

Supplement til tarokvejledning

Udgivet 22 april 2001 og genoptrykt af VLK tarokklub, november 2010

Hjælpe- Hvis en spiller enten ved sine meldinger eller i
spilleren løbet af spillet har vist sig farlig, bør de to andre slå sig sammen om at bekæmpe ham. For at dette skal have den største mulige udsigt til at lykkes, bør de to spillere følge den samme plan for modspillet, og det må som regel blive den stærkeste af de to modspillere, der skal anvise, hvorledes der skal spilles.

Den almindeligste fremgangsmåde er den, at den stærke anviser den farve, han vil have spillet, og den svagere modspiller (hjælpespilleren) skal derfor føre denne farve, så længe han kan (og så længe han ikke rammer den stærke modspiller). Dernæst skal han stikke for med sine høje tarokker på de sidste i farven, når den stærke spiller disse ud.

Har føreren i tide vist sekundær farve, skal hjælperen spille denne farve, når han ikke kan føre den primære farve længere.

Er der ikke vist sekundær farve, kan han spille op i en hos føreren meldt farve.

Er der ej heller nogen melding, bør han spille så højt i en farve, så føreren kan få lejlighed til at vise, om han ønsker denne farve ført videre eller ej.

Ud over disse almindelige regler skal hjælperen uden smålig fedteri ofre sine store kort, såfremt han derved muligvis kan skaffe føreren de for modspillet nødvendige indstikkere.

Ofte vil det være sundt at stikke føreren over, når man derved kan få ultimator i mellemhånden og derved muligt få gaffel over ham.

Dette er vejen og måden til at opnå det bedste resultat, og den bør kun fraviges, når det i spillets forløb viser sig, at føreren nu er blevet så stærk, at han er ved at blive farlig. Indtræffer dette tilfælde, skal hjælperen gå over til at spille ligevægtsspil, eller måske endog til at hjælpe den, der fra først var farlig.

Det er absolut forkert, når en hjælper straks spiller op i en anden farve end den af føreren anviste, hvad enten motivet så er at vise, at man har en konge eller for at vise sin egen lange farve eller for muligt at få gaffel over ultimator i en eller anden farve.

Alt dette kan være godt nok senere hen i spillet, når forholdene har afklaret sig; men i begyndelsen af spillet er det den rene hasard; thi hjælperens farve kan netop muligvis være ultimators lange farve, og dermed givet førerens korte, således at en afmarkering vil vise ultimator, hvor han skal sætte sit angreb ind.

Det kan lyde meget besnærende, at man giver føreren oplysning om, at man har den eller den konge, men er uheldet ude, og skulle det vise sig, at den udspillede konge netop er den der tilhører ultimators pisk, så mistes der to tempi ved et sådant udspil, og det er måske akkurat dette der vil gøre, at der ultimeres.

Men også af andre grunde er de mindre reglementerede svar fra hjælperen uheldige, thi de kan let bibringe føreren den opfattelse, at hjælperen ikke

har flere kort i den af føreren viste farve, således at han kan få det indtryk, at han helst må gå over til en ny farve, og så lade ultimator om at piske med den først førte farve, der må formodes at være ultimators lange farve.

Som nævnt kommer turen til alle disse ukorrekte udspil først, når spillet er bedre afklaret, end det kan være straks i begyndelsen af spillet.

Kun når en svag modspiller ved, at han kan drive den eneste farlige konge ud, kan han tillade sig at gøre dette; men han må være opmærksom på, at kortene kan sidde så uheldigt, at han muligvis ikke får det antal indstikkere, han har gjort regning på. Indtræffer dette tilfælde, har han afskåret sig fra at kunne føre modspillet, hvis det skulle vise sig, at ultimator selv vil føre farven.

Senere hen i spillet, når man er blevet klar over kortfordelingen, kan det derimod tit være rigtigt at føre farven, men i begyndelsen er det den rene hasard, der ofte kan give et slemt bagslag.

Betalinger	Fundering af alle 4	20 points
	Kortgivning i hver kop	5
	Halve meldinger	5
	Fulde meldinger	10
	Sprøjtefulde meldinger	15
	3 (4,5 osv)	10 (15, 20 osv)
	10 tarokker (11, 12 osv)	10 (15, 20 osv)

Konge eller Pagat tabt – til hver medspiller desuden i vedkommende kop	5 5
Pagaten tager stik hjem	5
Kulørsvigt (Spillet standser) i hver kop	40
Fejle kort (Spillet standser) i hver kop af hver spiller der har fejle kort	40
Fejlagtig forlangt skus i hver kop	20
Fejle meldinger (spillet standser) i hver kop	40
Sidste stik fra hver medspiller	20
Kongeultimo Kongekop og fra hver medspiller	40
Pagatultimo Pagatkop og fra hver medspiller	45
Bagud konge. Kongekop fordobles og til hver medspiller	40
Bagud pagat. Pagatkop fordobles og til hver medspiller	45
Nolo. Fra hver medspiller	25
Ultimo konge og bagud konge. Betales af bagudspilleren til ultimator med samt et beløb svarende til kongekoppens indhold	120
Ultimo pagat og bagud konge. Bagudspilleren betaler til ultimator medens 3die medspiller betaler Ultimator tager pagatkoppen og bagudspilleren fordobler kongekoppen.	125 5
Tout betales som ultimo pagat +ultimo konge og begge kopper	85

Lægning af skat. Der må ikke lægges fra meldinger (er man tvunget dertil på grund af stærke kort, skal det meldes, men man få fuld betaling for meldingen).

Følgende kort må ikke lægges:

Ultimokort (De fire konger og pagaten)

Tarok 21 og skusen (Ved tout må skusen lægges, men det skal meldes)

Tarokker medmindre man kun har 3 eller færre (skusen medregnes ikke)

Læg ikke fra en kort farve for at redde pagaten.

Læg ikke renonce for at fange en konge-

Har man kampkort beholder man:

1. sine tarokker
2. sin piskfarve
3. dækker sig godt og ligeligt i de tre andre farver

Har man ikke kampkort beholder man

1. sine tarokker
2. dækker sig i de 3 farver med såvidt muligt 4(5) i hver farve og
3. beholder så resten af sin piskfarve.

Andet Såfremt man ved kortgivningen slet ikke får nogen tarokker (skusen medregnes ikke) kan der forlanges omgivning. Der indskydes ikke ekstra i kopperne.