

Forfatterens indledning.

Mit motiv til denne lille ”Vejledning i Tarok” er, at jeg mener, at der trænges til en sådan, og måske ved siden af gøre lidt propaganda for dette fortrinlige spil. Min adkomst til dette arbejde er, at jeg nu har spillet tarok i omtrent en menneskealder, og at jeg vel at mærke i denne lange tid har spillet overordentligt hyppigt og som regel sammen med virkelig gode tarokspillere, så at jeg tør sige at have erhvervet mig en meget stor rutine samt høstet mange og gode erfaringer, der herigennem kunne komme andre til gode.

Tarok er alt for lidt kendt her i landet, og det er dog det fineste, morsomste og mest interessante kortspil, der eksisterer, men det er tillige det sværeste, det er ”skakspillet” blandt kortspillere. På grund af spillets ejendommelige formål, det store antal kort der ser så mærkelige ud for den ukyndige, den vrimmel af finesser, som spillet rummer, og den pirrende spænding, der griber den interesserede kortspiller, adskiller tarok sig i væsentlig grad fra andre kendte kortspil. Men jeg må dog straks bemærke, at tarok ikke så godt egner sig til at spilles efter en ”bedre middag”, det er intet selskabsspil, det skal spilles med koldt og klart hoved og med alvor. Heller ikke egner det sig for den, der vil spille kort for at tjene penge, men derimod i høj grad for den, der finder fornøjelse i at spille for selve spillets skyld.

Jeg sagde ovenfor, at tarok er et spændende spil, det er sandhed og oven i købet i meget høj grad! Hvilken tarokspiller

kender ikke til at hjertet under spillets afgørende momenter banker heftigt i livet på en, eller at hænderne der holder kortene endog ryster i spænding. Hvilken tarokspiller har ikke oplevet følgende scene:

Spillet er i fuld gang; 3 tavse, alvorlige spillere arbejder med hjerne og med hænderne, men ikke et ord eller en lyd høres, minerne er spændte og spekulative, men i samme nu, da det sidste kort er faldet på bordet, udløses pludselig spændingen, og 3 a 4 stemmer søger at overdøve hinanden med højlydte forklaringer, spørgsmål, latter, udbrud, indvendinger, bebrejdelser med mere. Men – jeg tegner videre på billedet – nu kommer fruene i huset som har siddet roligt og syet i dagligstuen ved siden af, styrtende og siger: ”Men Gud! Er I gale, hvorfor skændes I dog så forfærdeligt?” ”Skændes! Vi? Ikke spor, kære. Tværtimod, vi er de bedste venner af verden. Vi diskuterer blot spillet!” Altså, de tre brave spillere har været så ivrige, at de slet ikke selv har mærket, at de var ude i noget, som af andre kunne tydes som højroset skænderi. Behøves der noget bedre bevis for, at tarok er et interessant og spændende spil.

Det er nu ingenlunde min mening, at man kan lære at spille tarok ved at læse denne lille vejledning, men man kan jo heller ikke læse sig til hverken whist eller l’hombre. Det er ikke engang min mening, at en begynder skal begynde med at læse den, thi det meste af, hvad der står deri, ville for ham være ”som en slibesten” og det vil måske afskrække ham fra at give sig i lag med dette tilsyneladende galimatias. Nej, jeg vil råde den, der har fået lyst til at tage fat på tarok, til at bære sig omtrent sådan ad. Søg først at få fat på 2 eller helst 3

ligesindede gode venner eller kammerater og dan med dem et fast parti, der jævnligt kan komme sammen for at dyrke tarok. Henvend Dem dernæst til en virkelig dygtig tarokspiller – eller tarokkaner, som det kaldes – af Deres bekendtskabskreds og formå ham til at ofre en aften eller to på at sætte det nydannede parti i gang, og søg af og til at komme sammen med ældre tarokkanere enten for at deltage i deres spil, eller – hvad der er mere nyttigt – at se derpå for at tage ved lære. Benyt endvidere af og til en ledig og ensom stund til at tage og spille nogle spil med kortene oplagt på bordet, idet De selv spiller alle tre spilleres kort, og læg ved disse nyttige studiespil nøje mærke til spillets afbalancering, chancer og resultater. Jævnslidende med alt dette bør De læse eller rettere studere denne ”Vejledning”, indprente Dem de her fastslåede dogmer og regler, som man vil stå sig ved at følge, men som dog ikke må betragtes som absolut klippefaste, idet man i tarok – som i alt andet – må sande den gamle sætning, at ingen regel er uden undtagelse.

Det vil meget hurtigt gå op for begynderen, at spillet er højest interessant og spændende ligesom De hurtigt vil komme til den erkendelse, at det egentlig ikke er nær så vanskeligt, som De havde troet. Når De imidlertid har arbejdet flittigt i det faste parti i et par sæsoner, så vil det rimeligvis ganske langsomt gå op for Dem, at tarok alligevel er umådelig vanskeligt, og denne erkendelse vil være det sikreste og bedste bevis for, at De er på rette vej mod målet:, at blive en habil tarokkaner, jeg siger udtrykkeligt ”på vej mod målet”, thi uagtet at man lige fra første færd gribes af interessen og kan have uhyre stor fornøjelse af spillet, så nås dette mål af en normalt begavet kortspiller ikke på hverken 2 eller 3 sæsoner, og det er godt det

samme, thi ellers ville tarok jo ikke være så fint et spil, som det er.

Jeg kan slutte denne lille indledning med den bemærkning, at der – foruden lysten og en jævn kortbegavelse – kun hører 3 ting til for at nå det omtalte mål, nemlig for det første

- øvelse, for det andet
- mere øvelse, og for det tredje
- endnu mere øvelse.

INDHOLDSFORTEGNELSE

Kapitel	Emne	Side
	Forfatterens indledning	1
1	Kortene	7
2	Kortgivning, kopper m.m.	8
3	At lægge skat	10
4	Meldinger	14
5	Den oversiddende	17
6	Spilletets formål	18
7	Det normale spil	19
A	Om at ultimere	21
B	Om at være fører	28
C	Om at være svag mand	33
D	Resume	40
8	Om at tælle tarokker	41
9	Om at markere til og markere fra	43
10	Om at få sidste stik	46
11	Om tælling	48
12	Om at gå bagud	51
13	Om at fange pagat eller konge	54
14	Om scusen og dens brug	55

Vejledning i Tarok

15	Om nolo	66
16	Om tout	71
17	Små vink	72
18	Betalinger	78
19	Bøder	82
A	Faste regler	82
B	Andre fejltagelser	85
20	Forskelligt	85
A	Tavshed under spillet	85
B	Hvor mange tarokker Der uddrives ved en pisk.	86
	Egne notater	88- 90

1 Kortene.

Der er i alt 78 kort, nemlig

- 21 tarokker eller trumfer nummererede fra 21 til 1,
- 14 kort i hver farve (spar, klør, hjerter og ruder)
- samt et særligt kort kaldet scusen.

Den højeste tarok, nummer 21, kalden mondo, den mindste tarok, nummer 1, kaldes pagaten.

I hver farve findes konge, dame, kaval (bereden knægt) og knægt samt de sædvanlige kort som kendes fra whist, disse sidste kaldes ladoner eller slanke kort. Kortene rangerer og gælder i rækkefølge således:

- tarokkerne efter deres numre fra 21 til 1,
- de sorte farver:
konge, dame, kaval, knægt 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, es
- de røde farver:
konge dame, kaval, knægt, es, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Scusen er et særligt kort, der ikke rangerer mellem de andre, den har ingen valør og kan som følge deraf ikke tage stik hjem, dens anvendelse og betydning vil blive taget under nærmere behandling nedenfor under kapitel 14, (side 55) men det må

dog straks her bemærkes, at den kan gælde hvilken som helst af farverne eller for tarok.

Ordet ”scus” er udledt af det franske ord *excuser*, at undskylde. (Det udtales skiis).

2 Kortgivning, kopper m.v.

Der deltager tre personer i spillet, men ligesom i l’hombre er det rart at være fire deltagere, hvoraf den ene skiftevis sidder over. Forinden spillets begyndelse trækkes der lod om pladserne, idet de fire pladser ved bordet markeres med en tarok og tre farver, mens de tilsvarende kort trækkes af deltagerne. Den der trækker tarok, giver kort første gang, og den der har plads lige overfor kortgiveren sidder over. Der spilles altid et antal omgange, så at altså alle spillere giver kort lige mange gange.

Der anbringes på bordet to puljer eller såkaldte kopper, nemlig en kongekop og en pagatkop (hvis man ikke er i besiddelse af særligt hertil indrettede kopper med billeder af henholdsvis konge og pagat, kan man passende anvende et par almindelige tekopper, hvoraf overkoppen benyttes som kongepulje og underkoppen som pagatpulje).

Forinden spillet begyndes lægger hver spiller – også den oversiddende – 20 point i hver af de to kopper, dette kaldes at fondere; ved forskellige lejligheder før, under og efter spillet betales der endvidere større eller mindre beløb i kopperne, hvis indhold derved vokser, ja endog kan fordobles én eller flere gange og altså vokse meget stærkt. Om ind- og udbetalinger

samt om disses størrelse er der for øvrigt gjort nærmere rede under kapitel 18 (side 78).

Kortgiveren skal, forinden han begynder givningen, lægge 5 point i hver kop, og samtidigt skal han skubbe kopperne hen til den spiller der skal give næste gang, altså til forhånden, denne flytning af kopperne er at betragte som en kvittering for at han har erlagt sin indsats, glemmer han at flytte kopperne, må han atter betale, selv om han nok så bestemt påstår, at han ”har lagt i”.

Der gives til højre side, og der gives fem kort ad gangen, i alt fem omgange, altså 25 kort til hver spiller, da der imidlertid er i alt 78 kort, bliver der 3 kort tilbage, som kortgiveren selv tager. Kortgiveren får altså 28 kort, af hvilke han, når han har ordnet og eftersat dem, skal nedlægge de 3 kort, som altså går helt ud af spillet, dette kaldes at ekartere eller at lægge skat, disse 3 kort tælles dog med i stikkene efter spillets ophør.

Det er klart, at det er forbundet med en ikke ringe fordel at give, idet kortgiveren for det første har flere kort at vælge imellem, og for det andet ved, hvor mange kort der er inde i hver farve, hvilket de to andre spillere ikke nøjagtigt ved på grund af den nedlagte skat.

Enhver spiller bør ordne sine kort nøjagtigt, ellers er det ikke muligt på grund af de mange kort at have det rette overblik over dem. Man gør bedst i at sætte tarokkerne i midten samt anbringe en rød og en sort farve på hver side af tarokkerne. Såvel tarokkerne som farverne bør hver for sig ordnes nøjagtigt efter deres værdi, scusen på fløjen af tarokkerne. Og så vil det være korrekt, om hver spiller tæller sine kort forinden spillet begynder, kun ved at forvise sig om, at han har det rette antal,

vil han kunne fri sig for bøde, hvis det senere viser sig, at der har været givet forkert.

Det er en gammel regel i tarok, at hvis en spiller slet ingen tarokker får i givningen, har han ret til at forlange givet om. Scusen skal ikke regnes for tarok i dette tilfælde. Kortgiveren skal ikke erlægge honorar for at give om.

3. At lægge skat.

Som angivet får kortgiveren 28 kort, hvoraf han skal nedlægge de 3 som er overflødige, idet han derved bringes på lige fod med de andre spillere. Dette kaldes at ekartere, at lægge skat eller populært ”at lægge sig”. Det vil altså sige, at han kan vrage de 3 kort, som han bedste kan undvære i henhold til den plan han lægger eller i overensstemmelse med den rolle, han venter at skulle udføre i spillet. Helt frit i så henseende er han dog ikke stillet, idet visse kort ikke må lægges i skatten, nemlig tarok 21, pagat, scus og kongerne, altså de syv store og vigtigste kort i spillet, endvidere må der ikke lægges tarokker, medmindre han kan lægge sig renonce i tarok, altså hvis han kun har 3 tarokker eller derunder, i denne forbindelse skal scusen ikke regnes med som tarok, har han altså 3 tarokker og scusen, har han lov at lægge de tre tarokker; på forlangende af en af de andre spillere er han pligtig til at opgive, hvor mange tarokker han har nedlagt. Endvidere må der ikke nedlægges kort, der tilhører en melding, medmindre det usædvanlige tilfælde skulle hælde at alle eller næsten alle hans kort kommer ind under meldinger, men i sådan tilfælde skal han sige, hvilke meldekort han har lagt.

Anmærkning: En gammel tarokregel siger, at scusen kun må lægges, når man har i sinde at spille tout, samt at man skal melde, at man lægger den. Denne regel er imidlertid meget uheldig og stærkt haltende, thi dels ville det jo være det samme som at melde, at man vil spille tout, hvilket ville være en urimelighed at forlange, og dels bliver der et forfærdeligt kludder med meldingerne, skal man nemlig i så fald melde de meldinger hvortil scusen hører uagtet at dette kort ligger på bordet, eller skal man ikke i sine meldinger tage hensyn til scusen, hvorved man – imod alle regler – vildleder sine modspillere? Nej, man ville herved komme ind i en labyrint af regler, som ingen kan hitte ud af, og det er derfor bedre at holde sig til den ovenfor anførte bestemmelse, at scusen aldrig kan lægges, hvilket også er ganske konsekvent, herved bliver ganske vist scusens tilstedeværelse en absolut hindring for at spille tout, men dette får ingen praktisk betydning, da tout dog kun er og bliver et tankeeksperiment. Det kunne måske også her være passende at bemærke, at – rent bortset fra tout – kan det aldrig være nogen fordel at lægge scusen, da det altid vil være et værdifuldt kort at have på hånden.

At lægge skat er en overmåde vigtig sag, som fordrer megen omtanke og kræver megen erfaring, spillets hovedresultat vil netop ofte være afhængig af, hvorvidt man har lagt skat rigtigt eller urigtigt, heldigt eller uheldigt.

Hvorledes lægger man da skat?

Som almindelig regel gælder – som nævnt – at man skal tage hensyn til den plan for spillet, som man samtidig må tage beslutning om. Endvidere bør man i det normale spil følge den regel, at man ikke skiller sig af med det mindste kort i farverne,

men derimod lægger det næstmindste kort, dette gøres af hensyn til, at man tydeligt kan markere til eller fra (se kapitel 9, side 43), hvilket er af stor betydning, den åbenlyse fjende kan dog naturligvis se bort fra denne regel.

Har man i sinde at være fjende eller fører (se kapitel 6, side 18), skal man lægge således, at ens kort bliver så stærke som muligt, den længste farve – altså pisk – bør så godt som altid holdes ubeskåret, af de andre farver bør man lægge sig således, at disse bliver så ”dækkede” eller upiskelige som muligt, altså bør man lægge sig fra sin eller sine næstlængste farver, har man to lige lange farver at vælge imellem, bør man lægge fra den farve, hvori man ikke har kongen, thi kongefarven vil oftest fortrinsvis blive ført af modspillerne. Er man ganske særlig stærk i tarok, så man kan befrygte nolo hos en af modspillerne, må man tage hensyn hertil ved at lægge nogle mellemstore eller store kort, og helst beholde en lang farve, hvori man har nogle små kort. Er man stærk i tarok – for eksempel 10 eller 11 – men ikke nogen egentlig pisk, kan man ofte med held lægge af sine længste farver i den hensigt at gøre alle farver omtrent lige stærke og så trække modtandernes tarokker ud ved at tarokkere. Kan man bevare én eller flere indstikkere i en farve, bør man så vidt muligt tage hensyn hertil ved nedlægningen.

Anmærkning: Der er nogle tarokkanerne, der hylder den regel, at man bør lægge af sin pisk, hvis kortenes antal i pisk overstiger tarokkernes antal, for eksempel hvis man har 8 tarokker og en pisk på 9, bør man lægge et kort af pisk. Denne regel kan ikke anerkendes som rigtig – tværtimod! Jo længere ens pisk er – inden for visse grænser og forudsat, at

man har et nogenlunde antal tarokker og indstikkere – jo stærkere bliver ens kort. Hermed være dog ikke sagt, at man absolut aldrig skal lægge af sin pisk, en pisk kan ganske undtagelsesvis være for lang, nemlig når man ifølge sine korts styrke eller rettere svagheit kan indse, at man ikke kan komme tilstrækkeligt mange gange ind for at kunne føre sin pisk tilbunds, i dette sjældne tilfælde bør man lægge én eller flere af sin pisk.

Det ovenfor anførte gælder altså navnlig for fjenden og føreren, men nu ”den svage mand”, hvorledes skal han ekartere. Hvis der blot er en lille mulighed for, at han kan komme til at overtage førerens rolle – og det er hyppigt, selv om han for eksempel kun har 5 tarokker og ret svage kort – så bør han ekartere efter samme regler som ovenfor anført, altså gøre sine kort så stærke som muligt.

Er hans kort derimod af en sådan beskaffenhed, at han aldeles sikkert skal være ”svag mand” uden at have mulighed for nolo, da bør han som regel lægge 3 tarokker af sin længste farve, eller måske 2 af den længste og 1 af den næstlængste farve. 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, hvis han har den, thi dette kan let blive farligt og befordre en ultimo, idet spillet bliver forrykket på en unaturlig måde og chancen for en betryggende afbalancering mellem de to andre spillere bliver mindre. Har den svage mand en chance for at spille nolo bør han ”lægge sig” med henblik herpå, altså ekartere de for ham farligste kort, og kan han lægge sig renonce i tarok, altså hvis han kun har 3 tarokker eller derunder, da bør han gøre det, thi der kunne jo let på en anden

hånd sidde så overmægtige store kort, at ultimo kun kan forhindres ved at han går nolo. Endelig bør nævnes det særlige tilfælde, at den svage mand sidder med pagaten og de 3 konger, mens han har en pisk i den fjerde farve, da må han ikke lægge af pishen, thi den skal bruges til at jage kongen ud, i dette tilfælde tager han altså styret og bliver fører trods sine for øvrigt svage kort.

4. Meldinger.

Når kortgiveren har lagt skat melder han, dernæst melder forhånden og til sidst mellemhånden. Den der intet har at melde, siger ”PAS”. Alle nedenstående meldinger skal meldes, undlader eller glemmer en spiller at afgive en af disse meldinger, eller melder han galt, straffes han som angivet i kapitel 19, side 82.

Meldingerne deles i nedenstående meldinger:

- A) Tarokmeldinger,
- B) Matadormeldinger og
- C) Billedmeldinger.

ad A): Hvis en spiller har 10 eller flere tarokker skal han melde det med angivelse af antallet samt om det er med eller uden pagaten. Scusen skal tælles med som tarok, men det skal ikke angives, hvorvidt scusen haves.



ad B): Tarok 21, pagaten og scusen danner tilsammen en melding der hedder 3 matadorer; er tarok 20 med giver det 4 matadorer; er tillige tarok 19 med giver det 5 matadorer og så videre.



3 store



4 store

ad C): Haves alle 4 konger eller alle 4 billedkort i en farve skal dette meldes som eksempelvis fuldt i spar.

3 billedkort i farven samt scusen meldes som eksempelvis halvt i hjerter mangler damen, idet det manglende billedkort skal angives i meldingen.

Alle 4 billedkort i farven samt scusen skal meldes som eksempelvis sprøjtefuldt i klør.

På tilsvarende vis meldes sprøjtefulde konger, fulde konger eller eksempelvis halvt i konger, mangler ruder.



Hel melding



Halv melding



Sprøjte melding

Scusen kan samtidigt figurere i flere meldinger, en spiller kan for eksempel på én gang afgive følgende meldinger: 11 tarokker med, 4 matadorer, halvt i klør mangler kaval og sprøjtefulde konger.

Meldingerne honoreres af de andre spillere (ikke af den eventuelt oversiddende). Honorarets størrelse er angivet under kapitel 18, side 78.

Anmærkning: Nogle spillere bruger at der også skal meldes små matadorer, idet tarok 2, pagat og scus danner tre små matadorer og hvis tarok 3 er med da 4 små matadorer og så videre. De fleste af nutidens spillere har dog for længst strøget disse meldinger, som heller ikke kan anbefales, idet det er urimeligt, at melderens skal røbe pagatens og scusens

tilstedeværelse i disse tilfælde, denne oplysning vil nemlig ofte skade spillers interesse.

Alle de ovennævnte meldinger giver selvsagt spillerne en del oplysninger om, hvorledes kortene er fordelt på hænderne, og dette har naturligvis stor betydning for spillet, men det er værd at lægge mærke til, at meldingerne på indirekte vis kan give adskillige andre oplysninger af stor værdi. Det er nemlig klart, at når en spiller har meldt 10 tarokker eller flere, så kan de andre spillere nøjagtigt regne ud, hvorledes resten af tarokkerne er fordelt. Endvidere: hvis der intet er meldt, og man selv sidder med 4 tarokker, da har hver af de andre 9 tarokker; har man selv 5, da har de andre henholdsvis 8 og 9; har man selv 6, da har de andre enten 8 og 8 eller 7 og 9 og så videre. Endvidere: har en spiller for eksempel meldt halvt i klør og hjerter med kongerne, så ved man nøjagtigt, hvor spar- og ruder konge sidder, har en spiller melde for eksempel 10 tarokker med pagat og halvt i en farve, så ved man, at han ikke har tarok 21, har en spiller meldt fuldt i en farve eller fulde konger, så ved man, at han ikke har scusen og så videre.

Alle disse oplysninger må enhver spiller klare sig og bide mærke i for at kunne drage nytte deraf under spillet.

5. Den oversiddende.

Når man kun er tre spillere, er der begribeligvis ingen der sidder over, men er man fire spillere, så sidder den over, som har plads lige overfor kortgiveren. Den oversiddende er helt udenfor spillet og deltager ikke i de betalinger der finder sted, dog har han alligevel pekuniær interesse i spillet for så vidt han

er parthaver i koppernes indhold, han kan altså tabe denne part, ligesom han skal være med til at fondere på ny, hvis en kop bliver tømt på grund af ultimo, han kan også få sin part i kopperne forstørret, hvis der sker en ”bagud”, men direkte gevinst kan han aldrig få. På grund af, at han som anført er økonomisk parthaver i spillet, bør han have stemmeret når tvivlsspørgsmål angående spillet, bøder eller sligt, skal afgøres.

Det sker hyppigt, at den oversiddende af lutter iver og interesse forlader sin plads og stiller sig bag en af de andre spillere for at følge slagets gang, og det er så menneskeligt og naturligt, at han drages hen til den spiller der har gode kort, til det sted hvor ”tampen brænder” eller hvor pagaten findes, men dette er naturligvis forkasteligt, da han derved ofte kommer til at røbe noget, der burde holdes skjult. Strengt taget burde det altså forbydes den oversiddende at stille sig bag spillerne – han bør anvende sit pusterum til at hvile sin hjerne, dyrke sin whisky, tænde sin cigar med videre – kort sagt til at samle styrke til næste dyst. For øvrigt tilkommer det ham også at blande kortene til næste gang og dernæst lægge dem til venstre for sig.

6. Spillets formål.

Hovedformålet er at ultimere, det vil sige at få sidste stik på den mindste tarok, altså pagaten, eller en konge.

Da den der opnår ultimo får en ret betydelig gevinst, bliver det næste hovedformål sig naturligt for den, der ikke kan forsøge at ultimere, nemlig at forhindre en anden spiller i at ultimere. Men foruden disse hovedformål kan en spiller sætte

sig andre – mere eller mindre betydelige – formål, der alle giver gevinst for ham selv eller tab for de andre, såsom:

- at få sidste stik hjem,
- at fange pagaten eller en konge,
- selv at få sin pagat eller konge hjem,
- at få en spiller til at gå bagud,
- at spille nolo,
- at spille tout,
- at hjælpe en spiller til at spille nolo for derved at forhindre en ultimo,
- at få størst mulig tælling og så videre,

men det må på det kraftigste betones, at et spiller ikke på nogen måde bør dyrke disse forskellige formål, dersom han derved kan komme til at skade hovedformålet: at forhindre ultimo på en anden spillers hånd.

De her nævnte forskellige tilfælde vil nedenfor hver for sig blive belyst og behandlet.

7. Det normale spil.

Det er en hovedregel i tarokspillet, at der skal bekendes kulør såvel i farverne som når der spilles tarok, men når der føres en farve, hvori man er renonce, skal der lægges tarok til. Nu er det klart, at når en spiller har en lang suite i en farve – eller som det kaldes, en pisk – er han i stand til ved at vedblive at føre denne pisk, at berøve de andre spillere en del tarokker, og når

han tillige selv er velforsynet med tarokker, kan han, dels ved at piske og dels ved at tarokkere, efterhånden få alle tarokker trukket ud fra sine modspillere og vil derved måske blive i stand til at ultimere, men også kun måske, thi det kan jo være, at han selv har en svag – det vil sige kort – farve, hvori han selv kan piskes, og at tarokkernes antal derved omtrent udlignes, at der altså bliver balance i spillet. Lad os tage et par eksempler:

A har 9 tarokker, 7 hjerter, 3 spar, 3 klør og 3 rudere, mens
B har 7 tarokker, 3 hjerter, 5 spar, 5 klør og 5 rudere.

A kan nu svække B fire gange i hjerter, så B's tarokker derved reduceres til 3, mens B ved for eksempel at føre spar kun formår foreløbigt at svække A to gange, har nu A tillige et par indstikkere i klør og ruder, kan han ved at føre tre gange tarok beherske spillet og sandsynligvis ultimere. Men – hvis:

A har 10 tarokker, 7 hjerter, 1 spar, 4 klør og 3 rudere, mens

B har 7 tarokker, 4 hjerter, 7 spar, 4 klør og 3 rudere, bliver B ganske vist med hjerterne pisket ned til 4 tarokker, men A bliver til gengæld i spar pisket ned til 4 tarokker, der bliver altså balance i tarokkerne og ultimo bliver umulig.

Det vil af de anførte eksempler tydeligt fremgå, at det i meget høj grad kommer an på antallet af kort i de forskellige farver og særlig antallet af tarokker.

Naturligvis spiller kortenes størrelse og værdi også en rolle, særlig fordi det er af vigtighed at komme ind så meget som muligt for så hurtigt som muligt at komme til at føre sin pisk eller tarokkere – eller som det kaldes at avancere i spillet, men antallet, og især antallet af tarokker, spiller dog den største rolle.

I det normale spil vil en spiller kunne komme til at udføre tre forskellige roller, nemlig:

- A) at forsøge at ultimere, lad os kalde ham fjenden,
- B) at forhindre fjendens ultimo ved at gå angrebsvis til værks, hvilket kaldes at være fører eller at føre spil, eller
- C) at medvirke til at forhindre ultimo ved at afbalancere spillet eller, som det kaldes, at være svag mand eller spille neutralt.

Det er af allerstørste vigtighed, at enhver ved spillets begyndelse er klar over, hvilken af disse roller han skal udføre, konsekvent gennemføre den, eller – hvis det under spillet viser sig nødvendigt eller formålstjenligt at skifte rolle – da at gøre dette rettidigt og uden vaklen. Navnlig kan det i visse tilfælde være meget vanskeligt at afgøre om man bør være fører eller svag mand, og skiften fra den ene til den anden rolle er en vanskelig og ofte farlig manøvre uden ord, hvis den ikke opfattes hurtigt og rigtigt af begge parter. Det farlige ligger i, at det ofte kan befordre ultimo hos den tredje mand.

Hver af disse roller skal nedenfor behandles hver for sig:

A. Om at ultimere.

Det er som regel vanskeligt at opnå ultimo, der skal som regel gode kort til, og kortene på de andre hænder skal tilmed sidde heldigt fordelt. De allerfleste ultimoer hænger i en tråd eller med andre ord, det er lige på vippen om det lykkes eller ej – og det er heller ikke for meget sagt, at de fleste ultimoer kan forhindres, når blot de to modspillere spiller fuldkommen korrekt og opfatter situationen rigtigt. Den spændende situation tilspidser sig naturligvis hen imod slutningen af spillet, særligt i de sidste 3-4 udspil, og spændingen bliver

ofte så meget større ved den omstændighed, at hvis ultimoen ikke lykkes, og fjenden ikke får sidste stik på pagaten eller en konge, men stikket derimod tages hjem af en anden, så taber han lige så meget som han ville have vundet ved ultimo, dette kaldes at ”gå bagud”.

Hvor stærke kort skal en spiller have for at gøre sig håb om ultimo?

Han skal som regel have både mange tarokker, have en god pisk i en farve og ikke være for svag i de tre andre farver. Man regner, at antallet af hans tarokker lagt til antallet af kort i pishen mindst skal udgøre 16, helst mere, men naturligvis er dette ikke nogen garanti for, at det kan lykkes. Hvis han har særligt mange tarokker, for eksempel 11 eller flere, kan han måske undvære en pisk. Der er selvfølgelig stor forskel på, om han er erklæret fjende, i hvilket tilfælde de to andre spillere slår sig sammen i makkerskab for at bekæmpe ham, eller om han er skjult fjende, i hvilket tilfælde kun den ene bekæmper ham, mens den anden spiller neutralt; derfor er det ofte lettere at ultimere med 9 tarokker, som ikke skal meldes, end med 10 tarokker eller flere, der jo skal røbes.

Hvornår må en spiller betragtes som fjende?

Når han har meldt 10 tarokker eller derover, når han holder kongen tilbage i den farve hvori han pisker, når han har meldt pagaten (for eksempel en matadormelding) og ikke går med den, skønt lejlighed byder sig, når han øjensynligt avancerer stærkt i spillet, når han vides at sidde med de eneste tilbageværende ultimokort, eller endelig når han tarokkerer.

I alle disse tilfælde må begge de andre spillere bekæmpe ham af yderste evne, men dog ikke i ubegrænset udstrækning,

når nemlig den svage mand må formode, at fjenden er svækket så meget, at føreren bliver for stærk eller kan blive for stærk, må han atter gå over til at spille neutralt. Derimod må han vogte sig for at bekæmpe en spiller alene fordi han har meldt matadorer, om end der er grund til at holde et vågent øje med ham, thi for eksempel 5 matadorer siger jo i virkeligheden kun, at han har 5 tarokker, hvilket ikke er nogen stor styrke.

Hvorledes skal den der pønser på ultimo spille sine kort?

Han bør som regel først bruge sin pisk, og når den er brugt bør han tarokkere, han må bestræbe sig for at komme ind så mange gange som muligt, altså være nøjeregnende med sine indstikkere i farverne såvel som i tarokkerne, jo bedre han er i stand hertil, jo mere vil han avancere i spillet og beherske dette, han må nøje passe på at få færden af, hvem af de to andre spillere der er fører og hvem der er den svage. Han må længst muligt skjule sin fjendtlige hensigt, han må nøje lægge mærke til, om scusen er gået; føler han sig ret stærk kan det ofte være heldigt ikke at begynde med pishen, særligt hvis den ikke er ret lang, men i stedet begynde med tarok, herved gør han sig ganske vist åbenlyst til fjende, men han opnår måske at forvirre de andre med hensyn til, hvem der skal føre spillet, og måske når han, at hans lange farve bliver ført, i hvilket tilfælde han kan vedblive at tarokkere, i hvert fald nogle gange. Er han ganske særligt stærk, for eksempel hvis han har 12-13 tarokker med pagaten, må han straks fra begyndelsen have sin opmærksomhed henvendt på, at ingen af de to andre forsøger nolo, han bør snarest mulig sørge for, at de begge får stik. Drejer det sig om pagat-ultimo bør han, idet han fører sin pisk, begynde med kongen, hvis den haves.

Er det derimod en konge-ultimo han pønser på, må kongen selvfølgelig holdes tilbage, det vil som regel kun kunne lykkes, når han har mange kort i vedkommende farve, mindst 6, og pishen bliver naturligvis derved ikke så virkningsfuld, har han ikke selv scusen, må han yderligere holde et kort tilbage ved siden af kongen, da denne ellers vil kunne tages fra ham med scusen.

Så snart han mærker, at ultimo er umuligt, at kortene sidder uheldigt for ham, at føreren altså formår at "holde spillet", må han bøje af og opgive sin ultimo, det vil sige gå med pagaten eller med den konge som han pønsede på at ultimere, hvis han nemlig ikke i tide opgiver ultimoen, altså forcerer spillet yderligere, risikerer han, at en anden spiller ultimerer, han må altså være forsigtig, resignere, forandre taktik og i tide gå over til at blive fører.

Som det vil ses, er ovenstående bemærkninger holdt i almindelighed, hvordan kortene skal spilles i hvert enkelt tilfælde, kan selvfølgelig ikke nærmere påvises, dertil er komplikationerne altfor talrige, indviklede og specielle, kun øvelse og erfaring kan gøre mesteren.

Det hidtil anførte tager imidlertid kun sigte på den planmæssige ultimo, det vil sige en ultimo, som man på grund af stærke kort håber på at gøre, men man kan også nu og da slumpe sig til en ultimo, selv om man har svage eller endog slette kort. Når nemlig de to andre spillere har bekæmpet hinanden meget kraftigt og de derved er blevet meget svækkede, så kan det hende, at den tredje mand (altså oprindeligt den svage), nu er blevet den stærkeste og ved at tage offensiven hen imod slutningen af spillet – altså bruge

en pisk eller tarokkere – kan ultimere, en sådan ultimo, der i reglen kun kan lykkes med en konge, er naturligvis en lækkerbiskken.

Det kan ofte hænde, at ”fjenden” kommer i den situation, at det står på vippen mellem en ultimo eller en bagud, for eksempel:



A



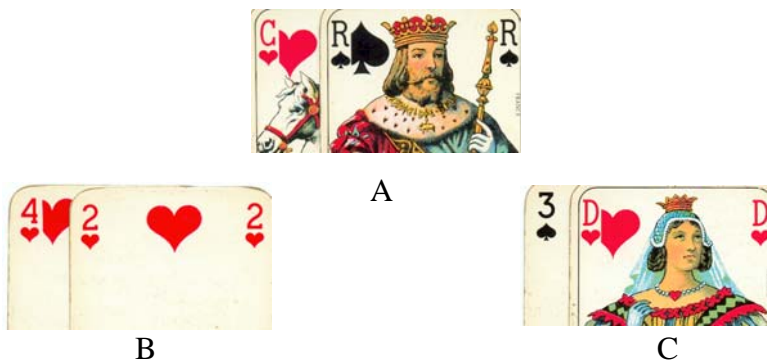
B



C

A, der har udspillet, og som ved, at der er 4 tarokker på de to andre hænder, kan nu ultimere, hvis han tør løbe an på at de 4 tarokker sidder fordelt med 2 på hver hånd; er de derimod fordelt med 3 og 1, så går han bagud, hvis han løber risikoen. Hvorvidt han bør løbe denne risiko afhænger af spillets forløb, og den rutinerede spiller vil sjældent være i tvivl om han tør eller ej, er spillet nemlig gået normalt, uden vaklen i spillet, idet den ene spiller har spillet stærkt og den anden svagt, da bør chancen ikke tages, har der derimod været vaklen i spillet med hensyn til hvem der skulle være fører, eller har modspillerne af vanvare ramt hinanden, da bør risikoen løbes.

På lignende måde kan man komme til at balancere mellem ultimo og bagud, når det drejer sig om en konge, der er det nemlig klart, at hvis det skal lykkes at ultimere en konge, skal man enten selv have sidste udspil, eller den spiller, der har udspillet, skal netop sidde med et kort i samme farve som ens konge, dette illustreres bedst ved følgende eksempel:



Tør A, der er i udspil, nu tage chancen eller ej. Hvis han gør det, ultimerer han i dette tilfælde, men hvis spar 3 havde siddet på B's hånd går A bagud. Kan A nu vide, hvorledes kortene sidder? Som regel vil den dygtige spiller vide nogenlunde besked, men langt fra altid, selv om han har rede på, hvor mange kort der er gået af farven, thi hvad der ligger i skatten ved han ikke, medmindre han selv har lagt skat. Med hensyn til at løbe den slags risiko kan man i almindelighed sige, at under lige chancer for og imod bør man ikke gå af vejen for at friste lykken, det giver i hvert fald morsomt spil.

Hvis en spiller ved begyndelsen af et spil har så gode kort, at der er chance for både pagatultimo og en kongeultimo, for eksempel en konge ottende og 9 tarokker med pagaten, da

bør han som regel lægge an på pagatultimoen, dels fordi den er lettere at gennemføre, og dels fordi han ikke for tidligt røber sig som fjende; ved at lægge an på kongen kan han let forspilde enhver chance, kun hvis kongekoppen i øjeblikket er særligt stor i forhold til pagatkoppen, bør han forsøge kongeultimo. Hvis en spiller hen imod slutningen af spillet med sikkerhed kan vælge mellem en pagatultimo eller en kongeultimo, tager han naturligvis den kop, der i øjeblikket er størst, dog regnes det ikke for god tone, at han i den anledning giver sig til at tælle kopperne efter.

Hvis en spiller har forceret spillet, har vovet sig så langt ud, at han kun kan forhindre en anden spiller i at ultimere ved, at han selv går bagud – hvilket meget vel kan hænde – så har han moralsk forpligtelse til at devovere sig, og altså gå bagud. Eksempel herpå:



A



B



C

A, der uforsigtigt har forceret spillet, er i udspillet og bør spille spar dame, hvorved han forhindrer ultimo hos B, men bevirker bagud hos sig selv. Spiller A derimod pagaten ud,

redder han sig selv fra bagud, men giver B en ultimo på spar konge.

Det er ovenfor sagt, at en fjende som regel må begynde med sin pisk eller kampfarve, men dette kunne foranledige fjenden til det fif at spille sin korteste farve for at narre de andre, der så måske ikke tør røre denne farve. Dette fif kan undtagelsesvis gøre god virkning, men er dog ret plumpt, og overfor gode spillere vil det som regel ikke lykkes.

B. Om at være fører.

At ”føre spil” vil sige at spille aggressivt i den hensigt at forhindre en anden spiller i at ultimere.

Når en spiller forinden spillets begyndelse skal vurdere sine kort og er kommet til det resultat, at han ingen chance har for ultimo, skal han straks tage beslutning om, hvorvidt han vil ”føre spil” eller tage ”svag mand”, dette beror på hans korts styrke. Det er farligt – af hensyn til en anden spillers eventuelle ultimo – at føre spil, hvis hans kort ikke er stærke nok dertil, men det er endnu mere farligt at undlade at føre spil, dersom en af de andre spillere er endnu svagere end han selv.

Har han bestemt sig for at føre spil, må han uden vaklen gennemføre sit aggressive førerskab, medmindre det under spillet går op for ham, at han må opgive det, at han altså kan indse, at han bliver den svageste af de tre spillere, i hvilket tilfælde han må forandre taktik og gå over til at blive svag mand. Denne vurdering af sine kort og styrke, og denne forandring af taktik er et af tarokspillets vanskeligste sider,

og der skal en del erfaring og rutine til at gribe det rette, navnlig når man ikke er på det rene med, hvem der er fjende.

Har man at gøre med en erklæret fjende, som for eksempel har meldt 10 tarokker eller flere, stiller sagen sig noget anderledes og forholdsvis let, så slår de to spillere sig øjeblikkeligt sammen som makker og den stærkeste af dem tager førerskabet, men – hvem er den stærkeste? Hertil svares: næsten altid den, der har de fleste tarokker uanset disses størrelse, den anden må underkaste sig hans førerskab og hjælpe ham mest muligt, men også fra den regel kan der gives undtagelser; hvis nemlig den med de fleste tarokker er meget svag i fjendens piskefarve, kan det blive nødvendigt, at den med de færreste tarokker tager førerskabet, dog kun hvis den oprindelige giver førerskabet fra sig, hvilket han kan tilkendegive ved at ophøre med sin pisk før han træffer makkeren og derimod spiller en neutral farve, der smager makkeren bedst.

Men når der nu ingen erklæret fjende er, hvor stærke skal ens kort da være for at tage førerskabet? Det er klart, at når ingen tarokmelding er meldt, kan højeste antal tarokker på én hånd være 9, og resten af tarokkerne kan altså være fordelt med 7 og 6 eller 8 og 5 eller endelig med 9 og 4; deraf følger, at den spiller der har 7 tarokker eller derover, normalt skal være fører, mens den der har 6 tarokker eller derunder, normalt skal være svag mand – eller kortere udtrykt: grænsen mellem styrke og svaghed ligger normalt mellem 7 og 6 tarokker, dette er af stor betydning at fastholde som hovedregel.

Som nævnt må altså den der har 7 tarokker (eller flere) resolut og uden vaklen føre spil og kun undtagelsesvis ”gå fra spil”, nemlig hvis han i en farve, der bliver ført som kampfarve af en anden spiller, er så svag, at han kan indse de umulige i at ”holde spillet””. (For at nævne tal skal anføres, at den der har 7 tarokker, og kun 2 kort i en anden spillers kampfarve, eller den der har 8 tarokker og kun 1 kort i en anden spillers kampfarve, i reglen bør gå fra spil).

Hvorledes skal føreren nu spille sine kort?

Han skal uværgelig begynde med sin længste farve og føre den til bunds, altså piske alt hvad han formår, selv om han derved træffer sin makker først, og dernæst skal han tage fat på sin næstlængste farve, tarok må han foreløbig absolut ikke spille, han skal spille kortene så fordelagtigt for sig selv som muligt, det gælder for ham om at komme af med sine ladoner, så at han hen mod slutningen og særligt da i sidste kort har tarok på hånden, thi derved er ultimo jo afværget. Han skal som regel gå med sine konger og med pagaten hvis han har den, dog må han derved ikke forspilde en indstikker, hvis han sidder i baghånden med en konge og en kaval i en farve, skal han naturligvis stikke med kavallen, selv om han derved løber risiko for at miste sin konge. Er han af vanvare brændt inde med en konge (eller pagat), bør han vedblivende holde den tilbage længst muligt, idet sådan en tilbageholdelse af et ultimokort altid er en ubehagelig trussel overfor fjenden, dog skal han selvfølgelig passe på ikke at komme til at gå bagud. Denne ufrivillige tilbageholdelse af en konge (eller pagat) kan dog også af den svage mand blive opfattet som et tegn på fjendtlighed; er der fare for en sådan opfattelse, må han snarest gå med det tilbageholdte ultimokort.

Hvis føreren har scusen skal han selvfølgelig bruge den så fordelagtigt og behændigt som muligt, som almindelig regel kan siges, at han – i modsætning til den svage mand – godt kan bruge scusen nogenlunde tidligt i spillet, og at han i hvert fald skal vogte sig for at gemme den så længe, at han risikerer at komme i klemme med den (se i øvrigt under kapitel 14, side 55).

Er det lykkes for føreren at avancere så stærkt i spillet, at han er sikker på at forhindre al ultimo, så kan han tillade sig at sikre sin egen kage, for eksempel at prøve at få sidste stik, at fange pagaten eller en konge, at få god tælling og så videre, for ikke at tale om, at han selv måske kan ultimere, eller måske mulighed for at trække fjenden bagud, hvis denne uforsigtigt har vovet sig for langt ud (se nærmere herom i kapitel 12, side 51).

Man hører af og til – selv af forholdsvis rutinerede spillere – det udtryk, at føreren bør ”vise venlighed” for ikke at blive antaget for fjende, eller at han må ”søge sin makker”, det må imidlertid på det kraftigste betones, at disse udtryk rent ud sagt er det rene vrøvl som ingen god spiller kan tage for gode varer, og som kun vidner om mangelfuld opfattelse af eller for ringe kendskab til spillets rette taktik. Sagen er nemlig den, at føreren hverken har tid eller råd til at svække sit spil ved at eksperimentere i andre farver end den, der er fordelagtig for ham, og har han undtagelsesvis råd dertil, - ja så behøver han jo slet ikke den støtte, men som regel er hvert enkelt udspil kostbart for ham, og den omtalte ”visen sig venlig” kunne meget skæbnesvanger blot ved ét svagt eller forkert udspil, og desuden hvis denne ”søgen sig en makker”

overhovedet kunne udføres med held, så kunne en skjult men snedig fjende jo også forsøge i dette frieri, og hvorledes skulle så den ulykkelige svage mand kunne vide, om frieren har ”reelle hensigter” eller om han blot vil lokke den svage mand til at begå en dumhed.

Forhåbentlig er det ved disse bemærkninger lykkedes at ramme en forsvarlig pæl gennem de omtalte misvisende udtryk, således at følgende regel kan stå fast: Føreren skal forfølge sin plan hensynsløst og piske løs, hvad enten han træffer ven eller fjende, og det bliver den svage mands sag at afbalancere spillet og skelne mellem fjende og fører, hvorom der nedenfor skal blive gjort nærmere rede.

Derimod kan føreren, hvis han har at gøre med en erklæret fjende, og hvis han har to lange og to korte farver (hvilket hyppigt er farligt), med god virkning vise sekundær farve for sin makker, hvilket vil sige, at han gør et enkelt udspil i sin næstbedste farve, hvorefter han fortsætter i sin piskfarve, dog skal det erindres, at denne manøvre også giver fjenden oplysning om, hvordan landet ligger. At vise sekundær farve er dog sjældent nødvendigt og bør kun undtagelsesvis anvendes, da den kan give anledning til misforståelser og bliver derved måske vand på fjendens mølle.

Endeligt skal bemærkes, at føreren – såvel som enhver anden spiller – har i sin magt at vise, om en farve der bliver spillet, er ham tilpas eller ej, nemlig ved henholdsvis at ”markere til” eller ”markere fra”, hvad dette vil sige er nærmere omtalt i kapitel 9, side 43.

C. Om at være svag mand.

Mens såvel fjende som føreren energisk forfølger hver sin plan, og mens deres spil i reglen ikke frembyder særlig vanskelige eller komplicerede opgaver, eftersom de blot har at gå aggressivt frem og få så meget ud af deres kort som muligt, har den svage mand en mere sammensat og ofte langt vanskeligere opgave, nemlig at afbalancere kampen mellem de to andre spillere. Denne hans opgave stiller sig væsentlig forskellig, efter om han ved, hvem der er fjende eller han ikke ved dette.

Hvis han ved, hvem der er fjenden.

Hvis han ved, hvem der er fjenden skal han naturligvis spille så meget som muligt til skade for fjenden og til gavn for sin makker, han skal fuldstændig underkaste sig makkerens førerskab, svare ham i hans farve, fire af for ham, ikke spilles ”maske” for ham – mens han skal stikke fjenden over, og sætte gode kort for, hvis han er i mellemhånd med fjenden i baghånden, han må frem for alt ikke røre den farve fjenden fører, eller tarokkere. Han skal i udspil byde sine gode kort i farverne for at fjenden ikke skal få flere indstikkere end højst nødvendigt, særligt har dette god virkning når fjenden er i mellemhånden. Men – som tidligere bemærket – der kan komme et tidspunkt, hvor føreren har fået et sådant overtag over fjenden, at makkerskabet må høre op, og den svage mand må gå over til at spille neutralt eller måske endog bekæmpe sin tidligere makker.

Der opkaster sig nu let det spørgsmål: Hvilken farve skal den svage røre, når han endnu ikke har set sin makkers farve eller hvis han ikke har flere i denne farve. Har makkeren

meldt i en farve, bør han naturligvis røre denne, men hvis makkeren intet har meldt, hvad så? Det kommer væsentlig an på antallet af kort i farverne; helst bør han vælge en 6-farve eller 5-farve, til nød en 7-farve, men med forsigtighed, en endnu længere farve må han kun røre, når fjenden har meldt mange tarokker, ellers ikke. En ganske kort farve må han også helst undgå, men den er som regel ikke særlig farlig, derimod må han absolut undgå at røre en 4-farve, som erfaringsmæssigt er mest farlig, kan han vælge mellem to lige lange farver, bør han røre den, hvori han ikke har kongen. Han skal nøje passe på, hvorvidt hans makker melder til eller fra i farverne, markerer makkeren til, da skal han føre farven fire gange, men markerer makkeren fra, må han absolut ikke gå videre i farven foreløbig, men straks forsøge en anden farve. Derimod skal han intet hensyn tage til om fjenden markerer fra eller til, thi dette kan være en falsk markering for at vildlede.

Hvis han ikke ved hvem der er fjenden.

Hvis han ikke ved, hvem der er fjenden, så skal han spille neutral, han må ikke spille med eller imod nogen, må fremfor alt ikke piske, svække eller ramme nogen af de to andre spillere, men skal søge at afbalancere deres styrke, hvilket også kan udtrykkes således, at han har til opgave at befri de to andre spillere for deres ladoner i de farver, der ikke er deres kampfarver.

Begrebet ”neutralt spil” fordrer imidlertid en nærmere forklaring; at spille neutralt vil ingenlunde sige, at man skal holde sig uden for spillet, ikke få mange stik og så videre. Nej, tværtimod, man skal netop gøre sine indstikkere i

farverne gældende, man skal se at komme ind netop for at kunne gøre neutralt udspil, derfor ser man ofte, at netop den svage mand får mange stik og stor tælling, mens føreren får få stik og lille tælling. Den svage skal altså, når han sidder i baghånden, stikke over for at føre neutral farve, sidder han derimod i mellemhånden, stiller sagen sig lidt forskellig eftersom det drejer sig om farverne eller tarok. I farverne skal han netop bruge sine indstikkere, men hvis han skal bruge tarok og baghånden også skal bruge tarok, skal mellemhånden anvende små tarokker, kan baghånden derimod bekende farven, skal den svage i mellemhånden helst benytte lejligheden til at komme af med sine mellemstore tarokker.

I det hele taget skal den svage mand hvad angår farven – men især hvad angår tarokker – behændigt se at benytte sine mellemstore kort i spillets første forløb (uden dog at give afkald på indstikkere), så han på det tidspunkt, da spillet er mere afklaret og begynder at blive spændende, efter omstændighederne, kan stikke over eller fire af. Iagttager han ikke denne vigtige regel, risikerer han nemlig at han komme i klemme, kommer ind på et højst ubehageligt tidspunkt og derved gør ubodelig skade. Den svage kan af os til, hen imod slutningen af spillet, komme i den vanskelige situation, at han ved sit udspil løber en fare for at gøre fortræd, hvad end han spiller ud; han befinder sig med andre ord i en slem knibe, og den mindre øvede spiller vil da ofte ræsonnere som så: ”Spiller jeg nu klør, så rammer jeg A, og spiller jeg ruder så rammer jeg B, begge dele er lige galt, ergo bør jeg spille hjerter som rammer dem begge, thi det må jo da være mest neutralt”. Dette ræsonnement er jo tilsyneladende også meget

fornuftigt – men ikke desto mindre er det meget forkert, hvilket bedst kan ses ved et par eksempler:



A



B



C

A er i udspil, og det vil nu ses, at hvis han spiller hjerter, altså rammer dem begge, så kan C med lethed ultimere, hvorimod hvis A spiller klør eller ruder, så er ultimo forhindret.

Et andet endnu mere slående eksempel:



A



B



C

Denne situation synes meget farlig, og det er den også, thi spiller A hvilken som helst anden farve end ruder, så ultimerer C med lethed, mens ultimo er forhindret hvis A spiller sin ruder 2, hvorved C jo kommer ind, men kan ikke forhindre, at B med tarok 21 kommer ind næste gang, hvorefter han kan spille den sidste af sine rudere og sidde tilbage med tarok 2, hvorved ultimoen jo vil være umulig. Heraf læres som almindelig regel, at der i slige tilfælde blot skal spilles den farve der findes på en af hænderne, hvorimod man fremfor alt skal undgå at ramme begge spillerne (slå dobbelt), og det er jo også indlysende, at dette sidste uvægerligt vil komme den stærkeste til gode, hvilket altid vil være galt.

Altså: Så længe den svage intet ved om fjenden eller om, hvem der er den stærkeste, spiller han neutralt, så at sige i blinde, idet han blot skal sørge for ikke at skade nogen af de andre spillere, men – det tidspunkt kan komme, da en fjende viser sig, enten direkte eller indirekte, enten ved at han tarokkerer, ved at han holder en konge tilbage i sin pisk, ved at avancere stærkt på eller på andre måder, og da – men også først da – må den svage forandre taktik, nemlig straks og energisk gøre front imod sin fjende og støtte føreren. I denne forbindelse må dog bemærkes, at den svage mand må vogte sig for at antage en spiller som fjende, fordi denne har en lang pisk, derfor behøver han ikke at være fjende, thi fjendens og førerens spillemåde er ganske ens, nemlig aggressiv, ligeledes må han ikke anse en spiller som fjende fordi han rammer ham (den svage) stærkt, tværtimod være tilfreds hermed, for det tyder jo måske netop på, at de to andre spillere kan holde hinanden stangen, og endeligt

advares imod, at man ”sætter sig i hovedet”, at pagaten sidder hos en bestemt spiller, hvilket mange er tilbøjelig til, man kan nemlig i virkeligheden intet som helst vide derom, hvis pagaten ikke er meldt, og at indlade sig på dette gætteværk er ganske forkasteligt.

Ganske undtagelsesvis kan den svage gå aggressivt frem, nemlig i det tilfælde, hvor situationen synes håbløs, hvor det er øjensynligt, at føreren ikke formår at holde spillet, da kan det forsøges om det ikke er muligt at undgå ultimo ved at piske pagaten ud, nemlig ved at begge de andre spillere pisker løs af alle kræfter, lige meget om de træffer hinanden, denne manøvre kunne passende kaldes ”fortvivlelsens spil”, den er den sidste udvej, som af og til kan lykkes, særlig hvis fjenden ikke har mange gode indstikkere, eller hvis han har tarokkeret en del gange.

Under hele spillet må den svage nødvendigvis udvise den største årvågenhed med hensyn til spillets gang og chancer, man bør nøje vide hvor mange tarokker der er faldet, helst også hvor mange hver af spillerne har brugt, også om antallet af faldne kort i farverne må han vide besked, om hvilke konger der er faldet, om pagaten er gået, om scusen er brugt, samt nøje lægge mærke til, hvorvidt andre spillere, særligt makkeren – hvis han har en sådan – markere til eller fra i farverne; kun når alle disse enkeltheder står ham klart, kan han med sikkerhed og med godt udfald røgte sit vanskelige hverv, at afbalancere spillet.

Ligesom føreren kan komme til at skifte rolle fra fører til svag mand, kan den svage tilsvarende måde komme i det tilfælde at han kan eller skal gå over til at blive fører eller

måske endog til at blive fjende, her gives tre forskellige tilfælde:

a). Hvis den svage i spillets løb kun bliver lidt ramt, når spillet altså former sig gunstigt for ham, så han nu kan indse, at han med sikkerhed kan forhindre ultimo, bør han slå om og blive fører, for det sikreste er og bliver altid det sikreste.

b). Hvis føreren bliver stærkt ramt og derved kan indse, at han er ude af stand til at holde spillet, bliver han nødt til at "gå fra spil" og altså overlade føringen til den oprindelig svage mand, dette tilkendegiver han ved, at han ophører med sin pisk inden denne er opbrugt og går over til en anden farve. Denne strømændring er det ikke altid let at opdage for den svage mand, men er denne rigtig lydhor som han bør, og opfatter han den som han skal, da har han den uafviselige pligt øjeblikkeligt at tage førerskabet og altså spille aggressivt lige meget hvor svage hans kort end synes at være, thi soleklart er det, at når den ene går fra spil, og den anden ikke optager spillet, så får fjenden derved en uhyre chance, som næsten ufejlbarligt må føre til hans ultimo.

c). Når alle ultimokort er gået, eller den svage sidder med det eller de sidste ultimokort, kan den svage naturligvis spille ganske som han lyster, stille sig andre formål, for eksempel at få sidste stik, at få stor tælling, ja , måske endog ultimere, hvilket sidste ingenlunde er en ukendt begivenhed, som særligt kan lykkes, hvis fjenden uforsigtigt har spillet for stærkt.

Som det vil ses af det her anførte og også tidligere bemærket er den svage mands spil mangeartet, ofte indviklet og vanskeligt. Det er også en kendsgerning, at sidder man en

aften igennem med svage kort (som bekendt har man i al kortspil heldige eller uheldige perioder eller aftner), så bliver man mere anstrengt og træt på hjernen end hvis man sidder med gode kort, der ikke i reglen fordrer så megen hjerneanspændelse, ligeledes er det en kendt sag, at hvis en ultimo, der kunne have været forhindret, dog finder sted, så er det som oftest den svage mands skyld, det er næsten altid ham, der har gjort fejl, ikke har haft den tilstrækkelig fine næse eller heldig hånd, det er kort sagt ham, der får på hovedet bagefter, og for så vidt kan hans hverv ofte være utaknemmeligt, men på den anden side kan han have lov til at være stolt, når det ved fint og behændigt spil lykkes at forhindre en ultimo hos en fjende, der med udmærket gode kort synes at være sikker på sejr.

D. Resumé.

Som resumé af det ovenstående angående tre forskellige roller i det normale spil, skal kortelig gentages:

- Fjenden forsøger ved angrebsvis spil, ved at piske og tarokkere, at nå sit mål: ultimo.
- Føreren forsøger at forhindre ultimo ved aggressivt spil, nemlig ved at piske hensynsløst, samt ved for øvrigt at blive af med sine ladoner i farverne.
- Den svage mand afbalancerer spillet, det vil sige spiller neutralt sålænge han ikke kender fjenden, eller bekæmper en åbenlys fjende under sin makkers førerskab.

Men –er de tre roller nu altid fordelt som forklaret? Nej, ingenlunde. Måske findes slet ingen fjende, idet ingen af spillerne anser sig for så stærk at han kan ultimere, i de tilfælde vil der som regel være to førere og én svag mand. Men der kan også være to fjender på én gang, ja, måske endda tre fjender, hvoraf mindst den ene snart – tvunget af omstændighederne – må opgive fjendskabet og gå over til at blive fører eller måske endog svag mand. Som antydnet kan der altså godt være to førere, ja, endog tre førere, hvilket særligt kan hænde, når tarokkerne sider fordelt med 7, 7 og 8, og dette tre-dobbelte førerskab kan endog undtagelsesvis fortsætte til spillets ende, heraf følger, at der – undtagelsesvis ganske vist – ikke behøver at være nogen svag mand, derimod må der absolut aldrig være to svage mænd, thi da får den tredje spiller en alt for stor chance til at kunne ultimere på endog forholdsvis små kort.

Endnu skal blot bemærkes, at det omtalte tre-dobbelte førerskab let kan blive farligt, idet en af spillerne, som ikke i begyndelsen havde tænkt på ultimo, derved får en chance, én af dem må derfor bøje sig og resignere – men hvem? Hertil må svares: Den klogeste!

8. Om at tælle tarokker.

Det er absolut nødvendigt at være på det rene med, hvor mange tarokker der er faldet på bordet i spillets løb; er man i vildrede med dette, så er man ude i det blå og kan så at sige intet udrette, og det gælder vel at mærke alle tre spillere. Undertiden hører man den svage mand sige efter spillets afslutning: ”Jeg opgav at tælle tarokkerne, for jeg kunne alligevel intet udrette.” Dette ræsonnement er galt, efter som

det netop ofte bliver den svage mand, der mod spillets slutning skal redde situationen eller har afgørelsen i sin hånd og derfor i høj grad bør vide besked om chancer og muligheder.

At tælle tarokkerne falder ofte i begyndelsen lidt vanskeligt, fordi der er så mange af dem, og i øvrigt også så meget mere som man også lige skal huske, hvor mange kort der falder i farverne, i hvert fald i kampfarverne, men med tiden bliver det en vanesag, en rutinesag, som ganske mekanisk registrerer og som efterhånden ikke volder vanskelighed, og som sjældent glipper. Skulle man alligevel undtagelsesvis komme i tvivl om sin tællings rigtighed, så bør man følge en god gammel regel, der siger: stol på din tælling!

Da scusen, som ikke er tarok, dog kan bruges som tarok, og da den i tarokmelding skal tælles med som tarok, bør man altid tælle scusen som tarok og altså regne med 22 tarokker i alt i spillet.

Der er flere måder at tælle tarokker på, den mest simple og naturligste er at tælle tarokkerne efterhånden som de falder på bordet, (nogle bruger dog at tælle tarokkerne i det øjeblik stikket bliver taget hjem, hvorved undgås en ofte pinlig venten på en spiller, der betænker sig for længe).

Man kan også nøjes med at tælle de tarokker der falder fra de to andre spillere, i så fald må man nøjagtigt kunne huske hvor mange tarokker man selv begyndte med, og ved et lille regnestykke kan man da til enhver tid udregne, hvor mange der er tilbage på de to andre hænder tilsammen.

Men der er en tredje måde, som ganske vist er lidt mere indviklet og omstændelig, men som også har visse fordele.

Metoden er følgende: Lad os antage, at A sidder tilhøjre for mig og B til venstre, de tarokker der falder fra A tælles som enere og de, der falder fra B, som tiere, medens mine egne tarokker slet ikke tæller med. For eksempel, der falder en tarok fra A, den tæller 1; dernæst en fra B, det giver 11, dernæst en fra A, det giver 12, atter en fra A giver 13, nu en fra B giver 23 og så videre, også her skal man naturligvis huske sit eget antal tarokker, man kan da ved et regnestykke gøre op, hvor mange der er tilbage på de to andre hænder. Men fordelene ved metoden er, at man ved, hvor mange tarokker hver enkelt spiller har brugt, og dette kan have stor betydning, ikke alene for den svage mand med hensyn til at afbalancere spillet, men også for alle spillerne med hensyn til at beregne chancerne for ultimo; for eksempel, er der meldt tarokker, så ved man nøjagtigt hvorledes de tilbageværende tarokker er fordelt på hænderne, er der ikke meldt tarokker og A har anvendt 7 tarokker, så ved man, at han højst har 2 tilbage, og har han brugt 9, så er han renonce i tarok.

Hvilken metode skal man nu vælge? Det bliver lidt af en smagssag. Hvis man stiler meget højt med hensyn til at blive en fin tarokkaner, da er den sidste metode vel nok at foretrække. Men den første, den jævne og naturlige tælling er tilstrækkelig betryggende til som regel at kunne beherske situationen, og den kan måske have det fortrin, at ens hjerne har bedre råd til at være vågen over for andre finesser i spillet.

9. Om at markere til og markere fra.

Det er allerede tidligere berørt, at en spiller i reglen er i stand til at tilkendegive, hvorvidt en farve, der spilles ud af en anden

spiller passer ham eller ej, eller som det kaldes ”smager ham” eller ej. Smager farven ham, lægger han nemlig sit mindste kort til og næste gang der bliver spillet i farven, sit næstmindste; smager farven ham derimod ikke, lægger han straks et større kort til, og næste gang den anvendes det mindste. Dette kaldes henholdsvis at markere til og markere fra. Somme tider må farven spilles to gange for at se, hvorvidt det er en til- eller en framelding, men ofte vil ét udspil give tilstrækkelig oplysning herom. Denne tilkendegivelse af, hvorvidt farven er kærkommen eller ej er af overordentlig stor betydning, navnlig, når det drejer sig om samspil mellem de to makkere. Men man må ikke være blind for, at samtidig med, at de to makkere derved kan give hinanden værdifulde oplysninger, kan fjenden også drage nytte af disse oplysninger. Sagen er heller ikke så lige til som ved første øjekast, thi dels er det måske ikke muligt for makker at markere, idet han må stikke over for at redde en nødvendig indstikker, eller han må sætte noget klækkeligt på i mellemhånden for at baghånden ikke skal få en uventet eller ufortjent indstikker, dels kan markeringen på grund af kortets størrelse være tvivlsom, og dels vil en erklæret fjende ofte søge at narre ved falsk markering, idet han markerer fra, når farven i virkeligheden smager ham og omvendt.

Det er især den svage mand, der i høj grad bør være vågen overfor disse markeringer og rette sit videre spil derefter, men sagen stiller sig naturligvis forskelligt for ham eftersom han ved, hvem der er, eller om han er uvidende herom. I første tilfælde skal han kun tage hensyn til sin makkers markering, i det andet tilfælde, altså når han skal spille neutralt, må han tage lige stor hensyn til begge spillerne.

Lad os for at illustrere sagen bedre tage et eksempel på det sidste:

A (den svage) har hjerter konge og dame sjette og beslutter at forsøge denne farve, han spiller damen ud (hvilket han bør, thi hvis farven viser sig uheldig, har han kongen i behold som trussel), B lægger hjerter 10 (absolut tilmelding), C hjerter 5 (tvivlsom).

A spiller nu hjerter konge, B lægger hjerter 8 og C hjerter 4, begge har altså markeret ”til” og A ikke alene kan, men bør da spille hjerter i alt 4 gange, men heller ikke mere.

Hvis derimod for eksempel B markeret ”til” og C ”fra”, bør A ikke gå videre i farven foreløbig, men forsøge en anden farve, hvis nu B markerer ”fra” og C ”til” i denne anden farve, kan A efter omstændighederne forsøge en tredje farve eller skiftevis føre de to farver. For bedre at forstå dette sidste må bemærkes, at de to stærke spillere som regel har hver en kampfarve, så at den svage kun har to farver at vælge imellem, thi kampfarverne må han selvfølgelig ikke røre. I denne forbindelse kunne det være passende at bemærke, at hvis den svage af vanvare er kommet til at røre ved for eksempel B’s kampfarve – hvilket jo kan hænde – forinden den er vist – så bør han for at afbalancere spillet give C en lignende favør.

Endelig skal gøres et par småbemærkninger, som dog hver for sig har væsentlig betydning:

Har en spiller 4 kort eller derover i den farve der føres bør han markere til, har han derimod kun 3 kort eller derunder bør han markere fra. En åbenlys fjende kan dog ganske se bort fra denne regel.

Hvis en spiller for eksempel lægger en rød 3 (eller en sort 8) må det absolut betrages som en afmarkering, lægges der for eksempel en rød 6 (eller en sort 5) til, er markeringen tvivlsom, og vished kan først fås ved næste udspil i farven. Selv en rød 9 (eller sort 2) kan være en afmarkering, når der bagefter følger den røde 10 (eller det sorte es).

Den svage mand må byde store kort i sit udspil for bedre at give de andre spillere lejlighed til markering.

Den spiller, der lægger skat, bør ikke lægge det mindste kort i farverne af hensyn til, at han da kan markere tydeligere.

10. Om at få sidste stik.

Den spiller der får sidste stik – bortset fra ultimo, bagud og nolo – får en gevinst af 20 point fra hver af modspillerne. Når en ultimo altså af en eller anden grund viser sig umulig – for eksempel hvis kortene ikke er gode nok hertil, eller når de farlige kort (ultimo kortene), er faldet – så kan den, der føler sig stærk nok dertil, sætte det mindre, men dog lønnede formål at få sidste stik. Det er klart, at den højeste tarok (21) er et meget vigtigt kort for dette formål, vel at mærke, hvis den sidder i selskab med et nogenlunde antal tarokker, men kan tarok 21 piskes ud, da har de andre spillere også en chance.

Den, der pønser på at få sidste stik, skal spille sine kort på tilsvarende måde, som om han var fjende eller fører; han skal altså piske hensynsløst eller tarokkere, så han avancerer i spillet og behersker dette, enten ved at beholde tarok tilbage efter at de andre er blokket, eller ved at blokke alle hænder for tarokker, således at det højeste indeværende kort i en farve kan

gøre sidste stik. Den forcerede kamp om sidste stik kan ofte være spændende og morsom, så meget mere som den svage mand ingenlunde behøver at holde sig tilbage, men tværtimod kan kaste sig ind i den 3-dobbelte kamp, ofte med lige så gode chancer som de andre, det er også af og til ret pudsige resultater, der kan komme ud af en sådan kamp, for eksempel at sidste stik fås på det mindste kort i en farve, eller fås af en spiller, der har haft yderst slette kort. Men det må dog på det kraftigste pointeres, at hvis der på en af de andre hænder befinder sig et ultimokort, og man ikke er urokkelig sikker på at kunne beherske situationen ved spillets slutning, så må man i høj grad vogte sig for at forcere spillet for sidste stiks skyld, thi mangen en ultimo – som ellers var umulig – er blevet ”foræret” til en anden spiller ved letsindig forceret spil med sidste stik som mål, hvilket burde være en forfejlet spekulation.

Et lille eksempel vil vise, hvorledes man kan tiltvinge sig sidste stik trods mangel af tarok 21:



A



B



C

Når A, der har udspillet, blot forcerer med sine største tarokker, vil han under alle omstændigheder kunne få sidste stik, spiller han derimod sin lille tarok ud, kan B ved at stikke med tarok 16 og spille sin ruder, kunne holde sidste stik.

Den svage spiller kan ofte komme i det tilfælde, at han – uden selv at kunne få sidste stik – kan dirigere sidste stik hen til hvilken af de to andre spillere han ønsker; det er i så fald skik og brug, at han favoriserer den, der ikke har været fjende. Ligeledes er det skik og brug, at hvis man sidder med et eller flere tællende kort, som alligevel skal gå tabt, så lægger man dem til i de næstsidste stik og ikke i sidste. Dette er ganske vist petitesseer, som ingen videre betydning har, men det er alligevel mellem gamle tarokkanere en stiltiende overenskomst, som man gør vel i at respektere.

11. Om tælling.

Når spillet er forbi, undersøger hver spiller hvor mange point han har i sine stik, det vil sige han foretager tælling, dog bortfalder tællingen efter en vundet nolo.

Med hensyn til kortenes værdi i denne tælling skal bemærkes, at tre kort (et stik) givet 1 point, og desuden gælder tarok 21, pagat, scus og kongerne hver 4 point. Damerne hver 3 point, kavallerne hver 2 og knægtene hver 1 point. Da denne forklaring måske er lidt dunkel og uforståelig, bliver det nødvendigt nærmere at angive, hvorledes man i praksis bedst og nemmest udfører tællingen, nemlig: tag tre kort ad gangen, tæl de ovennævnte særlige kort med angiven værdi og læg 1 point til for hver af de tre kort tilsammen, for eksempel:



Giver 4 + 1, i alt 5 point.



Giver 4 + 1, i alt 5 point.



Giver 3+1, i alt 4 point.



Giver 4+2+1+1, i alt 8 point



Giver 1 point.

Skatten tælles med blandt kortgiverens stik.

Alle spillets 78 kort giver i alt 78 point, det bliver gennemsnitlig 26 point til hver af spillerne.

Det er klart, at når blot to af spillerne tæller sine kort, så kan det meget let regnes ud, hvad den tredje spiller har i tælling, forudsat da, at der er talt rigtigt. Af praktiske grunde, nemlig for at spare tid, er det derfor skik og brug, at den der skal give kort til næste spil, fritages for tællingen, og straks giver sig i færd med kortgivningen.

At have en stor tælling giver altså stor gevinst, det er derfor naturligt, at enhver spiller under spillet søger at få så mange tællende kort mellem sine stik som muligt, mange spillere er forhoppet på og nøjeregnende med at få sine kort godt betalt, uagtet gevinsten, som derved kan indvindes, i reglen er yderst beskedent; imidlertid er denne nøjeregnende bjergsomhed kun på sin plads, når den absolut ikke kan gøre skade med hensyn til spillets hovedformål, hvilket den i mange tilfælde let kan komme til, hvilket kan vises i efterfølgende eksempel:



A (den svage)



B (skjult fjende)



C (fører)

A spiller hjerter dame, B lægger hjerter 5 og C stikker med kongen, fordi damen frister ham. Men B får derved en indstikker på knægten, som han ellers ikke ville have fået, og denne indstikker kan grumme let være en dråbe, der får bægret til at flyde over, det vil sige: ultimoen til at lykkes for ham. Hvis han derimod ikke lader sig friste af damen, men markerer til med hjerter 9, da vil han ganske vist gå glip af 4 point i sin tælling, men han vil styrke sine kort betydeligt.

12. Om at gå bagud.

Når en spiller holder pagaten eller en konge til sidste stik, men ikke selv tager stikket hjem, kaldes det at han går bagud, dette giver et betydeligt tab, idet han må betale det samme som han ville have vundet, hvis han havde ultimeret.

Ikke så sjældent kan det hælde, at et spiller i slutspillet befinder sig balancerende mellem ultimo og bagud, og det er naturligt, at denne balancering mellem betydelig gevinst og betydelig tab, eller mellem knald eller fald, forøger spændingen i så høj grad, at den passende kunne kaldes højspænding. Ovenfor er der allerede i kapitel 7 (side 19) givet er par eksempler herpå med motivering af, hvorvidt spilleren bør tage sin chance eller ej. Denne slags ”bagud” foregår altså så at sige med velberådet hu eller ”frivilligt”, idet chancen forsøges og slår fejl. Men der er også en anden slags bagud, nemlig den ”ufrivillige”, hvis nemlig en spiller af vanvare eller tilfældigvis har beholdt et ultimokort for længe og i svage omgivelser, kan han under visse omstændigheder blive tvunget eller trukket bagud, som et par eksempler vil vise.

Eksempel 1.



A



B

Ligegyldige kort

C

A., der har udspillet, trækker tarok 21, dernæst tarok 20 og spiller dernæst sin ruder – og B bliver trukket bagud på sin hjerter konge.

Eksempel 2.



A



B



C

A, der er i udspil, spiller hjerter dame, B lægger 6 og C lægger hjerter 10 til. A spiller hjerter 3 ud, B stikker med knægten og C stikker med kavallen. C spiller hjerter 7, A stikker med hjerter es og skal bekende med hjerter 4, hvorefter B går bagud med pagaten, idet denne stikkes med tarok 2.

Af disse eksempler lærer man, hvor varsom man skal være med at beholde et ultimokort udækket eller i slet selskab.

En bagud på konge forekommer oftest ved et mislykket forsøg på at ultimere den, idet en af de andre spillere kommer ind i næstsidste stik og da har en kort af en anden farve til slut. Det kunne derfor være nyttigt ved et eksempel at vise, hvorledes modspillerne skal spille kortene for at forpurre en sådan ultimo, eller rettere, for at fremkalde en sådan bagud.



A



B



C

A, der har udspil, trækker tarok 21, B lægger hjerter 10 (han må absolut ikke skille sig af med klør 6), C lægger tarok 18. A spiller dernæst hjerter kaval, B lægger hjerter 8 (han må absolut ikke stikke med damen), C lægger hjerter 8. Hvis A nu tør tage chancen og spiller hjerter knægt, så går han bagud, thi

så kommer B ind på damen, og han skal spille klør 6 ud til sidste stik, og vil tage dette stik hjem, (inklusive hjerter konge).

Det kan undtagelsesvis hænde, at mens den ene spiller ultimerer pagaten eller en konge, kan en anden spiller gå bagud på en anden konge, ligesom det kan ske, at 2 spillere samtidigt går bagud med hver sin konge, om betalingen for disse sjældne, men højst spændende tildragelser, se kapitel 20, side 85.

Under scusens brug, (kapitel 14, side 55), er det ved et eksempel vist, hvorledes man muligvis kan redde sig fra en bagud, ved at beholde scusen til sidste stik. Samme sted er også nævnt et eksempel på, at man kan gå bagud, fordi man undlader at forlange scus i tredje sidste udspil.

13. Om at fange pagaten eller en konge.

Når en spiller i spillets løb ikke får sin pagat (eller konge) hjem i et stik, skal han betale derfor (se kapitel 20, side 85), det kan være et lønnende formål at tvinge eller lokke indehaveren af sådanne kort til at "miste" dem.

Dette hører dog også til den slags formål, som det måske kan være fornøjeligt at sætte sig, men som dog ikke giver nogen gevinst af betydning, og som absolut ikke må dyrkes, når de på nogen måde kan skade hovedformålet: at forhindre al ultimo:

Eksempel 1:

- A. har meldt 10 tarokker uden pagat.
- B. har 8 tarokker uden pagat og fulde konger.
- C. har – som B ved – 4 tarokker med pagaten.

B der ved hvor pagaten sidder og ved, at A ikke er farlig, kan nu – ved at spille tarok fire gange – trække pagaten fra C.

Eksempel 2:

A. har blandt andet hjerter dame, kaval, knægt, 1, 2, 5, 7, 8.

B. har blandt andet hjerter konge, 3, 4, 6.

C. har blandt andet hjerter 9 og 10.

A er i udspil og beslutter sig for at røre hjerterne, men mod sædvane byder han ikke til af et billedkortene for at tvinge kongen ud, men derimod lumskelige hjerter 2, B lægger hjerter 6 og C lægger hjerter 9. A spiller dernæst hjerter es, B går endnu ikke med kongen, dels fordi han helst vil have et billedkort at stikke på, og dels fordi C øjensynligt har markeret til, B lægger altså hjerter 4. Nu spiller A tredje gang hjerter og B's konge er faldet, idet C nu er renonce. Denne underfundige spillemåde fra A's side bevirker ikke alene kongens fald, men er også med til at styrke A's kort og er altså heldbringende under den forudsætning, at A er fjende eller fører

Der kunne tænkes endnu flere andre måder, på hvilken man kunne forlede modspillerne til at brænde inde med sine egne ultimokort, for eksempel ved at spille fingeret svag, når man er meget stærk, eller ved at markere til, skønt man er meget svag i farven og så videre, alt dette hører imidlertid til den vrimmel af finesser som ikke godt lader sig fremstille i eksempler, men som erfaringen må lære den flittige spiller.

14. Om scusen og dens brug.

Scusen er et højst mærkeligt kort, der ikke har sit sidestykke i noget andet kortspil. Den er ikke tarok eller nogen bestemt

farve, men den kan benyttes som tarok eller som hvilken som helst farve, den rangerer ikke mellem de andre kort, har ingen bestemt værdi, kan ikke stikke noget andet kort over, kan aldrig tage stik hjem, men i tællingen efter spillet har den dog den højeste pointværdi, den kan samtidig figurere i flere forskellige meldinger, når den bruges, følger den ikke med stikket således som de andre kort, men vises blot frem og lægges derefter ned blandt ihændehaverens egne stik, idet den erstattes med et andet – ikke tællende – kort fra stikbunken, den kan benyttes enten i udspil, i hvilket tilfælde spilleren skal nævne den farve, som han ønsker den skal gælde, eller som tilkastning, idet den da blot vises frem.

Som man ser, er scusen en underlig mellemting, der er behæftet med en mængde ejendommelige egenskaber, og disse egenskaber rummer en mærkelig blanding af kraft og svaghed.

Men der er endnu flere ejendommeligheder angående scusen: For at bevare sin kraft, skal den benyttes senest i tredjesidste stik, falder den ikke i tredje sidste stik, må den først falde i sidste stik og er da død og magtesløs, idet ihændehaveren da ikke kan døbe den. Er han under denne forudsætning selv i udspillet med sidste kort, går udspillet over til mellemhånden, og den der får sidste stik tager scusen med i stikket.

Endvidere gælder den regel, at hvis scusen ikke benyttes frivilligt i tredjesidste stik, kan hvilken som helst af de to andre spillere forlange den afbenyttet, selv om det derved bliver nødvendigt at kort, som er falden på bordet, atter tages op. Hvis scusen falder på forlangende i tredjesidste udspil, beholder den dog sin kraft, således altså, at udspilleren har ret til at døbe den. Dette krav om at scusen skal bruges kan – som nedenfor

nærmere omtalt – have stor betydning, dog kan man naturligvis ikke forlange scus efter at man selv har lagt sit kort på bordet, og er scusen ikke inde, så man har krævet den fejlagtigt, skal man betale bøde, nemlig 20 points i hver kop.

Endnu en vigtig regel er knyttet til scusens brug, nemlig at scusen i udspillet kun må døbes med en farve (eller tarok) hvis denne farve (eller tarok) findes på mindst én af de andre hænder. Er dette ikke tilfældet, mister den sin kraft i ihændehaberens hånd.

Gangen i en sådan episode kan bedst illustreres med et eksempel: A er i forhånd og spiller scusen ud som spar, B (mellemhånden) siger: ”Jeg har ikke spar”, hvorefter C (baghånden) siger: ””Jeg har heller ikke spar””. Dermed er det altså konstateret, at spar ikke findes på de to hænder, og A har derfor mistet sin ret til at døbe scusen, denne ret går nu over til B, som dog, hvis han finder det formålstjenligt, kan overlade retten til C. Hvis B derimod uden at sige noget lægger for eksempel klør til, har han dermed forspildt sin chance for at døbe den, og retten går dermed over til C, herved bliver det eventuelt nødvendigt, at B tager sin klør op igen og bruger den farve C forlanger.

Efter at der således er gjort rede for de regler, der knytter sig til scusen, skal det nu klargøres, i hvilke forskellige tilfælde scusen kan anvendes med fordel i spillet:

a. At redde en indstikker.

Eksempel: A er ”født” med kun to hjertere, nemlig kavallen og hjerter 8, men har tillige scusen. B spiller hjerter konge ud, hvortil A lægger hjerter 8, B spiller dernæst hjerter dame,

hvortil A scuserer – og A har derved reddet en indstikker som han ellers ikke ville have fået.

b. At forøge sit antal af tarokker.

Da scusen kan gælde for tarok er det klart, at den spiller, der har scus enten kan bruge den til at fire af for en tarok eller at spille den ud som tarok, i begge tilfælde vil han altså forøge sit tarokantal med én, hvilket særligt vil kunne komme fjenden eller føreren tilgode, mens den svage mand sjældent har brug for denne manøvre.

c. At dække en konge.

A er stærkt overlegen i tarok, dog uden pagat, derimod har han klør konge femte samt scus; han pønser på at ultimere klør konge. B og C har henholdsvis fem og fire klør, men ved ikke hvor scusen befinder sig, de er for øvrigt klar over den farlige situation og beslutter sig til – som eneste udvej – at jage klør konge ud, de spiller altså klør, i alt fem gange, men femte gang scuserer A og har derved sin konge i behold og er klar til ultimo, såfremt han i øvrigt er stærk nok. Hvis B og C havde haft henholdsvis seks og tre klør, kunne B derved have taget kongen fra A. Hvis de andre spillere ikke rører klør, må A selv gøre det, idet han den ene gang må spille scusen ud som klør.

d. At forhindre en kongeultimo.

A er overlegen i tarok, dog uden pagat og scus, derimod har han fuldt i spar, seks i alt, han forsøger ultimo på spar konge. B er fører og har fem sparere samt de tre andre konger, C er svag mand, har tre sparere og scus. A spiller straks spar dame, dernæst kavallen, dernæst knægten og så atter spar, hvorved han rammer C. Nu ved B for det første, at A er åbenlys fjende,

for det andet, at C har scusen (idet A ellers skulle have meldt sprøjte i spar), for det tredje, at A ikke har andre konger end spar og for det fjerde, at A har haft seks sparere i alt, altså kan kongen trækkes fra ham på følgende måde: Så snart B kommer ind, spiller han sin femte (og sidste) spar, som C stikker med tarok, og nu spiller C blot sin scus ud som spar, hvorved kongen falder eller ”jages ud”, som det hedder. Men denne manøvre fordrer naturligvis, at C skal være vågen og har talt sparerne.

e. At forhindre en pagatultimo.

A er fjenden og pønser på at ultimere pagaten. B er fører og C er svag mand, men har scusen. A og B har kæmpet hårdt. A har overtaget, idet alle B's tarokker er berøvet ham, mens A har pagaten blank tilbage; C, der klogeligt under kampen har holdt sin scus tilbage, kommer nu henimod spillets afslutning ind og spiller scusen ud som tarok, hvorved pagaten falder og ultimoen forhindret.

f. At hjælpe makkeren.

A er åbenlys fjende, B er fører og pisker i spar, C er svag mand, har scusen, men kun to sparere. Meget hurtigt vil C komme ind gang på gang, idet han bliver ramt af B's sparere, en af disse gange kan C imidlertid spille scusen ud som spar, hvilket er en fortrindelig hjælp for B.

g. At skaffe makkeren et stik.

I visse tilfælde – særlig når spillet henimod slutningen tilspidser sig – kan det være af yderste vigtighed, at føreren kommer ind netop på dette tidspunkt, og det kan da let hænde, at den svage mand, altså førerens makker, kun ved at scusere

kan skaffe sin makker den begunstigelse og dermed redde situationen.

h. At hjælpe til nolo.

Det er indlysende, og behøver næppe nærmere påvisning, at scusen er et fortrindeligt kort for den, der vil spille nolo, man kan vel sige, at hvis en nolo skal søges gennemført på trods af begge de andre spillere, er scusen som oftest uundværlig. Det er dog værd at bemærke, at nolospilleren ikke må bruge scusen, før det er absolut nødvendigt, ikke før det kritiske moment indtræder, da han kan se, at nu vil han sikkert få et stik, hvis ikke han bruger den.

i. At forhindre en nolo.

Hvis en spiller forsøger at spille nolo, er det klart, at scusen er et farligt våben mod ham idet den kan bruges enten i det øjeblik, da nolospilleren har stukket tredjemandens kort over, eller ved at spilles ud som en farve, hvori man ved at nolospilleren skal tage stik hjem.

A er overvældende stærk og pønser på pagatultimo som åbenlys fjende, han har scusen. B har gode nolokort, men dog en meget lang hjerterfarve og mangler altså scusen. C hjælper B med at spille nolo på grund af overhængende fare, men han har kun to hjertere. C spiller tarok nogle gange, så B nu er renonce i tarok, A har spillet hjerter tre gange og opdager derved, at C er renonce i hjerter. Når A næste gang kommer ind spiller han tarok indtil C også er renonce i tarok, herved lykkes det ganske vist B at få en del hjerter kastet af, men ikke nok, han har endnu en enkelt hjerter tilbage, som han ”hænger på”,

thi nu spiller A scusen ud som hjerter. B's nolo vælter altså, og denne hindring for A's ultimo er derved ryddet tilside.

j. At true med scusen.

Hermed menes, at en spiller – særligt den svage – alene ved at holde scusen tilbage til langt hen i spillet ofte kan gøre betydelig gavn, scusen vil nemlig ofte sidde som en trussel mod den, der har ondt i sinde, en fjende vil ofte føle sig utryg, føle sig hæmmet i at benytte sine kort tilbunds – navnlig når det drejer sig om en kongeultimo – så længe scusen ikke er gået. Først når dette sker, er en fjende rigtig fri i sine bevægelser, men så er det måske for sent, den gunstige chance er så måske forbi, og scusen har gjort sin gavn.

k. At forhindre en ultimo ved at beholde scusen tilbage til sidste stik.

Dette er et fif, som ikke sjældent kan lykkes, men som ganske vist ikke burde lykkes blandt gode spillere. Sagen er den, at en fjende, som pønser på ultimo, og for hvem det er lige ved at lykkes, ofte på grund af alle sine spændende anstrengelser glemmer at tænke på scusen, og hvis så en af modspillerne er så snedig at beholde scusen udover tredje sidste udspil, regner fjenden med en tarok mere end der i virkeligheden er inde og opgiver sin ultimo som umulig, skønt "hr. flovmand" i virkeligheden kunne have ultimeret.

Det var altså en ret anselig mængde tilfælde, hvori scusen kunne benyttes med fordel. Hvilken af disse måder, der skal anvendes, ja, det må den øjeblikkelige situation afgøre, måske kunne flere måder være heldbringende i samme spil, men da

scusen kun kan bruges én gang, må ihændehaveren gribe den bedste måde i flugten. Imidlertid er det ikke engang nok at bruge scusen på bedste måde, det kommer også an på at gribe det rette tidspunkt, det øjeblik, da situationen kræver det, da frugten er moden. Den rutinerede spiller vil som regel uden alt for stor vanskelighed finde det rette i så henseende og vil ofte på virkningsfuld, ja, endog afgørende måde, bruge sin scus, hvorimod den uøvede spiller ofte vil så at sige kaste den bort til ingen nytte eller måske komme i forlegenhed eller til fortræd med den. Med andre ord: scusens brug er vanskelig at lære, og det kræver erfaring og det kræver også til en vis grad snedighed og behændighed – men dette mærkværdige kort er også netop for en stor del skyld i, at tarokspillet bliver finere og mere interessant end andre kendte kortspil.

Det står nu tilbage at klargøre, hvorvidt det kan gøre gavn at forlange scus i tredjesidste udspil.

I visse tilfælde kan det være overordentligt heldigt enten for at befordre eller støtte chancen for egen ultimo eller for at tvinge en modstander bagud, i andre tilfælde (de hyppigste) er det ligegyldigt, om man forlange scusen eller ej – og i ganske enkelte tilfælde kan man komme til at gå bagud selv, hvis man ikke forlanger den.

Disse forskellige tilfælde illustreres bedst ved nogle eksempler:

Eksempel 1:



A



B



C

A spiller klør 10 og forlanger scus, A bliver derved inde, spiller nu ruder, som trækker B's sidste tarok, og pagaten er ultimoeret. Hvis A derimod ikke forlanger scus på klør 10, kunne B være kommet ind på klør kaval (og altså vælge at holde scusen til sidste stik) B trækker pagaten ud med tarok 20, og ultimoen er således forhindret.

Eksempel 2:



A



B



C

A spiller hjerter 3 og forlanger scus, A bliver derved inde og spiller nu hjerter 8 – og B går bagud med pagaten. Hvis A derimod ikke forlange scus, kan B redde sig fra den ellers sikre bagud ved at beholde scusen til sidste stik.

Eksempel 3:



A



B



C

A er i udspil og ved, at der er to tarokker hos B, at hans ruder pisker og at scusen er inde, men han ved ikke, hvor scusen sidder. Hvis scusen er hos C, er ultimoen sikker for A, hvis den derimod sidder hos B er ultimo umulig. I hvert fald bør A spille tarok 21, og da der nu falder tarok 4 fra B er ultimo sikker. At forlange scus behøver A ikke, thi hvis B har den, vil han aldeles sikkert gå med den, idet ultimo da forhindres, og hvis scusen ikke falder, så kan det kun betyde, at C har den, men vil prøve at narre ved at beholde den. En anden sag er det, hvis A ikke er sikker på, om scusen er inde, så bør han forlange den, og viser det sig, at den ikke er inde, betaler han sikkert med glæde sin bøde derfor, thi samtidig får han sikkerhed for, om han kan ultimere eller ej, og den sikkerhed er nok bøde værd.

Eksempel 4:



A



B



C

A, der har store chancer for ultimo, spiller tarok 21 ud, men undlader at forlange scus, B lægger hjerter 8 og C tarok 17. A spiller hjerter 2, B stikker med kaval, C lægger hjerter 4. B har nu scus tilbage, men den er død og magtesløs og udspillet går over til C, som har spar 9, hvorfor A går bagud på hjerter konge. Havde A derimod forlangt scus, er det let at se, at han havde ultimeret.

Denne slags eksempler på interessante spilslutninger kan konstrueres i massevis, og konstellationerne og variationerne er så at sige uendelige, hvad enten deri figurerer scus, pagat et eller flere ultimokort eller blot ét af disse vigtige kort, og hvad enten det drejer sig om ultimo, bagud, sidste stik eller forhindring af disse resultater. Det får imidlertid være nok med de få fremførte eksempler, dels fordi det ellers turde blive for vidtløftigt, og dels fordi de formentlig ikke er til nogen nytte, sådanne eksempler kan nemlig ikke læres eller huskes, de må

opleves ved kortbordet, og det enkelte eksempel vil heller næppe nogensinde komme igen i samme skikkelse, nej, den ægte tarokkaner må i praksis træne sin kombinationsevne, så han i givet fald så nogenlunde kan gribe det rette – fuldkommenheden nås selvfølgelig aldrig – og det kan kun lidt nytte, at han i en vanskelig situation ligesom hin kæntrede lystsejler, der i farens stund klynger sig til bådens køl, spørger sig selv: ”Hvad siger Hempels vejledning i lystsejlads mon i dette tilfælde”.

15 Om nolo.

At spille nolo vil – som i andre kortspil – sige at gå uden stik. Nolo i tarok er imidlertid ikke noget stort spil, tværtimod! Gevinsten er nemlig kun 25 points fra hver af modspillerne, og når man regner med, at nolospilleren muligvis må betale for et eller flere ultimokort, da bliver gevinsten yderligere formindsket, og fordelene ved at spille nolo, bliver således beskedne.

Men –vil man spørge – hvorfor eksisterer i det hele taget dette mærkelige spil, og hvorfor vil en spiller indlade sig på et så lident lønnede spil. Jo, det har sin egen årsag: sagen er nemlig den, at en vunden ultimo annulleres af en vunden nolo, eller tydeligere udtrykt: en ultimo er ugyldig, når en af de andre spillere går uden stik, derved kan en nolo komme til at spille en meget vigtig rolle, idet den kan blive en modvægt mod ovenud store kort, et middel til at forhindre en oplagt ultimo, og interessen for at vinde noloen bliver derved ikke alene nolospillerens sag, men også hans makkers, idet denne mellem

to onder naturligvis vælger den mindste og derfor med glæde går ind på at hjælpe med til, at noloen lykkes.

For at dette kan ske, må der nødvendigt etableres forståelse og sammenspil mellem de to makkere, idet følgende spørgsmål skal klares imellem dem:

- Kan noloen overhovedet gennemføres?
- Hvem skal være nolo-spiller og hvem hjælper?
- Hvem skal tage initiativet?

Denne forståelse er ikke altid let at bringe i stand, thi den skal jo ske i fuldstændig tavshed, kun ved hjælp af de kort, der falder på bordet. Lad os tage et eksempel, hvor dette belyses:

- A. (Kortgiveren) har meldt 12 tarokker med pagat og fuldt i ruder.
- B. har nogenlunde små tarokker og scus, for øvrigt jævnt gode kort.
- C. har 6 tarokker og jævnt gode indstikkere i farverne, han ved – ifølge A's meldinger – at B kun har tre tarokker og scusen.

B er i udspil, han må anse situationen for så farlig, at C næppe på almindelig vis kan forhindre A i at ultimere og at noloen derfor må forsøges. Da han selv kun har tre tarokker, bliver det naturligvis ham, der skal være modspiller, og derfor må han vise, at han føler sig i stand til at spille sin nolo, og det gør han bedst ved at spille sin største tarok ud straks.

Nu må C overveje; hvis han anser sig for stærk nok til at hindre ultimo på sædvanlig vis – hvilket er usandsynligt henset til A's store melding – eller hvis han ikke formår at stikke B's

udspillede tarok over, da må han lægge sin mindre tarok til, hvorved han oplyser B om, at noloen ikke skal forsøges, hvis han derimod er enig med B om, at noloen bør forsøges, da må han stikke B's tarok over så billigt som muligt, i begge tilfælde er den tilstrækkelige forståelse mellem de to makkere etableret.

Gangen i nolospillet bliver nu således, at C af al sin evne hjælper B med at gå uden stik, han skal, hver gang han kommer ind, spille tarok fra toppen for at B først og fremmest kan blive befriet for sine tarokker og senere med sine farligste kort i farverne. Han må, hver gang B er i mellemhånden, stikke ham over så billigt som muligt, senere på spillet må han fortrinsvis spille sin længste farve fra toppen eller den farve, hvori B er renonce. B's opgave er ikke særlig vanskelig, han skal, efter at C har hjulpet ham af med sine tarokker, bestræbe sig for at blive renonce i en farve, han skal for øvrigt fire af, hvor det er nødvendigt og benytte lejligheden til at kaste de farligste kort fra sig, han skal stole på sin makkers støtte og har (i dette tilfælde) scusen som udmærket hjælp, der dog først må benyttes i det øjeblik, hvor det kniber for ham, hans største vanskelighed ligger egentlig i at bedømme, hvilken farve der er farligst for ham. A's opgave – nemlig at forhindre noloen – er derimod ofte vanskelig, han må spille små kort ud, men ofte beror det på et lykketræf, om han griber den rigtige farve; hvis han har en god pisk, kan han måske have held til at ramme nolospilleren før tarokkerne er spillet fra denne, det første udspil bør han som regel ikke stikke, hvad enten C stikker eller ej, thi han ved jo endnu ikke hvem af de to andre, der er nolospilleren, og for øvrigt må han ligge på lur efter en chance for at give nolospilleren et stik. Hvis han havde haft scusen ville det selvfølgelig have været ham en god hjælp, og under

kapitel 14 (side 60) er der opstillet et eksempel på, hvorledes en nolo kan væltes ved brug af scusen.

Hvis A hen på spillet kommer på det rene med, at han umuligt ved egen hjælp kan forhindre B's nolo, da kan han gribe til den udvej at gå med alle sine ultimokort, for derved at erhverve sig C's venskab og medhjælp til at forhindre noloen, thi når C er sikker på, at A ikke er farlig, så har han mere interesse i at vælte noloen, end i at støtte den. Når han ikke mere har brug for det venskab med B, så kaster han det overbord og slår sig på et andet venskab, egentlig er denne troløshed jo ikke nogen tiltalende tanke, men i tarok – som for øvrigt i al kortspil – er det nu engang således, at enhver er sig selv nærmest. Dette fif fra A's side kan dog måske imødegås med et andet fif fra nolospillerens side, nemlig ved at tilbageholde en konge, for så vidt det ikke skader hans nolospil, thi hvis C ikke nøje ved, hvor den konge sidder, så tør han ikke stole på A's tilbud om venskab.

I det her opstillede eksempel er det altså nolospilleren, der tager initiativet til nolo, men som regel vil det være det heldigste, at det er den stærkeste modspiller der tager initiativet ved at spille sin største tarok ud og derved forespørge, om den svage kan spille nolo, denne kan svare:

- ”Nej” enten – ved at lægge sin mindste tarok på eller – ved at tage stikket straks, eller han kan svare
- ”Ja” ved at lægge sin største tarok til, som dog selvfølgelig må være mindre end den udspillede tarok.

I begge tilfælde vil forståelse være tilvejebragt.

Undtagelsesvis kan en spiller selvfølgelig give sig til at spille nolo af andre grunde end den ovenfor forklarede frygt for ultimo, nemlig hvis hans kort er så små, at de indbyder hertil, men sådan nolo – der jo må gennemføres på trods af de to andre spillere – er ikke let at vinde, de to modspillere vil gøre alt for at vælte den. Det er ikke tilrådeligt at prøve en sådan nolo med mindre man er ret sikker på at gennemføre den. Dog kan det hænde, at en spiller uden at tænke på at ville spille nolo, er nået langt hen i spillet uden stik og nu pludselig opdager, at noloen let lader sig gennemføre, hvorfor skulle han så ikke tage den fornøjelse og den lille gevinst med. Og i det tilfælde er der som regel ikke noget påfaldende ved hans afkast, så at det morsomme resultat kan indtræffe, at én af de andre spillere ultimerer triumferende – hvorefter han naturligvis må døje den tort at blive til latter. Dette kan særligt ske, når den nedlagte skat skuffende bliver forvekslet med et stik.

Sluttelig skal bemærkes, at hvis kortgiveren kan lægge sig renonce i tarok, bør han også gøre det af hensyn til, at der kan blive meldt en stor melding, og der må tyes til nolo for at forhindre den. Viser det sig så, at frygten var ubegrundet, er der som regel ingen skade sket ved nedlægningen af tarokker, og er styrken mellem de to andre spillere ikke altfor ulige, bør han som regel ikke tvinge sin nolo igennem, men blot afbalancere spillet mellem de to andre.

16. Om tout.

Tout i tarok må nærmest betegnes som et tankeeksperiment, et fantasispil, thi at få alle 25 stik er naturligvis så vanskeligt, at det praktisk taget er uopnåeligt. Det vides da heller ikke, at en vunden tout nogensinde er gjort, og den, der skriver disse linjer har trods alt 30 års erfaring end ikke oplevet noget tilløb til tout.

Alligevel kan tout for konsekvensens skyld ikke lades helt ude af betragtning, det bør findes på repertoire. Man kunne tænke sig, at i hvert fald et tilløb til tout kunne forme sig på den måde, at begge de andre spillere på grund af yderst slette kort besluttede sig til at spille nolo og derfor gav sig til at kaste deres højeste kort af, men denne trafik kunne dog fornuftigvis ikke gå ret længe, de måtte vel snart opdage hvor det bar hen og derfor tage reb i sejlene.

Hvorledes kortene bør spilles for at vinde en tout er det formentlig unødvendig at forklare, det ville vel gå nogenlunde af sig selv.

Endeligt skal blot bemærkes, at alene scusens tilstedeværelse er en hindring for tout, angående scusens eventuelle nedlægning i skatten er der gjort nogle bemærkninger under kapitel 3, side 11.

Betaling for tout er omtalt i kapitel 18, side 78.

17. Små vink.

I det foregående er der angivet en mængde småregler og vink om, hvad der ved en given lejlighed er heldigt eller farligt at gøre. Her skal endnu gives nogle forskellige små vink, som for øvrigt hver for sig kan få væsentlig betydning så vist som det i tarok netop kan være de små ting, der er af vigtighed, idet – som alt bemærket – en ultimo meget hyppigt balancerer mellem ”ja” og ”nej”, således at det ofte er den liden tue, der er i stand til at vælte det store læs, eller det behændige lille trick, der kan give succes:

- a. Hvis den svage mand hen i mod spillets afslutning er i udspil og sidder med én stor tarok og for øvrigt kort, der alle kræver tarok, eller med andre ord, når alle hans udspil vil gøre skade, da bør han spille sin store tarok ud, idet han derved måske slipper med ét udspil, i modsat fald vil han sandsynligvis få to udspil, idet han atter kommer til at bruge sin store tarok som indstikker.
- b. Når der bruges pisk, som rammer begge spillerne, er det som regel ikke heldigt at scusere i mellemhånd, thi derved får baghånden måske sin pagat hjem, hvilket han måske ellers ikke kunne få.
- c. I det tilfælde, at A har meldt 10 tarokker og B og C har hver 6 tarokker, kan det være vanskeligt at afgøre, hvem af de to sidste der skal føre modspillet, og hvem der skal være svag mand. Det beror som regel på, hvem af dem der har flest kort i A's pisk, men – hvad A's pisk er, det ved man jo ikke foreløbig, især hvis A er så ubehagelig, at han tarokkerer. B og C må da som regel hver for sig vise deres længste farve, altså begynde som om de førte spil, sker så

for eksempel de uheld, at B træffer C, så må B beholde spillet, svarer B derimod i hans farve, så siger C dermed, at han ikke anser sig for stærk nok til at føre spillet. Kort sagt: sådanne konstellationer af tarokker kan være meget farlig, og de to spillere må se at blive enige på en snild måde. Men heraf læres jo også, hvor nyttigt det kan være for en fjende ikke straks at vise sin lange farve, men derimod tarokkere nogle gange, hvilket kan være højst generende og vildledende for modstanderne, dog bør han ikke straks spille sine højeste tarokker, men derimod små eller mellemstore af hensyn til, at der måske spilles nolo.

- d. Når den svage mand skal spille gennem fjenden og op til sin makker, skal han som regel byde store eller mellemstore kort for muligvis at berøve fjenden indstikkere, idet denne muligvis stikkes over af makkeren. Dog er dette ikke altid rigtigt, når nemlig det gælder om for enhver pris at få makkeren ind, skal den svage mand spille små kort.
- e. Den svage mand skal som regel fire af for sin makker for at denne kan komme ind så ofte som muligt. Dog er dette ikke altid rigtigt, når nemlig den svage mand endnu har kort af makkerens pisk, bør han stikke makkeren over, dels for selv at komme af med en mellemstor eller stor tarok, og dels fordi fjenden derved kommer i mellemhånden.
- f. Når man er fjende, og altså pønser på ultimo, så kan det hænde, at det går én påfaldende heldigt: for eksempel at man får uventede indstikkere, eller éns svage farve bliver påfaldende lidt rørt. Dette kan naturligvis være virkeligt held, men som regel har man næppe grund til at glæde sig derover, thi ofte viser det sig, at der er noget muggent ved

dette påfaldende held, at der netop sidder et meget stærkt modkort på den anden hånd, og netop derfor har den svage mand ikke spillet videre hårdt imod fjenden. Man skal derfor være varsom overfor den slags held.

- g. At ”jage” en konge ud for at forhindre at den ultimeres, kan af og til blive nødvendigt eller hensigtsmæssigt, men det må være føreren der bestemmer, hvorvidt denne taktik skal anvendes, hvorimod den svage mand aldrig må indlade sig på denne sport på egen hånd, medmindre det drejer sig om sidste ultimokort og han er sikker på at kunne drive den ud. Kun i ét tilfælde bør begge modstandere så at sige altid jage efter kongen, nemlig når der er meldt 12 tarokker (eller flere) uden pagat, denne jagt bør imidlertid sættes i system, idet der må tages én konge ad gangen, mens det er ganske forkasteligt at famle rundt i de forskellige farver. Systemet kan bedst illustreres med et eksempel: A og B er makkere, idet C har meldt 13 tarokker uden pagat. A spiller ruder ud, B kommer ind og svarer med ruder, hvilket vil sige, at ingen af dem har ruder konge, altså har C den, nu vedbliver de to makkere med ruder hver gang de kommer ind, indtil kongen falder, eventuelt må scusen tages til hjælp, på denne måde fortsættes indtil alle konger er jaget ud. Man kunne med rette spørge, om denne spillemåde er fornuftig, thi det kunne jo være, at C sad med en lang pisk med kongen i spidsen. Hertil må svares, at i så tilfælde vil ultimoen alligevel ikke kunne forhindres, den angivne ”kongejagt” vil næsten altid give den bedste chance for at forhindre en kongeultimo under sådanne forhold, dog naturligvis bortset fra nolo. En stor tarokmelding uden pagat regnes derfor ikke som nogen farlig melding.

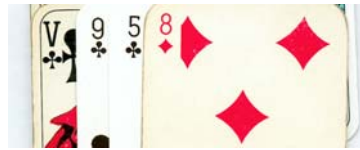
- h. Følgende særlige tilfælde vil være nyttigt at lægge mærke til:



A



B



C

A, der har udspillet, har store chancer for at ultimere klør konge, men vel at mærke kun, hvis han spiller tarok 17 ud straks, thi ellers bliver hans konge ganske simpelt jaget ud, dog løber han også fare for at gå bagud. Men – hvis C havde haft udspillet, da må han frem for alt ikke piske den sidste tarok ud med sin ruder, thi dette ville være den sikre vej til A's ultimo, hvorimod ultimo forhindres når C spiller klør.

- i. Det er tidligere sagt, at enhver spiller nøje bør vide, hvor mange tarokker der er faldet. Men han må tillige vide
- hvilke konger der er gået,
 - om pagaten er gået,
 - om scusen er brugt,
 - hvilke høje tarokker der er gået samt
 - hvor mange kort der er gået i de vigtigste farver, navnlig i farver hvor kongen bliver holdt tilbage.

Er hans hukommelse så god, at han kan huske endnu mere, er det naturligvis udmærket, men det anførte er minimum af, hvad man bør have rede på for at kunne beherske situationen.

- j. Hvis man er for svag til at pønse på ultimo, bør man tage sin pagat hjem så snart lejlighed byder sig. Dette vil næsten kunne lykkes, når man har en 1-farve eller en 2-farve og som regel med en 3-farve, mens det kun yderst sjældent lykkes ved en 4-farve. Hvis man derimod har chance for ultimo, skal man ikke gå med sin pagat, selv om det er en kongeultimo, som man pønser på, og selv om man derved løber fare for at miste pagaten. På lignende måde bør man, når man pønser på pagatultimo, ikke gå med sine konger før det er nødvendigt, selv om man risikerer at miste dem, dog under den forudsætning at man ikke giver afkald på en indstikker.
- k. Den spiller, der har interesse i at få så mange indstikkere som muligt – altså særligt fjenden og føreren – bør lejlighedsvis ”knibe i mellemhånden”. Skal man spille ud af en ”blok” kan det af og til være heldigt at byde det mindste kort i blokken. Har han i én farve kongen, kaval og knægt, da kan det være heldigt at byde kavallen, thi hvis damen sidder i mellemhånden får han rimeligvis sin kaval hjem. Er han selv ”født” med damen anden, da bør han sætte damen på, hvis farven spilles igennem ham, thi han har kun den chance at tage, at kongen sidder hos udspilleren. I almindelighed kan det siges, at man må foretage alle mulige småkneb for at gøre sine kort så indbringende som muligt, thi dette har overordentlig stor betydning, én indstikker mere eller mindre kan være afgørende for spillets resultat.

- l. Overfor en stærk fjende kan den svage mand undtagelsesvis benytte et lille fif, som måske kan lykkes, nemlig at spille fingeret nolo, det vil sige at han, uden egentlig at vente at kunne gennemføre en nolo, dog undgår stik et stykke hen i spillet. Dette vil nemlig bevirke, at fjenden bliver tvunget til at arbejde på at give ham stik, men dette vil atter bevirke, at fjendens spil ødelægges eller svækkes, og hans chancer for ultimo formindskes og måske går tabt, idet føreren da let vil kunne "holde spillet". Hvis føreren imidlertid før eller senere også modarbejder noloen, da må den svage mand opgive sit gækkeri, thi derved vil føreren tilkendegive, at han er stærk nok til at hindre ultimo.
- m. Det er ovenfor – og med rette – meget stærkt betonet, at den svage mand skal spille yderst forsigtigt for ikke at ramme eller skade de andre spillere, men det er også ovenfor antydnet, at ingen regel er uden undtagelse, hvilket altså vil sige, at i enkelte meget sjældne tilfælde kan det være heldbringende at trodse reglerne. Skønt dette er en farlig gebet at komme ind på, kunne det dog være rigtigt at antyde en spillemåde, som enkelte rutinerede spillere ynder at benytte i ganske særlige tilfælde, nemlig at spille aggressivt selv om man kun har et forholdsvis ringe antal tarokker. Hvis en spiller har et antal tarokker, ifølge hvilket han egentlig burde være en svag mand, men har en god pisk og er dækket ind i de andre farver, hvori han tillige har nogle gode indstikkere og han samtidigt må formode, at styrken os de to andre spillere er ligeligt fordelt – altså ikke når der er meldt tarokker – så kan han med held ultimere en konge ved at tarokkere hver gang han kommer ind, og dernæst piske alt hvad han formår. Ved dette aggressive

spil kan han måske opnå dels at trække alle tarokkerne ud af spillet og dels, at de to spillere – som jo begge er stærke og begge fører modspillet og derfor måske pisker hinanden – bliver desorienterede med hensyn til den virkelige styrke i tarok. At denne spillemåde er hasarderet og let kan bevirke ultimo på en anden hånd, er indlysende, men den giver et morsomt og spændende spil, og kan også let give anledning til bagud, og som sagt, af og til vil den kunne give den dristige spiller succes. Dog kan den absolut kun tilrådes en spiller der er så rutineret, at han kan huske alle kort i farverne, ligesom han må påtage sig ansvaret overfor sin medspiller, hvis det går galt.

18. Betalinger.

Såvel før som under spillet og efter dette sker der en del forskellige betalinger. For begyndere virker disse hyppige betalinger og indkasseringer noget forvirrende, særligt når det foregår midt under spillet, det bliver dog efterhånden en vanesag, som ikke volder nævneværdigt bryderi. Det er en god gammel regel, at man bør betale straks, thi hurtig ekspedition fremmer spillet og udelukker senere opstået tvivl om, hvorvidt der er betalt eller ej.

Forinden spillet tager sin begyndelse lægger alle spillerne – også den, der sidder over første gang – 20 point i kongekoppen og 20 point i pagatkoppen, dette kaldes at fondere. Hver gang en kop tømmes på grund af ultimo fonderes vedkommende kop på ny af alle spillere.

Kortgiveren betaler 5 point i hver kop, og samtidigt skal han flytte koppen hen til den spiller, der skal give næste gang, glemmer han denne flytning, skal han atter lægge 5 point i hver kop.

Meldinger honoreres af hver af de to andre spillere – altså ikke af den/de oversiddende – således:

- for 10 tarokker, 10 point,
- for 11 tarokker, 15 point,
- for 11 tarokker, 20 point og så videre,
- for 3 matadorer, 10 point,
- for 4 matadorer, 15 point,
- for 5 matadorer, 20 point og så videre,
- for en halv melding, 5 point,
- for en hel melding, 10 point og
- for en sprøjtefuld melding 15 point.

Den der i spillets løb får sin pagat hjem, honoreres med 5 point fra 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.

Den der på lignende måde mister en konge betaler 5 point til hver af de andre og lægger desuden 5 point i kongekoppen.

Den, der får sidste stik (bortset fra ultimo, bagud og nolo) får 20 point fra hver af de deltagende spillere.

Den, der ultimerer pagaten, vinder det beløb, der i øjeblikket findes i pagatkoppen samt 45 fra hver af de deltagende spillere.

Den, der ultimerer en konge vinder det beløb, der i øjeblikket findes i kongekoppen samt 40 point fra hver af de deltagende spillere.

Den, der går bagud med pagaten lægger i pagatkoppen det samme beløb som i øjeblikket finder deri og betaler desuden 45 point til hver af de deltagende spillere.

Den, der går bagud med en konge lægger i kongekoppen det samme beløb som der findes deri og betaler desuden 40 point til hver af de deltagende spillere.

Den der vinder en nolo får 25 point fra hver af de deltagende spillere.

Den der vinder en tout får hvad der findes i begge kopperne og vinder desuden 85 point af hver af de deltagende spillere. *(Anmærkning: i lighed med den kendte regel angående 9 matadorer i l'hombre kan man naturligvis aftale større honorar for den uhyre store sejr. Et gammelt sagn mellem tarokkanere fortæller, at den lykkelige, der vinder tout, vil blive optaget som æresmedlem af Danmarks Tarokklub, men da der så vidt vides ikke eksisterer nogen sådan klub, så hører denne hæderfulde gevinst sikkert hjemme som selve spillet tout – nemlig i fantasiens verden).*

Hvis en spiller ultimerer pagaten og en spiller samtidigt går bagud med en konge, betales efter nedenfor nævnte regler.

Hvis en spiller ultimerer en konge og en anden spiller samtidigt går bagud med en anden konge, afgøres det således: Den første vinder, hvad der står i kongekoppen, den anden erlægger det beløb der stod i kongekoppen, desuden udveksles

naturligvis de sædvanlige betalinger mellem spillerne, der fonderes ikke på ny.

Hvis to spillere samtidig går bagud med hver sin konge, erlægger de hver for sig det samme beløb som stod i kongekoppen ved spillets afslutning, desuden udveksles de sædvanlige beløb mellem spillerne, de to uheldige spilleres mellemværende ophæver jo hinanden.

Hvis en spiller vinder en nolo og en anden spiller samtidig ultimerer, da er ultimoen ugyldig, og der betales intet for den, mens noloen står ved magt og honoreres med 20 point fra hver.

Hvis en spiller vinder en nolo og en anden samtidigt går bagud, da står begge disse resultater ved magt, den uheldige spiller må altså betale for både nolo og bagud.

Hvis en spiller vinder en nolo MEN samtidigt går bagud, da står begge disse resultater ved magt, det mærkelige kan altså ske, at den samme mand samtidigt både vinder og taber, uheldigvis for ham er gevinsten dog meget ringe i forhold til tabet, han får trøste sig med, at han opnår sit hovedformål, men en Pyrrhusejrr bliver det unægtelig.

Den spiller der har ultimeret har pligt til at sørge for, at der fonderes på ny af alle spillere, viser det sig senere, at dette ikke er sket, skal han selv erstatte det manglende.

Om betaling for tælling, se kapitel 11, side 48.

19. Bøder.

I tarok kan der – selvfølgelig altid ufrivilligt – fremkomme en sådan mængde forskellige fejltagelser, forglemmelser, uregelmæssigheder med videre, at det vil være komplet umuligt at fastslå regler for, hvorledes hver enkelt af dem skal behandles og bedømmes. Det ville være forkasteligt at sige ”alle fejltagelser med mere skal straffes med bøder og straffes i sin fulde strengthed”, thi derved ville mangt et interessant spil blive ødelagt, der vil opstå tidsspilde og ærgrelse til ingen nytte. Men ligeså forkastelig vil det på den anden side være at sige: ”Det bør ikke straffes, man bør se igennem fingrede med fejlene, som jo ikke gøres med vilje”, thi fejlene går som oftest ud over andre spillere, og det gælder jo om at ans pore spillerne til at formindske antallet af fejl, og til at passe nøje på. Der må altså træffes en passende middelvej, og der må følges et vist system. Nu er det imidlertid ingenlunde let at opstille et sådant system, og når der her gøres et forsøg, så er det nærmest at betragte som et forslag, der helt eller delvis kan tages til følge – men dog vel at mærke et forslag, der hviler på mangeårig erfaring, og som følge deraf kan anbefales som det mest rationelle system.

De omhandlede fejltagelser kan deles i to grupper, nemlig:

- A. De jævnlige forekommende, for hvilke man kan og bør have faste regler, og
- B. Andre fejltagelser.

A. Faste regler.

- 1) Gives forkert, trækkes der kort for ikke unødigt at spille tiden, men hvis givningen er så fejlagtig, at der må gives om, betaler kortgiveren atter 5 point i hver kop.
- 2) Den der har lagt forkert i skatten og ikke rettet dette før næste mand har meldt, betaler 40 point i hver kop. Spillet kasseres og næste mand giver.
- 3) Det samme gælder den, der har forkert antal kort på hånden og ikke melder dette før første kort er spillet ud. Anmeldes det derimod i tide, må der gives om – af samme mand – uden bøde.
- 4) Svigtes kulør og fejlen med lethed kan rettes, bør den også rettes uden bøde for ikke at ødelægge spillet, men på grund af det kludder, der derved kan opstå, har enhver lov at fordre opgivet hvor mange tarokker der er gået. Kan fejlen derimod ikke rettes, behandles sagen som under punkt 2.
- 5) Hvis en spiller glemmer en melding eller melder fejl og det først opdages efter spillets begyndelse enten af ham selv eller af en af de andre spillere, behandles sagen som under punkt 2, og han må desuden betale, hvad han har fået for den fejle melding. Hvis spillet er færdigt og fuldt afgjort før det opdages, slipper synderen dog, selv om han har ultimeret.
- 6) Hvis en spiller melder før kortgiveren har meldt, bødes med 20 point i hver kop.

- 7) Den der spiller fejlagtigt ud eller lægger til i utide, (baghånden) bøder 20 point i hver kop, i sidste tilfælde ”fanger bordet naturligvis”.
- 8) Forlanges scus i tredjesidste udspil uden at den findes på hænderne, betales 20 i hver kop.
- 9) Tvivilsspørgsmål i ovenstående faste regler – thi sådanne kan også forekomme – afgøres efter nedenstående regler under punkt B.

Anmærkning: De under 2 – 5 givne bøder på 40 i hver kop i forbindelse med kasseret spil kunne synes at være noget strenge. Det bliver derfor nødvendigt at forklare, hvorfor det må være således. I de første to tilfælde kan spillet som regel ikke fortsættes, thi man kan selvfølgelig ikke spille med ulige mange kort. Hvis man i de to sidste tilfælde ville tænke sig spillet forsat, da må det uvægerligt være med den tilføjelse, at synderen ikke kan ultimere, men når denne straf bliver pålagt den ene spiller, så er hele spillet dermed forrykket, ødelagt og uden forsat interesse, idet man intet har at frygte hos denne spiller og altså uden risiko kan bekæmpe den anden spiller af al sin kraft – altså en fordrejet, falsk og umulig situation, som ikke bør fortsættes. Men, når spillet må kasseres, så må nødvendigvis den bøde, der pålægges synderen, være klækkelig, thi en af de andre kunne muligvis have ultimeret eller på anden måde have fået en god gevinst, og det er da ikke mere end rimeligt, at han så nogenlunde holdes skadesløs, ligesom det overhovedet er rimeligt, at en forseelse, der er så stor, at den vælter en spil, må koste en stor bøde.

Nu kunne måske en eller anden spidsfindig vis indvende, at dette system kunne føre til, at en spiller kunne for eksempel svigte kulør med vilje, for at undgå en sikker ultimo på en særlig stor kop. Hertil kan imidlertid kun svares: Tarok er ikke poker! Tarok er et gentlemen spil.

B. Andre fejltagelser.

Når andre fejltagelser med videre forekommer, herunder altså medregnet tvivlsomme og uforudsete tilfælde afgøres det i hvert enkelt tilfælde af de to andre spillere, med den oversiddende som opmand, hvorvidt sagen kan passere uden bøde eller hvilken bøde, der skal anvendes, eller hvordan sagen i det hele taget skal afgøres. Kan de to medspillere ikke blive enige, er opmandens votum det afgørende, hvilket er så meget mere rimeligt, som han i reglen er uvildig mand i sagen, og fordi han ved at se begge modspillernes kort kan afgøre, om sagen har nogen indflydelse på spillets videre gang eller ej, dette bør nemlig spille den største rolle ved afgørelsen ved siden af, at analogien med de faste regler naturligvis bør bevares.

20. Forskelligt.

A. Tavshed under spillet.

Det er i tarok absolut nødvendigt mere end i noget andet kortspil, at der hersker fuldstændig tavshed under spillet, ingen mishagsytringer bør komme til udbrud, det være sig med ord eller gebærder, ingen bemærkninger, der direkte eller indirekte eller blot tilsyneladende kunne give oplysninger om kortene, spillets gang og chancer med mere,

bør komme til orde.. Det ligger jo nemlig i tarokspillets natur, at alle chancer hemmeligholdes, at kun de tavse kort taler efterhånden som de falder på bordet, og at spillerne selv skal opsnuse hemmelighederne gennem spillets gang, dog støttet af visse oplysninger som fremgår af meldingerne. Men oplysninger af urette vej er utilbørlige alene af den grund, at det skader spillets interesse. Og det er utroligt, hvorledes blot en lille tilsyneladende ganske uskyldig bemærkning kan være talende, et pudsigt eksempel herpå er følgende:

A spiller hjerter kaval ud, B og C bekender begge med små hjertere, dernæst spiller A hjerter dame, B bekender mens C stikker med tarok, hvorpå B udbryder: ”Nå, sådan!”. Denne lille uskyldige bemærkning siger i virkeligheden det samme som: ”Jeg har ikke kongen! Han er en arg fjende, der har hjerter konge og vil ultimere den. Pas på her, vi, må slå os sammen som makker!”. Nu er der sikkert ingen, der vil benægte at slige udtryk er utilbørlige, men ”ergo” er den lille ”uskyldige” bemærkning også utilbørlig. Nogle spillere har lidt vanskeligt ved at indordne sig under denne forordning om tavshed og at fastslå bøder derfor lader sig ifølge sagens natur ikke praktisere, men den ægte tarokkaner kendes blandt andet på den tavse alvor, som ikke lader sig rokke så længe selve spillet varer, men som ved et trylleslag er forbi, så snart det sidste kort er faldet på bordet.

B. Hvor mange tarokker der uddrives ved en pisk.

Dette spørgsmål er det nyttigt at gøre sig klart for at kunne bedømme sine chancer og være herre over situationen. Fem kort i en farve kan næppe kaldes en pisk, thi man kan ikke gøre regning med at trække mere end én tarok ud dermed.

Seks kort eller flere i samme farve kan derimod benævnes en pisk, og forudsat, at der ikke er lagt af samme farve i skatten, og endvidere forudsat at der er tilstrækkeligt mange tarokker på de to andre hænder, sil en sådan pisk altid trække det samme antal tarokker, nemlig.

En pisk på 6 kort trækker 4 tarokker,

En pisk på 7 kort trækker 7 tarokker,

En pisk på 8 kort trækker 10 tarokker og

En pisk på 9 kort trækker 13 tarokker.

Og så videre stigende i forholdet en til tre. Er der lagt skat af piskens farve, udtrækker den flere tarokker, nemlig lige så mange flere, som der er nedlagte kort. Er der for få tarokker på den ene hånd, udtrækker pishen færre tarokker.

Vejledning i Tarok

Egne Notater:

Egne notater:

Vejledning i Tarok

Egne notater: