med mindre der begås fejl fra modspillernes side. Som minimum bør man have 9 tarokker og en pidsk på 7 kort på hånden eller 8 tarokker og en pidsk på 8, men dermed er det langt fra givet, at forsøget ikke kan mislykkes, hvilket overmåde vel kan ske, selv om man i begge henseender er langt bedre forsynet. Har man færre end 10 tarokker på hånden, bør man svække modspillerne i trumf ved at trække sin pidsk, men hvis man er i besiddelse af 10 tarokker eller over dette antal og altså ved sin melding har oplyst modspillerne om, at man har pagaten på hånden, så vil det de første gange, man får udspil, som regel være rigtigst at tarokkere (at røre trumf). Har man 11 á 12 tarokker og høje håndkort i samtlige farver, men ingen pidsk, så vil man ved at tarokkere hver gang, man kommer ind på et håndkort, have chance for enten at ultimere pagaten eller en konge, alt som spillet følger sig; men under alle omstændigheder bør man så hurtigt som muligt søge at blive klar over, hvem af modspillerne, der er den stærke for da på enhver tænkelig måde at arbejde på at svække ham og holde ham ude af spillet

Har man en lang pidsk og høje håndkort, men ikke er stærk i tarok, og man under forsøget på at ultimere opdager, at man ved at trække sin pidsk rammer den svage af modspillerne istedetfor den ledende af dem, så bør man itide resignere, for at man ikke ved at holde for længe på pagaten skal stå fare for at tabe den, og for at man ikke ved at sætte spillet på spidsen skal give en af modspillerne lejlighed til at ultimere en konge, - noget der let vil kunne lade sig gøre.

Den, der ikke selv har pagaten, bør lige fra spillets begyndelse rette sine bestræbelser på at få at vide, hvor den sidder. Dette kan, når meldingerne ikke træde hjælpende til, ofte have sine vanskeligheder, da den drevne spiller selvfølgelig vil søge at maskere sit spil efter bedste evne; ja det hænder ikke så sjældent, at stillingen først bliver klar, når der er få kort tilbage på hænderne. Men førend det med sikkerhed vides, hvem der er fjenden, må den, der ikke selv har pagaten, kun arbejde på at vedligeholde en nogenlunde balance mellem de to andre og i det hele taget ikke tro nogen for godt. Der er derfor stor forskel på modspilletets førelse i de to tilfælde, hvor melding har givet oplysning om paga-tens plads, og hvor der ingen melding er afgivet; i det førstnævnte tilfælde spildes ofte tid, fordi man er nødt til at gå forsigtigt tilværks, medens man i det sidste tilfælde strax er klar over, med hvem man skal alliere sig. Den, der da som den stærke fører an i modspillet, kan forlange absolut underkastelse og assistance af sin makker. Trækker således den stærke af

modspillerne en pidsk i en farve, hvori spilleren er renonce, for at svække ham i trumf, så skal den svage af modspillerne, såfremt han også er renonce i samme farve, altid gå i med sine højeste tarokker; men er han i baghånden, skal han fire for sin makker og bør derfor sørge for såvidt muligt at holde både små og store kort på hånden for at kunne rette sig efter omstændighederne.

At give udførlige regler for de utallige kombinationer, der lade sig tænke, er selvfølgelig u-gørligt, og jeg skal derfor henvise til selvstudium og øvelse som de bedste læremestre i tarok for dem, der med alvor har sat sig ind i og nået at blive fortrolig med grundsætningerne for spillet.

Hvis man har pagaten, men ikke venter at kunne gøre *sidste* stik med den, eller hvis man har haft denne plan, men har måttet opgive den i løbet af spillet, så må man, såsnart der er lejlighed dertil, søge at redde den ved at stikke med den, hvor der ikke står fare for, at den bliver overstukket. Man kan ofte med det samme opnå at forhindre en konges ultimation hos en af de 2 andre. Tænker man derimod selv på at ultimere en konge, og er man i besiddelse af pagaten, så skal man, selv om man udsætter sig for at tabe den, beholde den noget længere på hånden for at maskere sit spil, men først og fremmest bør man selvfølgelig passe på, at man ikke kommer til at tabe pagaten ultimo.

At de, der ikke er i besiddelse af pagaten, under spillet søge at forhindre dens redning, for så vidt dette lader sig gøre uden fare, er noget, der falder af sig selv; men at gøre dette til sin opgave og, hvis man er godt beslået med trumfer, at prøve på at tarokkere for at bringe pagaten til at falde, kan let blive en dyr sport. En sådan forceret jagen kan let fremtvinge et resultat, modsat af det tilsigtede og kan give anledning ligesågodt til en pagatultimo som en kongeultimo.

## KONGERNE

Man bør ikke over pagaten glemme kongerne eller først tage notits af disse, når pagaten er borte af spillet, men samtidigt sørge for at være på det rene med, hvor mange konger, der til enhver tid endnu er inde, og på hvilke hænder de findes. Som regel lykkes en pagatultimo lettere end en kongeultimo, men er det den sidstnævnte, man tilsigter, så må man mindst have 5 eller 6 kort til i samme farve som den pågældende konge og desforuden være tilstrækkelig stærk i trumf til virksomt at kunne understøtte pidsken. På hensigtsmæssigheden af at holde pagaten tilbage, hvis man tillige har denne på hånden, i den hensigt at maskere spillet for modspillerne, er der allerede gjort opmærksom, ligesom overhovedet de med hensyn til pagatultimoen gældende regler i det væsentlige kun anvende ved ultimeringen af en konge.

Meldingerne kunne ofte afsløre planer med hensyn til ultimering af konger, så at man ved, hvor fjenden er at søge; den alliance, der skal bekæmpe ham, sluttes da øjeblikkelig, såsnart han ved f.eks. at tarokkere har bekræftet, at han nærer onde hensigter. Er da kongen så stærkt besat, at man ikke ved at spille farven igennem kan få den til at falde, så må man, hvis man har en pidsk, bruge denne imod pågældende for at decimere hans tarokker; når da dette er opnået såvidt, at han ikke længere føler sig som herre i spillet, så vil kongen komme af sig selv. At forcere jagten efter kongen, når den 2den modspiller svækkes i tarok, må som regel frarådes.

At være i besiddelse af scusen styrker modspillet mod en konge i en væsentlig grad; lægges der an på ultimation af en konge, bør den af modspillerne, der har scusen på hånden, ikke for tidligt skille sig af med den, da den ved at bruges som udspil i farven, når der kun er 2 eller 3 kort tilbage på hænderne, ofte drive kongen ud.

Konger, som man ikke har håb om at kunne ultimere, bør man søge at redde ved at gøre stik med dem, da man for hver konge, man bliver af med, taber 15 points. På en kaval bør man da i reglen stikke med sin konge; venter man for længe, er det ikke sikkert, at man bjærger den.

Jo flere konger, der mod spillets slutning på de forskellige hænder er inde, desto mere fængslende bliver spillet om dem, særligt da, når tillige pagaten endnu ikke er falden.

## SCUSEN

Dette kort er betegnet med et 0 og er i grunden det mærkeligste kort i spillet. Det kan døbes til enhver farve og er så det laveste kort i denne, kan også døbes til tarok, hvor det samme da gælder. I rødt rangerer den under tien, i sort under esset, og i trumf under tarok 1. Den kan ikke give stik. Den er et kort, som tæller ikke alene som integrerende led i matadormeldinger og tarokmeldinger, men også som selvstændigt point-kort i stikkene, og den har den fordel for ihændehaveren saavel ved udspil, som når han lægger den til, at han blot viser den og derpå lægger den mellem sine stik, idet han af disse (altså ikke af skaten) giver en ladon istedet. Kun i sidste stik taber han den. Dette kaldes "at scuserere" og kan anvendes, når man for at redde en konge vil undlade at bekende farven, eller når man nødig vil skille sig af med en høj tarok.

Der må ikke scuseres flere en én gang i samme spil, scusen må ikke spilles ud i en farve, hvori begge de medspillende er renonce, heller ikke som tarok, når der ikke er flere tarokker inde. Den styrker en nolo, når den findes på nolospillerens hånd og er et slemt modkort på en af de andre hænder, den kan bruges til at forhindre en konges redning og til at supplere den farve, hvori der tilsigtes en kongeultimo, kort sagt dens store nytte i dens højst forskellige måde at virke på gør den til et vigtigt og velset kort. Dens navn skriver sig fra det italienske ord scusa, på fransk excuse

I særdeleshed mod slutningen af de fleste spil vil scusens værdifulde egenskaber vise sig i deres rette lys og ofte tildele den en betydningsfuld rolle, hvad man med en smule øvelse i tarok snart vil lære at indse. *Fra og med det 3die sidste udspil skal den nemlig falde, når det forlanges*, men såfremt den ikke falder, så må den, der har kaldt forgæves, betale 20 i bøde til hver af kopperne. Scusen er et så vigtigt kort, at man bør vide besked med ikke alene, om den er inde, men også såvidt muligt om på hvilken hånd den i så tilfælde sidder.

## NOLO – TOUT

Det er to hinanden modsatte yderligheder: ingen stik og alle stik. Når man strax fra et spils begyndelse vil bestemme sig for nolo, og der ingen melding foreligger, må man have særligt lave kort i samtlige farver og kun 4 à 5 tarokker, men frem for alt scusen, da man er vis på at have begge de andre medspillende imod sig. Det er dog hyppigere i løbet af spillet, at man tænker på at spille nolo, idet denne er et virksomt kampmiddel mod forsøg på ultimation, og i så tilfælde vil man kunne gøre regning på makkerens assistance, da han af 2 onder vil vælge det mindste. En ultimo kan nemlig ikke finde sted, når den ene af medspillerne er uden stik. Under sådanne omstændigheder vil derfor en nolo have udsigt til at lykkes. Den honoreres med 26 af hver.

Tout er i tarokspillet, hvor der er saamange kort på hænderne, et yderst sjældent forekommende tilfælde på grund af de høje kort, der udfordres dertil. Med scusen er en tout umulig undtagen for baghåndens vedkommende, der har lov til at ecartere den. Lægges scusen må det annonceres, ligeledes hvis man er tvungen til at ecartere fra en melding. Vunden tout får begge koppernes indhold hjem og 95 af hver, tabt tout koster det samme.