



TAROK

Kortfattet indføring i det ædle Tarokspil
J. Zimmermann

INDHOLDSFORTEGNELSE

1. Gennemgang af kortene og andet tilbehør	5
a. Tarokker	5
Pagaten	5
Tarok 21	5
b. Sciesen	5
c. Kortene i farverne	6
d. Kopper	6
e. Jetons	6
2 spillets formål	7
a. at ultimere	7
b. at hindre andre i at ultimere	7
c. at trække en spiller bagud	8
d. at få det sidste stik (men uden ultimo)	8
e. at få størst mulig tælling	9
3 Spillets start	9
a. Antallet af spillere og deres placering	9
b. Betaling ved start	9
c. Kortgivning og skatlægning	9
4 Meldinger	10
a. Tarokmeldinger	10
b. Matadormeldinger	10
c. Sprøjtemeldinger	11
d. Hele meldinger	11
e. Halve meldinger	11
f. Tout	11
g. Forhold ved forkert eller manglende melding	11
5 Vurdering af kortene	11
ad. andres meldinger	12
ad. tarokkernes antal og størrelse	12
ad. farvekortene som helhed	13
ad. tilstedeværelsen af en pisk	13
6 Lægning af skat	13
a. Som stærkspiller	13
b. Som holdspiller	14
c. Som svagspiller	14

7 Spillet	15
a. Spillets start	15
b. Stærkspilleren	15
c. Modspillet	15
ad holdspilleren	15
ad svagspilleren	16
d. Spillets afslutning	16
e. Anvendelse af sciesen	16
8 Betaling under spillet	16
a. For pagaten	16
b. For kongen	16
9 Betaling efter spillet.....	17
a. For tout	17
b. For ultimo	17
c. For at gå bagud	17
d. For at få sidste stik	17
e. For nolo.....	17
f. For tælling	18
10 Nolospillet.....	19
11 Diverse leveregler	19
a. Ved forkert kortgivning	19
b. Ved forkert antal kort.....	19
c. Ved fejlmelding eller manglende melding.....	20
d. Ved fejl under spillet.....	20
12 Afslutning af et parti.....	20
13 Hjælperegler ved tælling af tarokker	20
14 Til og frameldinger	21
15 Betalinger for meldinger	22
a. Tarokmeldinger.....	22
b. Matadormeldinger.....	22
c. Andre meldinger.....	22

Forord

Denne kortfattede indføring i tarokspillet er væsentligst beregnet for nybegyndere.

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

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

Hæftet indeholder kun regler og meget få spillertip, hvorfor den mere erfarne tarokspiller henvises til den af Vestre Landsdelskommandos Tarokklub i 1955 genoptrykte udgave af R. L. Borch's "Vejledning i Tarok".

J. Zimmermann
Stabslæge

1. GENNEMGANG AF KORTENE OG ANDET TILBEHØR

Tarokspillet består af 78 kortblade, nemlig

- 21 trumfer, kaldet tarokker
- et specielt kort kaldet sciesen
- 56 farvekort, 14 kort i hver farve

a. Tarokker

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

Pagaten

Tarok 1 kaldes for pagaten; det er den mindste tarok, og at få sidste stik på denne kaldes at ultimere pagaten.

Tarok 21

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

b. Sciesen

Dette er et uhyre vigtigt kort, kan nærmest sammenlignes med en joker, og for sciesen gælder følgende regler:

- den kan aldrig tage stik hjem
- den kan efter behag anvendes som tarok eller farvekort
- den medregnes som tarok ved tarokmeldinger og matadormeldinger
- den regnes ikke som tarok ved skatlægning
- den, der har sciesen på hånden tager den hjem i sin stikbunke såfremt den bruges senest i tredjesidste stik
- den kan forlanges udspillet eller tilspillet i tredjesidste spil af enhver af de to modspillere
- den må ikke anvendes i næstsidste udspil

- falder den først i sidste stik, tilfalder sciesen den spiller, der får dette stik
- den, der fejlagtigt kalder på sciesen i tredjesidste stik – fejlagtigt fordi den allerede er anvendt – betaler 20 point i hver kop
- spilles sciesen ud som en bestemt farve, og findes denne farve ikke hos nogen af de to modspillere, har den spiller, der sidder næst udspilleren, ret til at døbe sciesen, som det passer ham bedst (dette gælder også ved sidste stik)
- har næste spiller ikke den forlangte farve, skal han melde dette, hvis han vil beholde retten til at døbe sciesen, som det passer ham. Kaster han i tankeløshed et kort til den således udspillede sciesen, går dåbsretten over til baghånden, såfremt han ikke har den forlangte farve.

c. Kortene i farverne

Der indgår et kort i hver farve, som ikke kendes fra andre spil, nemlig kavalen. Dets spilleværdi ligger mellem damen og knægten.

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

- i de røde farver: Kg, D, Kv, Kn, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10
- i de sorte farver: Kg, D, Kv, Kn, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1

d. Kopper

Til spillet anvendes to kopper (benævnt henholdsvis kongekop og pagatkop).

I nødstilfælde kan anvendes en kaffekop og en underkop, hvor kaffekoppen er kongekoppen og underkoppen er pagatkoppen.

e. Jetons

Hver spiller skal have et sæt jeton i en fra medspillerne afvigende farve, således at spillerne – ved spillets (partiets) afslutning – har mulighed for at gøre tab og gevinst op.

Erfaringsmæssigt er et normalt jetonsæt – suppleret med 3 metaljetons – tilstrækkeligt.

En passende værdi for jetons vil være:

- runde metaljetons svarer til 100 point
- runde jetons svarer til 20 point
- korte, firkantede jetons (evt. trekantede) svarer til 10 point
- lange firkantede jetons svarer til 5 point.

2 SPILLET'S FORMÅL

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

a. at ultimere

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

At der ultimeres, kan skyldes

- gode kort
- ultimatorens dygtighed
- held, som oftest
- fejl i modspillet

Den spiller, der ultimerer, honoreres fra hver medspiller med

- 45 point for pagatultimo og
- 40 point for kongeultimo

og han må tømme den tilsvarende ultimokop.

b. at hindre andre i at ultimere

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

Det er sådan, at man næsten forlanger, at den spiller, som i ultimohensigt letsindigt har lagt op til en andens ultimo, selv lader sig gå bagud (se nedenfor) på sit eget ultimokort, hvis han derved kan hindre en truende ultimo.

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

c. at trække en spiller bagud

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

Årsagen til, at en spiller går bagud (herunder navnlig "trækkes bagud"), er som regel letsindigt spil fra den pågældendes side, f.eks. ved at han "blanker" sit ultimokort så sent i spillet, at han ikke mere får mulighed for at skaffe sig af med det før i sidste stik. En sådan blottelse vil den drevne spiller altid være rede til at udnytte.

Den spiller, der går bagud, betaler til hver medspiller:

- 45 point for pagat bagud og

- 40 point for konge bagud

og han skal fordoble den tilsvarende kop.

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

d. at få det sidste stik (men uden ultimo)

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

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

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

e. at få størst mulig tælling

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

3 SPILLET'S START

a. Antallet af spillere og deres placering

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

(1) 3 spillere

Alle spiller hver gang

(2) 4 spillere

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

(3) 5 spillere

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

b. Betaling ved start

(1) Selve spillet startes med at der funderes, dvs., at hver spiller – også den/de, der indledningsvist sidder over – lægger 20 point i hver kop.

(2) Kortgiveren betaler for sin kortgivning 5 point i hver kop og flytter koppen til sin højre side som tegn på, at betaling har fundet sted.

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

c. Kortgivning og skatlægning

Efter at kortene er blandet, tages der af, og kortene gives rundt til højre, 5 kort ad gangen; herved får kortgiveren 28 kort og melder "rigtigt" el-

ler "det passer". Herefter samles kortene op og ordnes efter behov, hvorefter kortgiveren skal lægge "skat" dvs. de tre kort, han har mere end sine medspillere.

For lægning af skat gælder følgende regler:

- der må ikke lægges konger, pagat eller tarok 21
- der må ikke lægges tarokker, hvis man har fire tarokker eller flere (sciesen er ikke tarok i denne forbindelse). Hvis man lægger tarok, skal man lægge sig renonce i tarok. Hvor mange tarokker, der er lagt, skal oplyses på forlangende
- der må ikke lægges meldte kort; hvis ikke det kan undgås, er man pligtig til at oplyse, hvilke af de meldte kort, der er lagt
- sciesen må kun lægges, hvis man vil spille "tout" (se pkt. 4. f), det skal oplyses, hvis sciesen lægges.

4 MELDINGER

Der er meldepligt i tarokspillet.

a. Tarokmeldinger

Har en spiller 10 eller flere tarokker skal dette meldes med angivelse af, om pagaten haves.

Eksempelvis:

"10 uden" = 10 tarokker uden pagaten

"12 med" 12 tarokker med pagaten

b. Matadormeldinger

Har en spiller kortene

- tarok 21
- pagaten og
- sciesen

skal meldes "3 matadorer" eller "3 store", hvis spilleren derudover har tarok 20, meldes "4 matadorer", og yderligere tarok 19 meldes "5 matadorer" osv.

c. Sprøjtemeldinger

Hvis en spiller har alle konger + sciesen, eller alle billedkort i en farve + sciesen, meldes "sprøjte i konger" eller eksempelvis "sprøjte i hjerter".

d. Hele meldinger

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

e. Halve meldinger

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

f. Tout

Der hersker nogen uenighed om, hvorvidt en tout skal meldes.

En tout er så vanskelig gennemførlig, at det formentlig bliver umuligt at gennemføre den, hvis hensigten om at spille tout afsløres, inden spillet påbegyndes, ligesom der intetsteds står noget om, hvad der skal hænde den spiller, som melder "tout" uden at kunne gennemføre en tout.

g. Forhold ved forkert eller manglende melding

(1) Hvis en spiller melder om kort, han ikke har (f.eks. en halv melding uden at have sciesen), skal han betale 10 point i hver kop.

(2) Hvis en spiller undlader at oplyse om en pligtig melding, skal han betale 10 point i hver kop.

(3) I begge tilfælde gælder:

- spilleren er pligtig til at oplyse om fejlen, så snart han opdager den
- spillet fortsætter normalt
- spilleren må ikke ultimere i dette spil. Gør han det, får han blot betaling som for sidste stik.

5 VURDERING AF KORTENE

Efter at kortene er ordnede (dvs. samlet i farver), dannes et billede af kortenes spilleværdi.

De faktorer, der kan påvirke disse overvejelser er:

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

ad. andres meldinger

Såfremt en modspiller har afgivet en melding, som oplyser, at han er i besiddelse af et ultimokort (f.eks. "10 med" eller "halve hjerter uden caval"), må det naturligvis påvirke vurderingen.

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

ad. tarokkernes antal og størrelse

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

Hvis en spiller har 7 tarokker, og der ikke er meldt tarokmeldinger hos nogen, sidder tarokkerne hos de to modspillere således:

7 – 8 eller

6 – 9

hvorfor spillet – i hvert fald indledningsvist – bør lægges an på at føre modspillet.

Tarokkernes størrelse spiller en væsentlig rolle ved vurderingen, ide de – hvis de er små – nemt kan trækkes og dermed vil blive uden reel indflydelse på spillet.

ad. farvekortene som helhed

Farvekortene bør vurderes som en helhed efter antallet af forventede indstikkere, idet det må huskes, at det kun er når man kommer ind og kan bestemme, hvilken farve der skal spilles, man reelt har indflydelse på spillet (idet man dog aldrig må stikke sin makkers stik, når makkerskab er nødvendigt).

ad. tilstedeværelsen af en pisk

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

En pisks slagkraft er:

- en 5-farve vil kunne slå 1 tarok ud
- en 6-farve vil kunne slå 4 tarokker ud
- en 7-farve vil kunne slå 10 tarokker ud
- osv.

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

6 LÆGNING AF SKAT

Se også punkt 3.c.

Kortgiveren, som lægger skat, skal betale 5 point i hver kop, men for dette får han jo også 28 kort på hånden, hvoraf han skal lægge 3.

Fordelen ved at lægge skat er:

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

a. Som stærkspiller

ER man stærk i tarok – har f.eks. 10 eller 11 tarokker – men ikke nogen egentlig pisk, kan man ofte med fordel lægge af sin længste farve i den hensigt at gøre alle sine farver omtrent lige stærk, og da trække modspillerens tarokker ud ved at spille tarok (tarokkere).

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

b. Som holdspiller

Den længste farve – altså pisken – bør så godt som altid holdes ubeskåret, og af de andre farver bør man lægge sig således, at de bliver så dækkende eller så upiskelige, som muligt, altså bør man lægge sig af sin eller sine næstlængste farver. Har man to lige lange farver, bør man vælge at lægge af den farve, hvori man ikke har kongen, thi kongefarven vil oftest fortrinsvist blive ført af modspillere.

Den længste farve – altså pisken – bør så godt som altid holdes ubeskåret, og af de andre farver bør man lægge sig således, at de bliver så dækkede eller upiskelige, som muligt, altså bør man lægge sig af sin eller sine næstlængste farver. Har man to lige lange farver, bør man vælge at lægge den farve, hvori man ikke har kongen, thi kongefarven vil oftest fortrinsvist blive ført af modspillerne.

c. Som svagspiller

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

Hvis kortene derimod har en sådan beskaffenhed, at man aldeles sikkert er "svag mand" – uden at have mulighed for at spille nolo – da bør man som regel lægge 3 kort i sin længste farve eller måske 2 af den længste farve og 1 af den næstlængste. Han må ikke falde for fristelsen til at lægge sig renonce i en farve for at fange kongen – eller lægge af en kort farve for at få pagaten hjem, idet dette vil forrykke balancen mellem de to andre spillere og dermed give større mulighed for ultimo.

Hvis der er en chance for at spille nolo, bør man lægge sine farligste kort, og han kan da lægge tarok, hvis han kun har 3 tarokker eller derunder. Dette fordi der kan opstå den situation, hvor den eneste mulighed for at forhindre en ultimo er, at der bliver spillet nolo.

Af ovenstående fremgår, at man inden sin skatlægning må have gjort sin spillerrolle op.

7 SPILLET

a. Spillets start

Kortgiverens forhånd spiller ud, og der spilles mod uret.

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

b. Stærkspilleren

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

c. Modspillet

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

Den af de to modspillere, der har

- de fleste tarokker og
- de bedste indstikskort,

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

ad holdspilleren

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

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

ad svagspilleren

Svagspilleren spiller holdspillerens farve og undgår at spille en farve, som kræver, at holdspilleren skal bruge tarok.

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

d. Spillets afslutning

Som anført tidligere er spillets formål bl.a.

- at ultimere eller
- at få sidste stik

hvorfor dette da også honoreres jf. pkt. 9.

e. Anvendelse af sciesen

Der er følgende muligheder for anvendelse af sciesen:

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

8 BETALING UNDER SPILLET

a. For pagaten

Den, der i spillets løb får sin pagat hjem, honoreres med 5 point af hver af de andre deltagende spillere.

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

b. For kongen

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

9 BETALING EFTER SPILLET

a. For tout

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

b. For ultimo

(1) Pagatultimo

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

(2) Kongeultimo

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

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

c. For at gå bagud

(1) Pagatbagud

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

(2) Kongebagud

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

d. For at få sidste stik

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

e. For nolo

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

f. For tælling

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

Pointværdien er som følger:

For hvert stik	1	P	I alt	26 P
For hver konge	4	-	-	16 P
For hver dame	3	-	-	12 P
For hver caval	2	-	-	8 P
For hver knægt	1	-	-	4 P
For pagaten	4	-	-	4 P
For tarok 21	4	-	-	4 P
For Sciesen	4	-	-	4 P
			I alt	78 P

Betaling (eller gevinst) efter tællingen:

For tælling	Betales	Point
00-03	25	-
04-08	20	-
09-13	15	-
14-18	10	-
19-23	5	-
24-28	Går lige op	
	Vinder	
29-33	5	Point
34-38	10	-
39-43	15	-
44-48	20	-
49-53	25	-
54-58	30	-
59-63	35	-
64-68	40	-
69-73	45	-
74-78	50	-

Hvis således den ene af de to tællende spillere opgør sin tælling til – efter ovenstående regler – at være 39, da skal han have 15 point i tælling; den anden af de tællende spillere kan eksempelvis opgøre sin tælling til 19 og skal altså betale 5 point i tælling, hvorefter det er klart, at den spiller, der

ikke har deltaget i tællingen (på grund af kortgivning), skal betale 10 point i tælling.

10 NOLOSPILLET

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

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

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

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

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

For fuldstændighedens skyld skal nævnes, at man godt kan gå bagud, selv om der spilles en nolo.

Efter nolo foretages ikke tælling af point.

11 DIVERSE LEVEREGLER

a. Ved forkert kortgivning

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

b. Ved forkert antal kort

- hvis en spiller ikke har lagt skat og derfor har forkert antal kort, skal han betale 40 point i hver kop, og spillet kasseres

- det samme gælder den, der har forkert antal kort på hånden og ikke melder dette, før første kort spilles ud.

c. Ved fejlmelding eller manglende melding

- hvis en spiller glemmer en melding eller opgiver en melding, han ikke har, skal han betale 10 point i hver kop, ligesom han må betale tilbage, hvad han eventuelt har modtaget for sin melding. Spilleren, der har meldt forkert – eller undladt at melde – kan ikke ultimere i det spil.
- hvis en spiller melder, før kortgiveren har meldt, bødes der med 20 point i hver kop.

d. Ved fejl under spillet

- den spiller, som spiller fejlagtigt ud eller lægger til i utide, betaler 20 point i hver kop, og i sidste tilfælde "fanger bordet" naturligvis.
- den, der forlanger sciesen i tredjesidste udspil, uden at den findes på hænderne, betaler 20 point i hver kop.

12 AFSLUTNING AF ET PARTI

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

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

13 HJÆLPEREGLER VED TÆLLING AF TAROKKER

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

- den simpleste måde er naturligvis at tælle alle tarokker, samtidigt med at de går.
- en anden måde er kun at tælle tarokkerne, som falder fra de andre to spillere, og da man jo ved, hvor mange tarokker man selv havde, da spillet startede, er det et forholdsvis simpelt regnestykke at

gøre op, hvor mange tarokker, der er tilbage på de to hænder til- sammen.

- en tredje måde går ud på at summere op ved hvert taroktilkast fra hver hånd; tæller man f.eks. 42, betyder det, at sidemanden til højre har mistet 4 tarokker og sidemanden til venstre har mistet 2 tarokker. Efter et påfølgende dobbeltslag er stillingen herefter 53, og hvis der så næste gang kun anvendes en tarok fra sidemanden til højre, er stillingen 63 – eller hvis man foretrækker det således: 6 – 3. Denne tælleform indebærer naturligvis den fordel, at man altid er klar over, hvor mange tarokker, der er brugt på hver hånd.

Uanset hvilke af ovennævnte tælleregler, der anvendes, gælder følgende:

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

14 TIL OG FRAMELDINGER

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

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

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

Hovedregler:

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

15 BETALINGER FOR MELDINGER

Betalinger for meldinger fremgår ikke af de lærebøger, som nærværende hæfte er redigeret efter, med ved VLK-s Tarokklub spilles med følgende takster:

a. Tarokmeldinger

10 med / uden 10 point

11 med / uden 15 point

12 med / uden 20 point

osv.

b. Matadormeldinger

3 store 10 point

4 store 15 point

5 store 20 point

osv.

c. Andre meldinger

Sprøjtemeldinger 15 point

Hele meldinger 10 point

Halve meldinger 05 point