

Dansk Tarokforbunds spilleregler

TAROK spilles med specielle kort. Spillets hovedformål er specielt, nemlig at få sidste stik på en konge eller på den mindste trumf, *pagaten*, det kaldes at *ultimere*, eller sagt på anden måde at hindre, at en anden ultimerer, men i langt de fleste spil drejer det sig om at sikre sidste stik.

Man kan sige, at spillet går ud på

- at ultimere
- at forhindre at andre ultimerer
- at trække en modspiller bagud (at gå bagud betyder at man taber et ultimokort i sidste stik)
- at få sidste stik
- at få sine ultimokort hjem
- (at få størst mulig tælling)

Reglerne er gennem årene ændret på nogle punkter, og man kan se små forskelle i reglerne i de enkelte klubber. Det her viste regelsæt må anses for vejledende, således at der er mulighed for at man kan have lokale regler – og at der er plads til "lempelser"

En spiller kan undervejs i spillet risikere at begå en utilsigtet fejl som må anses for uden betydning for spillets forløb, men som efter reglerne skal medføre betaling af bod og i værste fald kassering af spillet, og i sådanne tilfælde vil man oftest se på situationen med milde øjne.

I hvert spil deltager 3, men det er en fordel at være 4 ved bordet – der er altid opgaver for oversidderen, blandt andet skal han blande kortene til næste spil. Der kan også spilles 5-kantet med 2 oversiddere i hvert spil.

KORTENE

Kortstokken består af 78 kort, 56 farvekort, 21 nummererede tarokker og en joker, kaldet scusen eller sciesen (navnet stammer fra det franske navn l'excuse, som betyder undskyldning – på italiensk hedder at undskylde scusare). I Jylland foretrækkes navnet sciesen..

Hver farve har 14 kort, idet der er et ekstra billedkort, cavallen – en bereden knægt – hvis værdi ligger mellem dame og knægt. Værdien af småkortene følger samme princip som kendes fra l'hombre.

Sorte farver: K,D,C,Kn,10,9,.....1

Røde farver: K,D,C,Kn,1,2,.....10

Tarok 1 kaldes *pagaten*

For *sciesen* gælder særlige regler, som bevirker at dette kort kan blive en slags nøglekort med hensyn til opnåelse eller forhindring af ultimo eller medvirke til bagud. Disse regler vil blive gennemgået senere.

TILBEHØR

Der skal være to puljer, kaldet *kopper*, nemlig en pagatkop og en kongekop.

Jetons. Med de sædvanlige takster er det fordelagtigt med jetons med værdi af 5, 10, 20 og 100 points.

SPILLETS START

Før spillets start betaler alle deltagerne (*funderer*) 20 p. i hver kop. Der trækkes lod om, hvem der skal give kortene i det første spil.

KORTGIVNING

Før kortgivningen skal kortgiveren betale 5p. I hver kop og flytte kopperne til sin højre side, og har han ikke flyttet kopperne inden første udspil, skal han betale yderligere 5p. I hver kop.

Kortene gives højre om, 5 kort ad gangen, og de sidste 3 kort tilfalder kortgiveren. Er der 3 kort til sidst melder kortgiveren, at "det passer", men da der alligevel kan være fejl er det nødvendigt, at alle 3 tæller kortene før de tages op, idet et forkert antal kort på hånden vil medføre bod, og er der fejl i fordelingen kan en sådan fejl hurtigt og nemt rettes uden at der behøves omgivning..

Har en spiller fået en tarokløs hånd (sciesen tæller her ikke som tarok), kan han forlange at der bliver givet om.

Kortgiveren skal nu lægge 3 kort fra, det kaldes at lægge skat (ecartere), og det kan undertiden være ganske svært. For denne lægning gælder særlige regler.

LÆGNING AF SKAT

Der må ikke lægges ultimokort (konger og pagat) samt Tarok 21 og Scies.

Der må ikke lægges fra meldinger – med mindre kortene er så store, at det ikke kan undgås, og gør man det skal man melde, hvilke kort, der er lagt fra en melding.

Tarokker må kun lægges, hvis man kan lægge sig renonce i tarok, men man må her huske at pagat, tarok 21 og scies ikke må lægges. Har man 3 tarokker og sciesen tæller sciesen ikke som tarok. Har man lagt tarok er man på forlangende fra en af modspillerne pligtig til at oplyse dette samt antal.

OM SCUSEN/SCIESEN

- Den kan aldrig tage stik.
- Den kan efter behag anvendes som tarok- eller farvekort
- Den medregnes som tarok ved tarok- og matadormeldinger
- Den indgår i halve meldinger og sprøjte-(overfyldte) meldinger
- Den kan samtidig indgå i flere meldinger på samme hånd
- Den regnes ikke som tarok, hvis der på en hånd kun er sciesen og ingen tarokker (ret til omgivning)
- Den regnes ikke som tarok, hvis der er tale om at lægge tarok i skaten.
- Den må ikke lægges i skaten.
- Den kan forlanges ud- eller tilspillet i tredje sidste stik.
- Den må aldrig anvendes i næstsidste stik.
- Hvis der opstår den situation, at sciesen skal spilles ud i sidste stik, overgår udspillet til næste spiller..
- Hvis der fejlagtigt kaldes på sciesen i tredje sidste stik (fejlagtigt fordi den allerede er gået) skal den, som har forlangt den, bøde 20p i hver kop.
- Hvis sciesen spilles ud i en bestemt farve og denne farve ikke findes hos nogen af modspillerne, har den spiller, der sidder til højre for udspilleren, ret til at døbe sciesen i en farve som passer ham. Han skal da ved udspillet meddele, at han ikke har kort i den ønskede farve, og hvis næste spiller meddeler, at han heller ikke har det, så må omdøbning finde sted. Hvis han i stedet blot kaster et eller andet kort til, kan næste spiller, dersom han også er tom i farven, omdøbe. Er den valgte farve på hånden skal det tilspillede kort ombyttes med kort i den ønskede farve..
- Den spiller, der har sciesen på sin hånd tager den hjem i egen stikbunke – det kan gøres ved at erstatte den udspillede scies med et betydningsløst kort fra stikbunken.
- Falder sciesen i sidste stik følger den stikket, således at den, der får sidste stik, tager sciesen til sig.

MELDINGER

Når kortgiveren har tilkendegivet, at han har "lagt", starter han meldingerne, idet forskellige kortkombinationer skal meldes, og disse meldinger bliver honoreret med betaling fra de to andre deltagere. Meldingerne fortæller ikke nødvendigvis noget om styrke, men kan oplyse noget om placeringen af forskellige nøglekort. I disse meldinger indgår også sciesen,

og det skal bemærkes, at dette kort udmærket kan indgå samtidig i flere meldinger på samme hånd.

Kortgiveren melder først, herefter spilleren til højre for ham.

Det skal understreges, at der er meldepligt, således er det strafbart, hvis det i spillets forløb afsløres, at der er undladt en melding, hvorved de to øvrige ikke har fået de oplysninger, som de burde have fået.

Meldingerne omfatter

TAROKMELDINGER: Med 10 eller flere tarokker skal dette meldes, dels med antal, dels om det er *med* eller *uden* pagat. I taroktallet medregnes også sciesen. En melding på 10 tarokker honoreres af hver modspiller med 10p og for hver ekstra tarok 5p. yderligere.

MATADORMELDINGER: kombinationen af tarok 21, pagat og scies betegnes som 3 matadorer, honoreres med 10p fra hver modspiller. Har man desuden tarok 20 meldes 4 matadorer osv. For hver ekstra matador betales 5p. Nogen melder matadorer som "store".

HALVE MELDINGER: 3 billedkort i farve + scies meldes som halvt i farven og der oplyses samtidig om hvilket billedkort, der ikke findes. Honoreres med 5p fra hver modspiller
3 konger + scies meldes som halvt i konger, også her med oplysning om, hvilken konge, man ikke råder over. Honoreres med 5 p.

FULD eller **HELT** i farve: alle billedkort i farven. Tilsvarende i konger med alle 4 konger. Betales med 10p af hver modspiller

SPRØJTE eller **OVERFYLDT** i farve eller konger – henholdsvis alle 4 billedkort i farve eller alle 4 konger + scies. 15p fra hver modspiller

SPILLET

Første udspil er fra spilleren på kortgiverens højre side. Der skal følges i farve, og har man ikke den pågældende farve, skal der bruges tarok (evt. scies). Man spiller mod uret, og man skal holde rækkefølgen. Spilleren bestemmer selv, om han vil stikke eller krybe de/ det udspillede kort. Den som tager et stik har udspillet i det følgende stik.

Der kan også spilles nolo af en af deltagerne. Ingen stik. En nolo medfører, at en eventuel samtidig ultimo hos en anden falder bort, men bagud gør ikke og der skal ikke betales for sidste stik, og nolospilleren kan også selv gå bagud..

BETALINGSOVERSIGT

FUNDERING	ved spillets begyndelse	20p i hver kop
	efter ultimo	20p i den tømte kop
	kortgiver før givning	5p i hver kop
MELDINGER	<i>Tarokmeldinger</i>	
	10 tarokker	10p fra hver modspiller
	11	15p
	12	20p osv.
	<i>Matadormeldinger.</i>	
	3 matadorer	10p fra hver modspiller
	4	15p osv.
	<i>Halve meldinger</i>	5p
	<i>Fulde meldinger</i>	10p
	<i>sprøjte(overfyldt) melding</i>	15p
UNDER SPILLET	Pagat hjem	5p fra hver modspiller
	tabt ultimokort	5p til hver modspiller + 5p i tilsvarende kop
EFTER SPILLET	Sidste stik	20p fra hver modspiller
	pagatultimo	45p + pagatkop
	kongeultimo	40p + kongekop
	pagatbagud	45p til hver, pagatkop fordobles

kongebagud	40p til hver, kongekop fordobles
nolo	25p fra hver modspiller
tout	80p fra hver modspiller + begge kopper

Efter ultimo funderes igen 20 p. af alle ved bordet. Det er ultimators pligt at påse, at det sker, og hvis det senere afsløres, at det ikke er sket, må ultimatoren betale, hvad der måtte mangle.

TÆLLING Efter hvert spil – undtagen nolo - tælles af to af deltagerne. Dette skyldes, at man kan se et resultat, hvor en spiller skal have 5p for sin tælling, men ingen af de to andre har et resultat, som betyder, at de skal betale noget.

For hvert stik (og her tæller skaten som et stik) tælles 1p

Ultimokort (konger og pagat)	4p
tarok 21	4p
scies	4p
dame	3p
caval	2p
knægt	1p

Der er i alt 78p i hvert spil

OMREGNINGSTABEL FOR BETALING AF TÆLLING

AT BETALE		INGEN BETALING		AT FÅ BETALING	
00-03	25p	24	28p	29-33	5p
04-08	20p			34-38	10p
09-13	15p			39-43	15p
14-18	10p			44-48	20p
19-23	5p			49-53	25p
				54-58	30p
				59-63	35p
				64-68	40p
				69-73	45p
				73-78	50p

BØDER som betales under eller lige efter spil. Der betales i begge kopper. Bør administreres lempeligt. En * betyder, at spillet kasseres – med mindre de to andre deltagere begge accepterer, at spillet fortsætter. To ** betyder, at den pågældende, hvis spillet fortsættes, ikke kan ultimere.

Forkert lægning af skat	40p*	kalde scies forkert	20p
forkert antal kort på hånden	40p*	melde før giver	20p*
kulørsvigt	40p*	spille fejl, lægge fejl til	20p*
glemme melding	40p**	glemt flytning af kopper	5p
forkert melding	40p**	give forkert	5p

AFSLUTNING AF SPILLET

Når spillet standses opgøres regnskabet. Indholdet i kopperne fordeles ligeligt mellem deltagerne; kan regnestykket ikke gå op vil man lade et eventuelt "overskud" gå til den spiller, der har klaret sig dårligst.