

TAROK

ET BIDRAG TIL FREMME AF ENSARTEDE
REGLER OG FÆLLES SPILLEMÅDE

INDHOLD

| | | Side |
|------|--------------------------------|------|
| § 1 | Indledning | 3 |
| § 2 | Kortene og kortgivning | 4 |
| § 3 | Ecarteringen | 5 |
| § 4 | Meldingen | 6 |
| § 5 | Almindelige Regler | 8 |
| § 6 | Spillet | 12 |
| § 7 | Spillet's Formål | 18 |
| § 8 | Pagaten | 20 |
| | Om at forhindre dens Ultimo | 20 |
| | Om at Ultimere den | 32 |
| | Om at redde den | 35 |
| | Om at forhindre, at den reddes | 36 |
| § 9 | Kongerne | 38 |
| | Om at forhindre en Kongeultimo | 37 |
| | Om at ultimere en Konge | 40 |
| | Om at redde den | 41 |
| § 10 | Scusen | 43 |
| § 11 | Nolo | 49 |
| § 12 | Tout | 55 |

§ 1.

Indledning.

Tarok (tarocco, jeu des tarots) er et i sig selv ejendommeligt og fra andre i høj grad forskelligt spil. Det anses for at være det ældste kortspil og fremkom i Italien i slutningen af det 14. århundrede. Her udbredtes der en samling malede blade, som var kunstnerisk udført af maleren *Mentegna*, og som hed "Naibi". Hvert blad betød symbolsk enten en fase af livet, en eller anden videnskab, eller en af de magter som styrer tilværelsen. På et af bladene var mennesket fremstillet med underskriften "Il misero". Med disse kort spillede man et spil, der bestod i efter bestemte regler at føre "Il Misero" (mennesket) gennem alle de farer, der betegnede de øvrige kort.

Tarokspillet kom efterhånden i forglemmelse, kun i Østrig blev det bevaret, men derfra bredte det sig igen videre. Nu er i hvert fald det symbolske forsvundet fra tarokspillet, det tilhører virkeligheden og spilles om penge.

Det adskiller sig fra andre kortspil:

1. Ved det store antal kort, hvormed der spilles, (det har nemlig 78, de andre højst 52) og ved kortenes ejendommelige beskaffenhed (foruden de 4 almindelige farver har det nemlig en række kort, Tarokker, der er at betragte som stående trumfer.
2. Ved spillets ejendommelige formål, som nemlig går ud på at ultimere, at tage det sidste stik i spillet, enten med den laveste trumf, som kaldes Pagaten, eller med det højeste kort i en af farverne, Kongen, hvorved alle kort her deres bestemte værdi, som enhver søger at gøre så indbringende som muligt.
3. Ved at ikke en bestemt person er givet at være spilleren eller fjenden, men at det ofte er ubekendt, hvem det er, og at det kan veksle i det enkelte spil.

Spillets noble karakter viser sig blandt andet også derved, at det i den grad har interessen i sig selv, at der kan spilles om rene bagateller.

Oversigten over et så stort antal kort, tillige med nøjagtigheden og sikkerheden, som dette spil udfordrer, når man enten selv vil foretage noget, eller forhindre dette hos sine medspillere, fremkalder en opmærksomhed og spænding, som gør tarok til det interessanteste, men tillige vanskeligste af de spil, man kender. Ikke uden føje kaldes dette spil derfor "Intelligensens" spil.

§ 2

Kortene og kortgivning

Man har 78 kort, nemlig:

1. Tarokker (tatochi) 21 i tallet som er bestandige trumfer og betegnes med fortløbende numre fra 1 til 21. Af disse er Nr. 1 den laveste, kaldet Pagaten (Pagato) og er efter den rolle, den spiller, at betragte som det vigtigste kort i hele spillet; Nr. 21 (mondo) den højeste, altså det højeste kort i spillet. De stikker hinanden over indbyrdes efter deres relative værdi og overstikker som trumf alle kort i spillet.

Nærmest tarokkerne står Scusen (Scusa, excuse) der har det ejendommelige ved sig, at den kan døbes til enhver farve, også tarok, men latid er det laveste kort og derfor aldrig kan give stik. Da den kan bruges som tarok, må man ved tarokernes tælling under spillet regne disses antal til 22.

2. Herreblade, 16 i tallet, 4 i hver af farverne, nemlig Kongen, Damen, Kavallen (cavalière, chevalier) og Knægten eller Bonden
3. Blanke kort, Faux'er, Ladons (ladin) 40 i tallet, nemlig 10 i hver farve fra esset til tieren, hvilke følger på hinanden ligesom i L'hombre, således at i rødt er de færreste øjne, i sort de fleste øjne som gælder mest.

Med de tilhørende herreblade er der altså 14 kort i hver farve. Ethvert kort har i tarok sin bestemte værdi, og alle 78 kort udgør tilsammen ligeså mange points, som fordelt på 3 spillende giver 26 points til hver. Efter hvert spil tæller derfor enhver sine point, og har da i gevinst eller tab, hvad han har over eller under dette tal.

Det er hensigtsmæssigt at lette oversigten over så mange kort ved tilbørligt at ordne dem. Tarokkerne sætter man helst i midten, for at medspillere ikke skal få nys om, hvor stærk man er, hvad de kunne, når de ved, at man stiller dem forrest, hvilket nogle spillere bruger. Når man dernæst vænner sig til at sætte f. eks. hjerter og spar på den ene side, ruder og klør på den anden side, samt ordner dem alle efter deres relative værdi., så vil man herved have det hurtigste overblik over kortene.

Kun 3 personer deltager i spillet ad gangen, og én må derfor altid sidde over, ligesom i L'hombre, når partiet består af 4; men den oversiddende er her aldeles ude af spillet, så længe han sidder over, idet han ikke deltager i tab og gevinst. Hvorledes spillerne skal sidde bestemmes på samme måde

som i L'hombre. Er man f. eks. 4, belægges pladserne med 3 kort af forskellig farve o 1 med tarok.; spillerne trækker mellem de tilsvarende kort og tager plads efter samme, den, der får tarok, giver første gang. Til det veldækkede tarokbord hører foruden Jetons 2 puljer, den ene kaldes for "Pagatkoppen", den anden for "Kongekoppen". De funderes straks af alle 4 spillende med 20 i hver kop, og den der giver kort, lægger 5 i hver kop; han har derefter at tage kvittering for sit indskud ved at skyde kopperne fra sig over til den, som næste gang skal give; gør han ikke det, må han foruden indsatsen 5 bøde 5 i hver kop, og kan han ikke fri sig., selv om han har betalt indsatsen engang, han må betale om igen. Bøden indtræder, når kopperne ikke er flyttede, før næste spil begynder, d.v.s. når der er taget af til kortgivning.

Hvis kortgivningen viser urigtige kort, og man har betalt sin bøde, 5 i hver kop, og det derefter opklares, at grunden hertil ikke kan tilregnes kortgiveren, men skyldes kortene, som i sig selv er fejl, får man sin betalte bøde tilbage. Har man ladet kortgivningen gå fra sig, og det også her skulle vise sig, at kortene er fejle i sig selv, har man ret til at få den kortgivning som man lod gå fra sig, selv om dette, hvad der som regel vil være tilfældet, først opdages, når der bliver givet med de samme kort, altså efter at det næste spil er bragt til ende. Det at lade kortgivningen gå fra sig er nemlig også en bøde, som ikke skal kunne ramme én under forudsætning af, at kortene virkelige var rigtige, dengang man begyndte at give. Man giver 5 kort ad gangen og først til den, som har plads på højre side, efter at den, der sidder til venstre, har taget af. De sidste 8 kort beholder giveren selv og tilkendegiver da, at "kortene er rigtige" eller "skaten er rigtig". Er der ikke 8 kort tilbage, men færre eller flere, må kortene gives om, i så fald betaler man 5 i bøde i hver af kopperne, hvis man ikke foretrækker at lade kortgivningen gå fra sig; det sidste betænker man sig dog på, da den medfører fordele. Det same gælder, hvis kortgivningen, trods annonceringen "Skaten er rigtig", dog viser sig at være fejl. Såfremt nogen ved kortgivningen ikke har fået nogen tarok, har han ret til at forlange givet om. Når man efter en vel tilbragt aften slutter spillet, giver den, der sidder til venstre for 1. kortgiver af. Når spillet slutes, deles indholdet af kopperne mellem parthaverne.

§3

Ecarteringen

Når kortene er givet, bortlægger giveren 3 af sine 28 kort, så han får ligeså mange som de andre, nemlig 25, hvilket kaldet at ecartere (écarte, scartare) eller at lægge skat, d.v.s. de kort man i spillet lægger bort som overflødige),

dette må ske i overensstemmelse med den plan, man lægger for sit spil, herom mere senere. Som almindelig regel gælder, at man ikke må lægge noget kort som hører til en melding; skulle det sjældne tilfælde imidlertid indtræffe, at ens kort er så store, at man bliver nødsaget til at lægge fra en melding (vedkommende har f. eks. 16 tarokker og 3 fulde kavalerier) må man selvfølgelig gøre det, men man skal da oplyse sine medspillere om hvilke kort man har lagt af meldingen. Tarok 21, Konger og Scusen må aldrig lægges, Scusen dog i det meget sjældne tilfælde, at man vil spille tout. Tarokker må ikke lægges, medmindre man kun har 3 eller færre, selv om deriblandt er Pagaten, men man skal i så fald lægge dem alle; har man 3 tarokker og Scusen, har man lov at lægge de 3 tarokker. Fejl ved skatlægningen straffes med en bøde på 20 i hver kop, og vedkommende kan ikke ultimere.

§ 4

Meldingen

Når skaten er lagt, melder først kortgiveren de honnører, han måtte have på hånden, derefter Forhånden og til sidst Mellemhånden. Det er for sent at melde når spillet er begyndt d.v.s. når der er spillet ud af Forhånden. Følgen heraf er, at man får intet for sin melding og ikke kan ultimere. Har man intet at melde, må det også siges. Der må heller ikke meldes for tidligt, d.v.s. før der bliver lagt skat; gør noget det, får han intet for sin melding og kan ikke ultimere.

De almindelige meldinger er:

1. Af tarokker:

Pagat, Tarok 21 og Scus giver 3 matadorer; har man dertil tarok 20 udgør de 4 matadorer o.s.v. 3 matadorer betales med 10 point, 4 med 15, 5 med 20 og således 5 mere for hver matador. Man gør lettest denne regning ved at trække 1 fra matadorernes antal og derefter multiplicere antallet med 5. F. eks. 9 matadorer = $8 \times 5 = 40$ point.

Endvidere skal man melde, når man har 10 tarokker eller flere. 10 tarokker betales med 10 point, 11 med 15, 12 med 20 o.s.v. Man gør lettest denne regning ved en omskrivning, således at 10 tarokker giver 2×5 , 11 tarokker 3×5 , 12 tarokker 4×5 altså altid 2 femmere mere end det sidste ciffer i tallet. Scusen regnes her altid som tarok; har man f. eks. 9 tarokker og Scusen, betales man for 10, har man 10 tarokker og Scusen, betales man for 11 o.s.v. Man er pligtig at angive i meldingen, om det er "med" eller "uden Pagat.

2. Af Herreblade:

De 4 samlede figurer i en farve udgør et helt eller fuldt kavaleri, som betales med 10: mangler man en af dem, men har Scusen, så har man et halvt kavaleri, som betales med 5; har man et fuldt kavaleri og Scusen, kaldes det "et sprøjtefuldt kavaleri" eller slet og ret "en sprøjte" og betales med 15.

Har man alle 4 konger, kaldes det hele eller fulde konger, som betales med 10, mangler man den ene af dem, men har Scusen, har man halve konger og får 5 i betaling. Såvel her som ved kavalerierne må man sige, hvilken figur man mangler. Har man alle 4 konger og Scusen, kaldet det "sprøjtefulde konger" og betales med 15.

Det er ens pligt at mede, hvad man kan melde. Undlader man at melde, får man intet for meldingen og kan ikke ultimere, og man slipper kun hermed, når man selv under spillet gør opmærksom på, at man har glemte at angive meldingen, men hvis man af en medspillerne gør opmærksom på, at have haft en melding, som man ikke har angivet, må man tillige bøde 5 i hver kop.

Melder man fejl, gælder det samme, når man selv gør opmærksom på det under spillet, eller man anholdes, og man må selvfølgelig betale tilbage, hvad man har fået for den fejle melding.

Det hænder undertiden, at man melder forkert, men straks retter det; i så fald kan man ikke fri sig for de samme følger, når ens fejlmelding giver oplysning til medspillerne, f. eks. hvis man melder halvt kavaleri men straks retter det til "nej, jeg har ikke noget", eller melder 10 tarokker, men retter til "om forladelse, jeg har ikke noget"; derimod har det ingen følger, når en sådan oplysning ikke finder sted, hvis man f. eks. melder fuldt kavaleri og retter det til sprøjtefuldt, eller melder 10 tarokker med Pagat og berigtiger det til 10 uden.

Sker der ultimo på grund af, at man har undladt at melde eller meldt urigtigt, forholdes på samme måde som ved svigen kulør. Hvis man fejlagtigt har meldt 10 tarokker med Pagat i stedet for 10 uden, eller omvendt, og det viser sig under spillets gang, må man tilbagebetale de 10 af hver, som man har fået for den fejle melding, og man kan ikke gøre gældende, at der i dette tilfælde tilkommer én 10 fra hver, hvadenten man har de 10 tarokker med eller uden Pagat, for det afgørende er her, at den melding man har angivet, den har man ikke, og den melding man har, den har man ikke angivet; der er kun én melding som kan honoreres, og det er den rigtige. Af samme grund vil man derfor også, hvis man fejlagtigt melder

11 tarokker i stedet for 12, være nødt til at tilbagebetale, hvad man har fået for de 11.

Nogle steder spiller man også med små matadorer, i modsætning til de almindelige matadorer, som man kalder store matadorer, Pagaten, Scusen og tarok 2 danner 3 små matadorer, har man tillige tarok 3, udgør de 4 matadorer o.s.v.; de betales på samme måde som andre matadorer, og man kan samtidig have små og store matadorer.

Denne melding af små tarokker må imidlertid kaldes for alt andet end heldig; den giver nemlig en oplysning om, hvor Pagaten sidder, uden at meldingen i sig selv indeholder nogen styrke, der virker respektindgydende; da nu en så vi så vigtig oplysning svækker den interesse, som uvisheden om hvor Pagaten sidder, giver, forkastes denne melding da også almindeligt af de ægte tarokkanere.

Enkelte steder spilles der således, at man ikke melder halvt kavaleri, hvis ikke kongen findes i meldingen; der er ganske vist noget, der taler herfor, og man kan gøre gældende, at den samme grund som ovenfor, hvor melding om de små matadorer forkastes fordi den gav oplysning om, hvor fjenden var, uden at meldingen indeholdt nogen styrke i sig selv, også her er tilstede i endnu grad, eftersom der ikke er spor af, at vedkommende kan være fjende på en melding med af et halvt kavaleri med mangel af kongen; men er der lighed på det punkt, at meldingen er uden styrke, så er der den forskel i hovedsagen, at de små matadorer svækker spillets interesse, hvad der ikke er tilfældet med meldingen med det halve kavaleri; det må derfor tages i betragtning, at meldinger, foruden at de tilkendegiver, at vedkommende er fjende på et enkelt punkt, tillige indeholder oplysninger for modspillet og kunne være en stor støtte for dette, når det er makkeren, som har meldingen, og dette gælder særligt om denne melding. Af hensyn hertil vil der ikke være grund til at bibeholde denne melding.

Anmærkning. Tidligere brugte man at melde i langt større omfang end nu og brugte da også nogle højst mærkelige meldinger; når man havde Pagat, Scus, Mondo og tarokkerne 19, 71 og 15 o.s.v., lod man den såkaldte spring Scus remplacere tarokkerne 20, 18 og 16 og fik på denne måde ved brug af den såkaldte Spring Scus 9 matadorer; det er en højst gådefuld opfattelse af Scusens betydning, der her gøres gældende, og det falder straks i øjnene, at en sådan opfattelse beror på en misforståelse. Med hensyn til billedkort meldte man 3 billedkort i en farve uden at Scusen udfordredes dertil, og havde man dette kort, lod man det fordoble kavaleriets værdi. Med hensyn til konger meldes indtil 7 konger, som da bestod af 4 konger, Scus, Pagat og Mondo. Havde man 4 Damer, 4 Kavaller eller 4 Knægte, meldes disse også.

Da meldingerne kom til at spille en uforholdsmæssig stor rolle med hensyn til gevinst og tab, når man tilstedte honnører i den udstrækning, søgte man på nogle steder at kontrabalancere denne indflydelse ved at indføre endnu en melding, idet man indrømmede dårlige kort en fordel og honorerede ladoner, når man havde 16 eller flere, og tillod ligeledes Scusen at supplere eller remplacere. Det er klart, at alle disse meldinger gav al for stor oplysning i spillet, og når man derudover brugte den skik, som fulgtes nogle steder, at fremvise tarokkerne, når man havde 10 eller flere, for at spillerne kunne kontrollere antallet, så kunne man i det enkelte spil nå så vidt, at man ligeså godt kunne spille med kortene oplagt på bordet.

§ 5

Almindelige Regler

En hovedregel i tarok er at bekende farven, så længe man kan, og når man er blevet renonce, da at stikke med tarok. Som følge af denne regel må man også bekende med tarok, når der spilles tarok. Man kan altså berøve modspillerne deres tarokker, dels ved at tarokkere, dels ved at spille deres renonce., og man benytter sig af den ene eller den anden eller begge måder, overensstemmende med den plan, man har lagt for sit spil. En sådan suite i en farve, 6, 7, 8 eller flere kort, hvormed man rammer medspillerne og skiller dem af med deres tarokker, kaldes en pisk.

Svifter man farve eller stikker urigtigt, må man bøde 20 i hver kop og kan ikke ultimere; har man urigtigt overstukket Pagaten, må man tillige give vedkommende dette kort tilbage, samt betale, hvad han måtte erlægge, da hans Pagat blev overstukket, det samme gælder med hensyn til kongerne.

En anden hovedregel er at skaffe stik på alle hænder; thi spiller én nolo, må de 2 andre spillere ikke alene betale ham 26 point, men kunne da hverken ultimere eller vinde i tælling. Jo større kort man altså har på hånden, desto større er også faren for, at en af medspillerne kan spille nolo, især dersom man har meldt, og man tillige ikke har Scusen. Under sådanne omstændigheder bør man derfor samtidig med at forfølge planen for sit eget spil straks i begyndelsen have sin opmærksomhed henvendt på at skaffe begge medspillerne stik.

For fuldkommen at være herre over spillet bør enhver gøre sig til regel altid med bestemthed at vide, hvor mange tarokker der er ude, og om Scusen er i spillet eller ikke, samt hvor den sidder. Uden nøjagtig viden om det, spiller man i blinde, og kan intet foretage sig med sikkerhed, hverken når man selv ultimere, eller forhindre dette hos en anden. Det er derfor en utilgivelig fejl hos nogle, når de sidder med dårlige kort og af denne grund

må overlade styrelsen af modspillet til makkeren, at de helt stoler på denne og tror sig befriet for den ulejlighed at tælle tarokkerne eller holde nøje regnskab med de udkomne kort, fordi de tror ingen indflydelse at kunne have på spillets udfald.; for det er ikke så sjældent, at de svage, netop fordi spilleren i tide bliver opmærksom på, hvem af modspillerne der er den stærkere og uophørligt stræber at svække denne, til sidst må gribe ind og alene er den, som skal være i stand til at forstyrre spilleren i hans planer. Når man selv har i sinde at gøre noget, må man ikke blot erindre med sikkerhed antallet af udkomne tarokker, men mod enden af spillet også vide, om man selv har de højeste, eller om endnu højere tarokker sidder på de andre hænder, samt om Scusen er deriblandt.

De fleste tarokkanere indskrænker sig til at tælle de faldne tarokkers antal uden at holde regnskab med, hvor mange tarokker der er faldet på den ene hånd, og hvor mange på den anden. Det er klart, at det er en stor vinding, hvis man kan nå til at tælle de faldne tarokker på hver hånd, men det skal indrømmes, at det har sine vanskeligheder at gøre denne tælling på almindelig vis.; her skal derfor anføres en lettere og mere praktisk måde. Man tæller således, at de tarokker, der er faldet på forhånden, regnes som enere, og de tarokker, der falder på mellemhånden som tiere. Altså når forhånd A kaster en tarok til, tælles 1; når mellemhånd B derefter kommer af med en tarok, tælles 11; hvis B næste gang kommer af med en tarok tælles 21 og hvis nu både A og B kaster tarok til, tælles 32 o.s.v. Ens egne tarokker, der er faldne, tælles ikke med. Når man nu lægger disse tal sammen efter deres virkelige værdi, i dette tilfælde 3 og 2, og dertil lægger de tarokker man selv havde fra begyndelsen af spillet, så ved man ikke blot på en prik, hvor mange tarokker de to medspillende endnu disponerer over tilsammen, men man har med hensyn til fordelingen af tarokkerne opnået en overordentlig sikkerhed, der kan få afgørende betydning med hensyn til at ultimere eller til at forhindre det. Lige over for 2 stridende parter er denne metode fortrinlig til sikkert at kunne regulere modspillet; er der således meldt 10 tarokker uden Pagat på den ene hånd, kan man holde regnskab med, hvor mange tarokker denne til enhver tid sidder inde med, og da man samtidig også nøjagtig kan vide, hvor mange den anden har, kan man, hvis denne har Pagaten, med stor sikkerhed passe at skride ind, når og hvor det gælder. Og så kan den hjælpe en selv til ultimo. Når C således har holdt regnskab med, at A har mistet 9 tarokker og B 6, og C selv oprindelig havde 7, så ved C også, at B har den eneste tarok, der endnu er i inde på modspillernes hænder, og hvis han altså har Pagaten og B renonce i næstsidste kort og har udspillet, så er hans ultimo givet.

Mange indlader sig ikke på at tælle de udkomne kort i farverne, dels fordi det koster anstrengelse, og dels fordi de finder det unyttigt, da de alligevel ikke kan få fuldstændig vished i så henseende, medmindre de selv har lagt skat. Dette er imidlertid helt forkasteligt. At tælle og kende de udkomne kort i farverne er ganske vist vidtløftigt, men det er ubestrideligt, at jo videre man kan nå i så henseende, desto mere nærmer man sig fuldkommenheden, og man må agte på, at en ultimo mangan gang kan afhænge af et helt ubetydeligt kort. En anset tarokkaner meddeler således, at han engang har ultimert på grund af, at klør 3 blev spillet ud i stedet for klør 5; han havde selv klør 4, fik stik på den, og dette gav ham ultimo. At den, der har lagt skat, har den fordel at have større sikkerhed med hensyn til tælling i farverne er vist, men det må erindres, at de andre spillende ofte af selve spillet, og ofte meget hurtigt, får oplysning om, hvilke kort der er lagt.

Det må ligeledes anses om en hovedregel altid med bestemthed at vide, hvilke konger der er ude, og at vide besked med antallet af de udkomne kort i den farve, hvori man agter at ultimere kongen, og ikke mindre vigtigt er det at holde regnskab med de udkomne kort i den farve, i hvilke modspillerne lægger an til at ultimere en konge.

Redder man Pagaten under spillets gang, får man herfor 5 point af hver, og taber man den, må man betale 5 til hver og 5 til Pagatkoppen. Taber man en konge, må man ligeledes betale 5 til hver og 5 til Kongekoppen. For at spillet ikke skal være uden interesse, når både Pagat og Konge er ude, betales sidste stik med 10 fra hver.

Når spillet er til ende, tæller enhver sine kort og har da vundet eller tabt, hvad han har over eller under de omtalte 26 point. Da alle 78 kort udgør 78 point, som fordeles mellem spillerne giver det 26 til hver, må gevinst og tab på de forskellige hænder stemme nøjagtigt med hinanden, hvoraf man let underrettes om fejl ved tællingen.

Med hensyn til kortenes værdi da gælder 3 hvilke som helst kort 1 point, Konger, Pagat Tarok 21 og Scus hver 4 point, Damer 3, Kavalier 2 og Kægte hver 1 point. Er der strid om tællingens resultat, idet der påstås at være vundet mere end tabt, og den vindende står ved sin tælling, mens ingen af taberne vil erstatte differencen, bliver der Protest, og der må tælles om, og den, der da har talt forkert, må bøde 5 til hver af kopperne. Viser det sig, at der er tabt mere end vundet, går det overskydende i Pagatkoppen.

Under spillets gang bestræber man sig for at samle så mange værdifulde kort i sine stik som muligt for at tællingen kan blive så stor som muligt. Dog vogter man sig for at dette ikke sker på modspilletets bekostning. Det kunne

nemlig let hænde, at man efter endt spil har tabt langt mere end vundet ved denne spillemåde.

I forbindelse med de i det foregående omtalte regler er anført en række tilfælde, for hvilke er fastsat bøder, som er af forskellig art og størrelse; dette er en naturlig følge af forseelsernes forskellige beskaffenhed. Der er selvfølgelig altid noget vilkårligt ved fastsættelse af bøder, men et princip bør stedse ligge til grund herfor. Det princip, som her er fulgt, er at dele forsyndelserne i 3 klasser, således at de mindre synder som fejlgivning, fejltælling, o.s.v., der nærmest må karakteriseres som uregelmæssigheder, uorden og ophold af spillet, men som ikke har nogen indflydelse på selve spillet, er bøden af laveste klasse, 5 i hver kop, hvorimod når fejlen giver oplysninger, der kan have indflydelse på spillet, hvad navnlig kan finde sted ved meldinger, straffes vedkommende ganske naturligt med ikke at kunne ultimere, og når forseelsen endelig er så grov, at den forrykker spillet og bringer det ud af dets fuger som f. eks. fejle kort og svigte kulør, er der fastsat højeste mulkt 20 i hver kop, foruden at vedkommende naturligvis heller ikke kan ultimere. Det er ikke muligt at tænke sig eller fremstille alle mulige forseelser, som kan finde sted, man kan kun fastslå princippet, hvorefter de må sættes i klasse, og under hvilke andre muligt indtræffende tilfælde da med lethed kan indordnes. Tidligere lod man bøderne tilfalde medspillerne, og i mange tilfælde kombineres bøden med betaling til de spillende for deres tab i tælling. Det sidste bruges nu slet ikke, og bøderne lader man nu altid gå i kopperne.

§6

Spillet

Efter at skatlægning og melding lykkeligt har fundet sted, spiller forhånden ud; gør han det, inden skatlægningen er tilendebragt, eller efter rigtig skatlægning, men inden der er meldt rundt, må han i hvert tilfælde bøde 5 i kopperne; hvis en anden en forhånden fejlagtigt spiller ud, tilfalder han samme bøde. Når spillet begynder, følger enhver sin tur med hensyn til at kaste til; forsynder nogen sig derimod, ifalder han sædvanlig bøde.

Enhver må tælle sine kort, om han har 25, samt i modsat fald gøre indsigelse inden spillets begyndelse, d. v. s. inden der spilles ud; thi dersom det i spillets løb eller ved dets ende viser sig, at man har et kort for lidt eller for mange, nytter det ikke at fremkomme dermed, men spillet har sin gyldighed, om endog Pagaten eller en Konge bliver ultimeret, uden at kortgiveren kan drages til ansvar derfor.

Findes nogen ved spillets ende at have urigtige kort, lider han samme straf som den, der svigter farve, og han kan med forkerte kort ikke få sidste stik. Men dersom nogen i et spil, hvor Pagaten eller en Konge ultimeres, enten svigter farve eller ved spillets ende har urigtige kort, og medspillerne anser det for utvivlsomt at ultimationen skyldes en af delene, må han foruden at lide den sædvanlige straf bære alle omkostninger ved ultimationen og erstatte den tømte kop. At sådanne tilfælde, hvad mange benægter, virkelig kan indtræde, skal et par eksempler anskueliggøre:

1. Eksempel på, at en ultimo utvivlsomt skyldes svigt af kulør:

- A. Forhånd har ruder Konge og ruder 10.
- B. Mellemhånd har ruder 1 og ruder 2.
- C. Baghånd har ruder Dame og hjerter 3.

A spiller ruder 10 ud, B stikker og C kaster hjerter 3 til; herved bliver B inde og må spille ruder ud, hvorved ruder Konge bliver ultimeret.

2. Eksempel på, at en ultimo finder sted, hvor det utvivlsomt er ligegyldigt, at der er sveget kulør:

- A. har de 2 sidste kort ruder Konge og hjerter Konge.
- B. Har ruder 5 og hjerter 5.
- C. Har hjerter 4 og hjerter 3

A spiller ruder Konge ud, B kaster hjerter 5 i stedet for ruder 5. A får ultimo på hjerter konge i alle tilfælde.

3. Eksempel på en ultimo på grund af forkerte kort:

- A. har spar 3 og 2
- B. har spar Dame (han skulle også have haft spar Kaval, da denne er meldt, men han har tabt den.
- C. Har hjerter Konge og hjerter Knægt.

A spiller spar 3 ud, B stikker med Damen, og da han ikke har kort at spille igen, går udspillet over på baghånden, som opdagende de urigtige kort, har kastet hjerter knægt til, og får nu udspillet på hjerter Konge og ultimerer.

Analogien kræver, at når man på grund af fejle kort forhindrer en anden fra at ultimere, og modspillerne også her anser det for utvivlsomt, at ultimo var givet, hvis kortene havde været rigtige, så må den samme regel gælde, som når de fejle kort utvivlsomt medfører en ultimo. Der kan måske stilles større fordringer her til "utvivlsomheden", men tilfælder kan være så klart, at enhver må erkende, at analogien er tilstede.

Eksempel: A sidder med Tarok 21, 20 og Pagat. Han trækker tarok 21, velvidende, at der er 3 tarokker inde, så han, hvis der falder en tarok på hver hånd, kan ultimere. Da han trækker tarok 21, falder der kun en tarok fra B's hånd, hvorfor han må opgive forsøget og spiller Pagaten ud i næstsidste kort, men nu viser det sig ved det sidste stik, at C alligevel havde en tarok, som er faldet på gulvet. Havde C haft det på hånden, var ultimoen givet. Her ville reglen om fejle kort ikke være nok for A, eftersom der faktisk ikke foreligger en ultimo., men at den rettelig tilkommer ham, er ubestrideligt. Løsningen må da blive, at A ultimerer og C, der har fejle kort, må foruden at betale egne også betale B's omkostninger og erstatte Pagatkoppen, som A tager hjem.

Når der gås bagud på grund af kulørsvigt eller forkerte kort, og det er utvivlsomt, at det skyldes denne omstændighed, må den skyldige bære de samme følger, som hvis vedkommende af samme grund havde ultimeret.

Eksempel:

- A. har spar konge og 2,
- B. spar Dame og (skulle have haft spar Kaval, da den er meldt, men har tabt den).
- C. Hjerter 3 og 2.

Spillet går som i forrige eksempel anført, og forhånden går bagud; det er klart, at her må B betale den skete bagud.

Hvis man analogisk vil overføre reglen om ultimo på grund af forkerte kort også på den, der med sådanne fodanne forhindrer en anden i at ultimere, vil A kunne høre krav på ultimo, som B, der har forhindret ham i det, da må betale. Men tilfældet vil yderligere blive kompliceret, når det i ovennævnte eksempel antages, at C har hjerter Konge, thi han vil da ultimere samtidig med, at A går bagud. B må selvfølgelig betale begge dele og gør det vist nok med glæde. At A støttet på den analogiske anvendelse i dette tilfælde skulle kræve ultimo for sig, kan ikke indrømmes af den grund, at man i så fald ville komme i en modsigelse, når det, som det her er forudsat, at C ultimerer, thi da måtte den konsekvent have til følge, at C gik bagud, når A's ultimo anerkendes. To ultimo kan nu engang ikke finde sted samtidig og den ultimo, der faktisk foreligger, må selvfølgelig have fortrin for den, der først skal skabes gennem en analogi.

Når man har ordnet og eftertalt sine kort, må man vurdere dem og derefter lægge en plan for sit spil. Efter kortenes beskaffenhed kan man da ville

1. ultimere Pagaten,

2. redde Pagaten ved i tide at stikke med den, når man ingen udsigt har til at kunne ultimere den,
3. forebygge, at den bliver reddet,
4. ultimere en Konge,
5. spille uden stik, Nolo,
6. tage alle stik, Tout

Det bliver naturligvis modspillernes plan at forebygge disse resultater af spillet. Imidlertid følger det af sig selv, at den plan, som således udkastet, før spillet begynder, ikke konsekvent kan følges under alle omstændigheder, men at den ofte må modificeres overensstemmende med meldinger og spillets gang.

At man nu skulle røbe sine egne planer er der ingen fare for, men det er heller ikke tilladt på nogen som helst måde at røbe medspilleres. Der gives alligevel spillere, som ikke kan undlade ved ytringer eller gebærder, ved forud at tælle penge op og på flere andre måder at give sine medspillere oplysning om, at de har dårlige kort, hvilket ofte har indflydelse på lægningen af skat og på spillets gang, idet den anden, som ikke har Pagaten, herved får nys om, hvor den sidder; og ligeledes ser man ofte, når nogen vil spille uden stik, at den ene af hans medspillere bliver urolig og stræber ved et eller andet tegn at gøre sin makker, der ikke har lagt mærke til det, før det var for sent. Ligesom det er utilladeligt så taber spillet derved i interesse; for jo mere alt er skjult og holdes skjult, jo mere pikant er spillet, og det gælder især i tarok, hvor man ikke forud ved, hvem der er fjende, men skal slutte sig til det af spillets gang.

I tarok spiller enhver i øvrigt alene for sig selv; kun når man mærker, at én har planer, som er skadelige for de 2 andre, forener de sig mod ham., og en af de, opkaster sig til styrer af modspillet, hvori den anden må rette sig efter ham, være hans medhjælper eller makker, men når den førstes plan er ødelagt, ophører alliancen, og enhver følger da sin egen plan.

Da en mere eller mindre god tælling har stor indflydelse på gevinst og tab, må man søge at gøre så mange af sine kort så gode som muligt og på samme måde at tage så mange af medspilleres kort, som man kan. Har man f. eks. Dame, Kaval, Knægt og 4 ladoner i en af farverne, byder man hellere Kaval eller Knægt for Kongen fordi man så kan vente at få de andre billedkort hjem, end at spille småkort ud, hvilket gerne har til følge, at man mister alle billedkortene.

Sidder man i baghånden med kongen og 2 små kort, så stikker man først i farvens 3^{de} udspil med Kongen for senere at fange de andre billedkort med tarokker. Har man en Dame blank på hånden, og Kongen spilles ud, så

bruger man scusen, hvis man har den, for senere at få Damen hjem. Har man Kongen, Damen og Knægten i en farve, spiller man først Knægten ud; for hvis Kaval ikke netop sidder i baghånden, går den almindeligvis hjem, og når man derefter spiller Kongen og Damen, er man ofte tillige så heldig at få Kaval. På disse og flere andre måder søger man at gøre sine kort indbringende, men vogte sig dog for, at dette ikke sker på modspilletts bekostning, da man derved let kan komme til at tabe i stedet for at vinde. Når det under sådanne omstændigheder kommer an på at forhindre ultimo, må man afholde sig fra al utidig kniberi, fordi det i høj grad vil skade modspillet. Sidder man f. eks. i mellemhånd og har Pagat-spilleren i baghånden, hvilket man må stræbe, hvilken man må tilstræbe så meget som muligt at holde ude af spillet, tøver man ikke med at sætte sine bedste kort for både af billedkort og tarokker, hvorved man opnår enten at forhindre spilleren fra at komme ind, eller hvis denne stikker over, at kunne skaffe makkeren en styrke i den farve, som blev spillet.

At lægge skat rigtigt er en meget vigtig del af spillet, som man ikke kan være for opmærksom på, både når man selv vil gøre noget, og når man ikke har dette til hensigt, men det har for begyndere mange vanskeligheder.

Den fornemste regel er at ecartere sig i overensstemmelse med den plan, man har lagt for sit spil. Vil man ultimere, bør man holde en god pisk i en af farverne, for dermed at berøve modspillerne deres tarokker, dog vil man sjældent hav nytte af at holde mere end 9 i en farve. Skal man derimod indrette sig på at styre modspillet, ecartere man sig således, at man ikke bliver svag i nogen af farverne, men passer at holde en pisk, som dog ikke må være større, end at man kan vente at få den ført. Har man f. eks. ruder Dame, Kaval med 3 små ruder samt 7 klør, så lægger man 2 ruder og beholder de 7 klør. Den derimod, som må vente at blive en passiv makker, bør lægge sig således, at han bliver lige stærk i farverne, og altså ved de ovennævnte kort lægge 2 klør og beholde de 5 rudere. At lægge Dame, Kaval og Knægt, som nogle gør for at være sikker på at have dem i tælling er kun sjældent rigtigt og navnlig ikke, når man vil styre modspillet, fordi man herved fragiver sig stikkene, hvormed man kunne komme ind i spillet. Det kan ikke engang bifaldes, at den svage gør det, fordi fjenden derved kan få lejlighed til at avancere i spillet, hvilket altid vil være til dennes fordel, altså til skade for modspillerne.

Mange, især begyndere, vil gerne lægge sig renonce i en farve, når de her kun har 2 eller 3 kort, for derved af fange vedkommende konge. Selv om det kan være fristende nok, må det bestemt frarådes, fordi det let kan støtte en ultimo; selv om man har Pagaten, og den er så svagt besat, at man ingen udvej har for at redde den, bør man modstå fristelsen, og har man ikke

Pagaten vil det i de fleste tilfælde ligefrem være letsindigt at gøre det. Nogle mener at kunne lægge sig renonce uden fare, når de kun har få tarokker og dårlige kort, hvorfor de ikke tror, at de kan gøre nogen nytte i spillet, men meget ofte skader de netop derved modspillet, fordi de bliver nødt til at stikke og at komme i spillet på en tid, hvor det måske var bedre, om makkeren, der skal styre modspillet, var inde.

Har man i sinde at spille nolo så lægger man indstikkere i de farver, hvori man står størst fare for at få stik, og vil man have alle stik, så lægger man sine mindste kort, i hvilket yderst sjældne tilfælde man har lov til at lægge scusen, hvis besiddelse ellers ville udelukke muligheden for Tout.

Man må nøje lægge mærke til meldinger fra sine medspillere, fordi man ofte heraf kan hente oplysning om de planer, disse eventuelt kunne have. Af Matador- og tarokmeldinger ved man således hvem der har Pagaten, kan bedømme hans stilling og overveje det spørgsmål, om han vil være i stand til at ultimere. Af billedkort meldingerne kommer man til kendskab til om Kongerne og kan indrette sit spil derefter. Hvad der ofte er af stor vigtighed at vide, nemlig hos hvem Scusen sidder, er kort der i en øvet hånd kan spille en stor rolle, derom får man ligeledes ofte oplysning om i meldingerne.

Endelig kan man af disse til tider få formodning om, at en af medspillerne vil spille uden stik. Har en f. eks. meldt 14 tarokker uden, og man selv har 5 tarokker på hånden, så er der stor rimelighed for, at den anden, der har lagt skat, spekulerer på at spille nolo, og at han i den hensigt har lagt sine 3 tarokker.

Har den første nu tillige meldt hele konger eller fuldt kavaleri, så er der stor sandsynlighed for, at han bliver i stand til at ultimere en konge, da er man truet fra begge sider, og man har da at overveje, om man skal støtte noloen eller ikke.

Man skal ikke blot lægge mærke til de oplysninger som selve meldingerne giver, men også til de slutninger, der kan drages af dem. Melder således f. eks. A 10 tarokker uden Pagat, så ved både B og C hvem der har Pagaten, og hvor mange tarokker de har hver, og melder A 10 tarokker med Pagat samt et halve kavaleri, så ved B og C, hvor tarok 21 sidder; meldes fuldt kavaleri, så ved de to medspiller hvor scusen sidder.

Hvis A melder halvt kavaleri, deriblandt Kongen, og han senere går med en anden Konge, så ved B og C, at han ikke har nogen af de resterende konger; har B nu ikke disse, så må de sidde hos C. Meldes halve kavaleri, og vedkommende i en anden farve går med f. eks. Kaval og Knægt, så har

han ikke Kongen og damen i denne farve, og således fremdeles kan meldinger give oplysninger også om de kort, som ikke er meldt.

Også når der ingen melding finder sted, kan man få oplysning; meldes der ikke tarokker og en selv har 4 tarokker, så ved han præcis, at hver af de andre har 9; har han 5 tarokker, så ved han, at en af de andre må have 8 og den anden 9, og så fremdeles. Det ses således, at hver af de spillende kan vide noget om de andres kort, og at denne viden indbyrdes kan være meget forskellig, hvilket atter selvfølgelig har indflydelse på den enkeltes spil.

§ 7

Spillets Formål

Tarokspillets endelige formål er at ultimere, d. v. s. at få det sidste stik på den laveste tarok, Pagaten, eller med en konge, hvor enhver under spillets gang stræber efter at drage så megen fordel af sine kort som muligt. Denne spillets dobbelte beskaffenhed har haft til følge, at tarok tillige er blevet spillet på forskellige steder i forhold til de forskellige fordele, som spillets resultater kunne bringe, og gav anledning til 2 forskellige spillemåder, hvoraf den, som tilsigtede at drage så megen fordel af sine kort som muligt, var den mest almindelige. Da erfaringen lærer, at alle spil efterhånden antager den skikkelse og spille på den måde, som yder spilleren den største fordel, er det forståeligt, at hvor præmien for ultimo er sat lavt (man spillede i reglen uden kopper og gav i almindelighed kun 15 point for en Pagat- og 10 for en Konge ultimo, fandt man ofte, når man var i besiddelse af gode kort såsom en del billedkort eller kavaleri med stor suite ingen fordel ved at tage hensyn til, om der muligt kunne blive ultimeret på en af de andre hænder, men man søgte blot at gøre sine kort gode for, når spillet var til ende at få så stor en tælling som muligt, der i dette tilfælde bragte ham den største gevinst. Ligesom man i andre spil, f. eks. L'hombre og Whist, plejer at gøre, nemlig spille trumf, for derefter at gøre sine forcer gode, således tarokkerede man altså også her straks i spillets begyndelse og har ved denne spillemåde til hensigt, dels om muligt at presse Pagaten, hvilket altid giver en ren fordel på 5 point, dels at få modspillernes tarokker ud, hvorved man blev sikker på at redde de fleste af sine billedkort med udsigt til at gøre en farve god. Undertiden lykkes det at drive Pagaten ud, men lige så ofte, om ikke oftere, blev netop den ultimeret på grund af denne spillemåde; men modspillerne havde så meget mindre anledning til at bryde sig om dette udfald, som de stundom ved en god tælling var i stand til at oprette det derved skabte tab, og under alle omstændigheder regnede på at få det godtgjort ved samme spillemåde i næste spil.

Ligesom det nu ikke kan nægtes, at spillet i denne skikkelse var meget ensformigt og tabte en stor del af sin interesse, da det kun kom an på at skaffe sig en fordelagtig pointberegning, således at det er helt afgjort, at man ved denne spillemåde helt tabte det egentlige i tarokspillets sigte, nemlig at ultimere. Det eneste middel, som kunne forebygge dette spils forvanskning og var istand tilbage til den oprindelige ide, som ligger til grund for samme, var at forhøje præmien for Kongens og Pagatens ultimo. Ved at tage sigte herpå har tarokken undergået en glædelig udvikling. Det, der har bragt spillet til den potenserede grad af interesse og spænding, som det nu frembyder, og som sætter det over alle andre spil, er utvivlsomt, at hovedvægten nu overalt lægges på at ultimere. Den alt opslugende interesse, som meldinger og tælling frembød, er trådt i baggrunden; alt sættes ind på sidste stik ultimo med en konge eller Pagat; det er målet, der stræbes efter fra første færd. Dette er nået ved, at man i overensstemmelse med formålet har indført puljer, en Pagatkop og en Kongekop med forholdsvis store indsats og stadige tilskud, ved at lade alle mulkter gå i kopperne, samt ved at forhøje præmie for ultimo af begge de medspillere. Herved er med et slag spillets fysiognomi forandret, og spillemåden ikke mindre, idet modspillernes samlede bestræbelser går ud på at forhindre ultimation, hvorfra nu gevinstens væsentligste kilde risler. I stedet for at tarokkere for at drive Pagaten ud kommer man nu her snart til den erkendelse, at man ikke længere har spillet i sin magt, når man enten har mistet sine tarokker, eller man kun har få tilbage, hvorfor man vogter sig for at tarokkere, når man alene har fordel af at hindre ultimation his sine medspillere. Man stræber tværtimod i så tilfælde at bevare sine tarokker så længe som muligt og betragter enhver som tarokkerer, med mistænkelige øjne. Al jagen efter Pagaten hører ved denne spillemåde til sjældenhederne, om det også ved melding er oplyst, at den er meget svagt besat, så den ved lethed kunne forceres, fordi denne spillemåde ofte ender med, at en Konge ultimeres, og man vogter sig vel for at understøtte en sådan jagen., når en anden viser tilbøjelighed dertil, fordi denne måske netop har til hensigt at ultimere en Konge og kun stræber at skjule sin plan ved at jage den svagt besatte Pagat. Sætningen "*publica aute privata*" kommer nu til sin ret, idet enhver vil forstå, at man kun må søge egen fordel, når det almindelige bedste ikke lider derved. Den omtalte Pagatpulje funderes ved indskud af 20 point af hver spiller, og hver gang der gives kort, med 5 point af kortgiveren.; den, der får Pagat ultimo, tager koppen hjem og modtager 45 point af hver i præmie. Tabes Pagaten, betaler man 5 til hver og 5 til koppen, men tabes den ultimo, hvad der almindeligvis kaldes "at gå bagud", må man doble Pagatkoppen, foruden at betale den sædvanlige præmie 45 til hver af medspillerne.

Kongepuljen funderes ligeledes ved indskud af 20 point af hver spiller, og hver gang der gives kort, sættes 5 point i af kortgiveren; den, der får Konge ultimo, tager puljen hjem tillige med 40 point i præmie af hver. Tabes en Konge, betales 5 til puljen og 5 til hver, men går man bagud, må man doble Kongekoppen, foruden at betale 40 til hver medspiller. Den, der får ultimo og tager koppen hjem, har den pligt at sørge for, at der funderes igen af samtlige medspillere, gør han ikke det, må han selv betale, hvad der mangler. Hvis man er i stand til at ultimere såvel en Konge som Pagaten, må man træffe sit valg og man har ikke lov til at afbryde spillet for først at undersøge koppernes indhold og derefter bestemme sig. Hvis der går bagud på en Konge, og samtidig en anden ultimerer en Konge, tager den, der ultimerer, koppen hjem; den, der går bagud, sætter lige så meget i koppen, som der var i den, da den blev taget hjem, og alle spillere funderer igen med 20 point hver. Da det således, når puljerne er store, ikke er noget ringe tab, man udsætter sig for, når man undertiden af gode spillere eller ved manglende forsigtighed bliver forceret til at tage Pagaten eller en Konge ultimo, hvilket under visse kombinationer af kortene let kan ske, må man i tide forudse denne mulighed og ved at holde på en høj tarok eller på stikkene i farverne sørge for, at man i den henseende er herre over spillet.

Foruden at interessen og spændingen herved i høj grad forøges, så spillet bliver overmåde pikant, har puljerne tillige den fordel, at de på en måde kontrabalancerer hinanden, idet den ene ligesom holder den anden i skak. Såfremt man nemlig ikke er ganske vis på et heldigt udfald af sine bestræbelser for at ultimere, hvilket man ved spillets begyndelse kun sjældent kan være, må man ikke lade ude af betragtning, at disse bestræbelser, ifald de mislykkes, ofte kunne befordre en andens plan, så det lykkes denne at ultimere en Konge, når man selv har måttet opgive at gøre det med Pagaten, eller omvendt.

Man tør derfor ikke hengive sig til forfølgelsen af sin egen plan, uden tillige at nære frygt for, at man derved mulig kan være en anden behjælpelig med opnåelse af hans. Det er naturligt, at stor agtpågivenhed og øvelse udfordres ved denne spænding af opmærksomheden i forskellige retninger, og at ligesom spillet herved vinder såre meget i interesse, tiltager det i samme grad i vanskelighed.

§ 8

Pagaten

Benævnelsen Pagat komme af det italienske Pagato, den Betalte, (pagare – betale) fordi der altid må betales, når dette kort viser sig i spillets løb,

enten i tab eller i gevinst. Eftersom nu dette kort sidder på en af modspillernes hænder eller på ens egen hånd, bliver der spørgsmål:

- 1) om at forhindre dens ultimatum,
- 2) om at ultimere den,
- 3) om at redde den,
- 4) om at forhindre, at den reddes.

1. Om at forhindre dens Ultimo

Har man ikke selv Pagaten, bør den første bestræbelse gå ud på at komme på spor efter, hvor den sidder; dette er ofte ikke let og fordrer megen opmærksomhed, da dygtige spillere kan dække over spillet i høj grad, undertiden er man endog i en sådan uvished, at man først får kundskab derom, når fjenden er så vidt avanceret, at man kun har få kort tilbage; til andre tider får man straks ved spillets begyndelse at vide, hvor Pagaten sidder, når det fremgår af meldingerne. I begge tilfælde bliver det opgaven for modspillerne at forhindre, at der ultimeres, men den forskellige viden om Pagatens stilling og selve kortenes forskellige beskaffenhed medfører naturligt, at der også bliver forskel på den svage og den stærkes modspil. Her skal da omtales grundtrækkene for de forskellige modspil i ethvert af disse tilfælde:

- a. Når der ingen melding om Pagaten foreligger, og den svage har 4 – 5 tarokker, så ved han intet om nogen af modspillerne, han ved blot, at han selv intet kan udrette, og at én af de andre er fjendtlig med hensyn til Pagaten, og begge måske med hensyn til konger. Hans opgave ligger lige for hånden og må være den, at holde de 2 andre i ligevægt, altså ikke tage parti straks for nogen af dem. Selv om han temmelig afgjort formoder, hvor Pagaten sidder, må han ikke begunstige den anden for meget, thi denne kan også være fjende med hensyn til en Konge; han må derfor stadig passe, at de to andre er lige stærke. Han ved, at tarokkerne på modspillernes hænder er fordelt 9-9 eller 9-8, da han selv har 4 eller 5. Ved at tælle tarokkerne på hver hånd får han en stor sikkerhed i spillet; har han selv 4 tarokker, kan han passe, at tarokkerne holdes lige på begge hænder, og har han 5, da skal han passe, at forskellen aldrig bliver mere end 1. Har han udspillet, bør han ikke spille sin pisk, om han har en sådan, da han derved snart kan komme til at ramme den ene af modspillerne, som måske netop er den ufarligste, og derved begunstige den anden. Af samme grund bør han ikke spille ud fra en kort farve, thi derved risikere han let at træffe den farve, hvori den anden har pisk, og således begunstige denne. Fjenden, hvem de så er, vil naturligt, når han kommer ind, begynde med sin

lange farve, men vil selvfølgelig mødes fra den anden side med en lignende. Den svage vil da ud af sine egne kort og spillets gang snart få oplysning om, hvem der har den største pisk, og altså kunne beregne, hvor mange gange den ene vil kunne ramme den anden i tarok og omvendt. Hvis pishen er omtrent ens på begge hænder, vil der ordentligvis ikke bære fare, og det vil ikke være vanskeligt for den svage at gennemføre sin kloge tilbageholdenhed, sammen med den påpasselighed, der skal udligne forskellen i de andres styrke. Men er pishen lige stor, må han følgende sin beregning, når lejlighed bydes, søge at styrke den, der rammes mest. Han styrker ham ved at svare ham i hans pisk, så længe han kan; kan han ikke dette, da spiller han helst en mellemfarve og ikke sin pisk, om han har en sådan.

Det kunne synes at måtte være ligegyldigt for spillet, om den svage spillede sin pisk, når han derved ramte begge medspillerne, men det er det ingenlunde, thi vel rammer han også den egentlige fjende, men sidder han i baghånden, begunstiger han ham kun herved, og fortsætter han med sin pisk, vil han let derved opnå at få svækket sin ukendte makkers modstandskraft, således at dennes modstandskraft er lammet, når kampen på et senere stadium i spillet kommer til at slå mellem dem indbyrdes. Hvor han kan, stikker han den i øjeblikket stærkeste over og firer for den anden, sætter en høj tarok for, hvis den stærkeste er i baghånden, lavt for, hvis det er omvendt, anvender Scusen til den svages fordel og søger på denne måde at holde ligevægten; han kan selvfølgelig kun gøre det med hensyn til tarokernes antal, thi om disses størrelse kan han jo ikke vide andet, end hvad han kan slutte fra sine egne tarokker, og hvad spillet kan oplyse om; spiller en af medspillerne tarok, får han derved et vink om, at denne er særlig stærk, og implicit om, at han også må have nogle høje tarokker.

Men rettesnoeren for hans spil er og må helt igennem være at holde begge medspillerne lige stærke; da han ikke kan vente, at nogen af parterne vil søge hans assistance, idet de begge vil søge at avancere uden at tage hensyn til ham, er han henvist til at benytte sine kort just som omtalt, og hanfører således på sin vis et selvstændigt spil og kan udøve en afgørende indflydelse på spillet, idet han snart vender sig til højre og snart til venstre, altid som den regulerende kraft; gør han det, vil ordentligvis både Pagaten og Kongerne blive ufarlige og falde af sig selv.

Hvis der foreligger meldinger af billedkort, vil disse, hvadenten de gælder den ene eller den anden, give god oplysning for den svage, som han kan benytte sig af, og som i høj grad vil hjælpe ham at bistå den, der trænger mest; hvis der således er meldt et halvt kavaleri i baghånden med mangel af dame, og denne trænger til bistand, vil den svage gøre vel i at spille denne farve igennem den stærke mellemhånd for at fange damen; er det omvendt mellemhånden, der skal støttes, bør han undgå at spille farven.

Ved således at være den stille magt under spillet, ser man ikke sjældent, at den, der her begynder med 5 tarokker, kan have dem alle ubeskårne i de sidste 5 kort, og selv om det ikke bliver tilfældet, vil han, hvis han har tarok 21, meget ofte kunne hente sidste stik hjem. Dette modspil er det letteste, og det er på en måde den svage, som styrer spillet.

- b. Når den svage har 6 tarokker, så har han sikkert det vanskeligste spil. Det er nemlig givet fra begyndelsen, at han er den svageste, idet han ved, at modspillerne har enten 8 og 8 eller 9 og 7 tarokker, og dog kan der, navnlig i sidste tilfælde, hvor forskellen kun er én tarok, blive mulighed for, at han kommer til at føre spillet; men til at begynde med er han den svageste, og bør indrette sit spil derpå, indtil det skulle vise sig, at makkeren må gå fra modspillet og overlade det til ham. Først når det overlades ham, må han tage modspillet, men ikke før; hvis han gør det fra begyndelsen, vil han i de fleste tilfælde ødelægge spillet. Det er imidlertid en almindelig fejl hos begyndere, der for det meste ynder at være virksomme, at de vil styre modspillet med få tarokker, og når de har en betydelig pisk, vil de ligeledes gerne bruge den, men tager sig ikke i agt for, at de ligeså meget rammer makkeren som fjenden, ja måske denne først, hvorved de ikke alene svækker ham, men tillige giver spilleren en skadelig oplysning om makkerens svage side, som han snart vil vide at benytte til sin fordel. Endogså når den svage har vished for at ramme begge med sin pisk, kan man ikke nok gøre opmærksom på det skadelige i denne spille måde, da makkeren herved altid mister en tarok, og hvis spilleren blot har én tarok mere end denne, får han derved et forspring, foruden at spillets udfald ofte beror på en enkelt tarok. Hvad der opnås ved denne spille måde er, at man svækker sin makker således, at han ikke ser sig i stand til at holde modspillet, og selv er man ordentligvis så svag, at man heller ikke kan føre det igennem, og når udfaldet da let bliver en ultimo, vil det være for sent at komme til erkendelse

af, at man kan takke sig selv derfor, fordi man i virkeligheden har taget parti for spilleren. At resultatet nu let må blive således, er ganske forklarligt, thi den, der i spillet har de 7 tarokker, vil efter den spillemåde, som den svage opstiller, være nødt til at antage, at den svage er den stærke med de 9 tarokker, og derfor anse ham for fjenden, hvorfor han begunstiger den egentlige spille, for hvem der således skabes de gunstigste chancer for en ultimo.

Hvad den svage skal gøre, er først og fremmest ikke at tage parti for nogen, men vente til det af spillet fremgår, hvor Pagaten sidder. Hvis det nu er på dens hånd, der har 9 tarokker, vil den, der har de 7 ordentligvis være nødsaget til at søge en makker, og det er hans pligt at oplyse om, at han søger en sådan, hvilket han gør ved i i tide at vise en anden farve, end den, hvori han har pisk, og da nu den med 6 tarokker har den opgave at skulle slutte sig til den svageste af de to modspillere, vil han ganske naturligt med glæde modtage den fremstrakte hånd, og spille sammen med den, der har de 7 tarokker.

Når altså nu de 2 spillere er forenede, og det er givet, hvem der skal føre modspillet, har den svage makker at rette sig efter ham, hvorfor han har at bringe dennes farver, når han kommer ind, først hans pisk og derefter hans sekundære farve, ligesom han på alle andre måder må støtte ham ved ikke at spare på sine billedkort eller høje tarokker, men ved at sætte dem for at hjælpe til at svække spilleren eller holde ham ude af spillet sålænge som muligt; men når ligevægten er tilvejebragt, bør han indtage en reserveret holdning, thi det kunne vel hælde, at hans makker selv vil ultimere en Konge, og at han har søgt at skjule sit spil med en Kongeultimo for øje.

Det er overhovedet i tarok en gylden regel, ikke at tro for meget på nogen, sålænge det ikke er oplyst, hvem der er den egentlige fjende, og det er dette, der i reglen gør det vanskeligere at spille slette end gode kort, da man med de slette kort let kan forvolde skade.

Med en gruppering af 9-7 tarokker imod sig, vil den svage ikke ligefrem kunne anvende det regulerende princip, at holde begge parters oprindelige styrke; thi han ville da kun bevare forskellen på 2, hvilket let kan blive skæbnesvangert; hans opgave er netop at svække den, der har de 9, men dette kan han ikke hjælpe til med, før han ved tilslutning til en makker får at vide, hvem der har

Pagaten, og hvor den stærke er at finde. Når spillet har givet ham oplysning herom, og den stærke er blevet svækket med 2, er styrkeforholdet lige, og han har da med påpasselighed at vedligeholde det.

Sidder tarokkerne 8 og 8, må spillemåden blive den samme fra den svages side, thi han ved ikke, at det sidder netop sådan og han må derfor regne med en fordeling på 9 og 7; men i dette tilfælde vil han næppe blive søgt som makker af nogen, og han vil derfor allerede af den grund kunne slutte sig til, at begge modspillerne har lige styrke, netop det, som til enhver tid skal være hans opgave at fremkalde og vedligeholde, og han har derfor at undgå et favorisere den ene på den andens bekostning.

Det ses undertiden, at både spilleren med Pagaten og den stærke modspiller, der måske spiller på en konge, hver i sit øjemed bejler til den svages assistance; denne bør da vogte sig for at give den ene ringen og den anden kurven, men holde dem begge hen, og benytte denne oplysning med omhu i sit spil. Bliver den af modspillerne, som ikke har Pagaten, for medtaget, vil han søge hjælp, og den svage ved da, til hvilken side, han skal vende sig. Foreligger der meldinger i kavaleri eller lignende, vil disse kunne vejlede og støtte ham i høj grad; har han selv meldt kavaleri, bør han i reglen holde det tilbage, indtil hans hjælp i denne farve påkaldes af makkeren. Hvis en sådan melding er på modpartens hånd, kan det i visse tilfælde være rigtigt for ham at forsøge sin pisk; har han nu f. eks. Konge, Dame og Kaval, kan han ved at spille 2 af disse ud se på afkastet, om makkeren er svag i denne farve eller ikke, hvorefter han kan bestemme sig til at føre farven videre eller standse med den. Er nemlig makkeren svag, så vil han først kaste et lavere kort til og derefter et højere til. Det kunne synes ligegyldigt, om man kaster det ene eller det andet kort til, når disse følger på rad, men det er det ingenlunde; hvis man således har Spar Es og 2, og først kaster Spar 2 og derpå Spar Es, giver man oplysning om, at man er udtømt i den farve hvorimod man ved først at kaste Spar Es og så Spar 2 bibringer makkeren den falske forestilling, at man har flere i farven.

Men mens det således efter tarokkernes antal fra begyndelsen af er givet, at det er den svages makker, der skal føre spillet, kan det dog hænde, især når fordelingen er 9 med Pagat, at det viser sig, at den sidste har for svage kort i det hele til at tro sig i stand til at føre det igennem, eller at han, selv om han ikke er svag, tidlig rammes

hårdt i den pisk, som spilleren fører, og således kan forudse, at han vil miste 3 til 4 tarokker heri; i så fald bør han overlade spillet til den oprindelig svageste, hvad der sker ved at lade ham komme ind, når han kan, og spille hans farve. Opmærksom på, at pishen rammer så hurtigt, vil den svage straks skønne, at der ingen fare kan ventes fra den, der således svækkes, og han vil være klar på, både hvor den egentlige fjende sidder, og muligheden af, at han selv kan komme til at tage affære; for hvis den, der har færre tarokker end spilleren, tillige har Pagaten, vil han naturlig gå med den efter den medfart, han er udsat for, og gør han ikke det, må Pagaten formodes at være på den anden hånd. Det bliver altså nu den svage, som skal styre modspillet, og de to makkeres stilling bliver ombyttet, og derved også spillet på deres hånd.

Et smukt eksempel på, hvilken oplysning afkastet kan give, og vigtigheden af, at makkeren er opmærksom på det, fremgår af et passeret tilfælde, hvor i spillets løb modspillet blev overgivet til den i høj grad svage:

A har Klør Konge, Dame, Kaval, 4, Spar Konge, Dame, 10, 2.

B har Tarok 12, 9, Klør 9, 8, 6, Spar 5, 4, 3.

C har Tarok 20, 19, Pagat, Klør Knægt, 10, 4, Spar Kaval, 6.

A spiller Klør Konge, B kaster Klør 9.

A spiller Klør Dame, B kaster Klør 6.

A spiller Klør Kaval, B kaster Klør 8, C kaster Klør Knægt.

A spiller Spar Konge, B kaster Spar 3.

A spiller Spar Dame, B kaster Spar 4.

A spiller Spar 10, B kaster Spar 5, C stikker med Pagat.

Det fine ligger i, at A, som er uvidende om, at C har lagt 3 Klør, lægger mærke til afkastningen 9, 6 og så 8, deraf slutter, at B ikke har flere klør, og går over i Spar, skønt han har haft 9 i denne farve; hvis A spiller sin 4'de Klør, bliver Pagaten ultimert; nu bliver spillet holdt.

Det almindelige princip for den svages modspil med de 6 tarokker kan med få ord udtrykkes at være dette, ikke fra spillets begyndelse af at optræde selvstændigt, men at vente med at tage parti til det viser sig, hvilken medspiller der trænger til hans hjælp.

- c. Er det derimod oplyst ved melding, hvor Pagaten sidder, er der en klar situation, og den tid der ellers går til at etablere alliance, spares her, idet de 2 medspillere ved forholdenes magt straks er knyttede

til hinanden; dette er en stor gevinst for modspillet; overfor den fælles fare, der binder dem til hinanden, er det straks givet, hvem der skal føre modspillet. Hvis meldingen på spillerens hånd er en Matadormelding, viser den kun, at han har Pagaten, men ikke noget om styrken. Alliancen er i så fald ganske vist tilstede, men den svagere må dog holde øje med sin makker, for det er kun mod en fælles fare, at de to er forbundne, de andre farer, som kongerne rummer, er mere eller mindre skjulte og kræver altså fuld opmærksomhed. Den stærkeste vil da straks træde i aktion og kan gøre regning på støtte af den svagere, men ikke ubetinget, kun på så megen, som sikrer Pagatens ufarlighed; når den tør antages sikret, har den svage den opgave at holde mulige lyster hos medspilleren til at ultimere en konge nede, or ved altfor megen underdanig bøjen kan ligevægten let forskydes. Men hvis meldingen med Pagat omfatter 11, 12 eller flere tarokker, må alliancen blive så intim, at deres fælles virken kun tager sigte på Pagaten, med tilsidesættelse indtil videre af kongespørgsmålet; spillemåden er i så fald given.

Den stærkeste, der fører modspillet, kan fordrer en vidtgående disciplin af sin makker; når den stærke fører sin pisk, og den svage er renonce sammen med spilleren, da skal han sætte sine højeste tarokker i for denne; har den stærke, hvad der er hans pligt, hvis han er svag i en af de andre farver, vist sin sekunda farve, da skal den svage, når han kommer ind, føre denne; han må ikke være bange for at ofre sig for at tjene det almene bedste, han skal brænde sine høje kort for i de forskellige farver, når fjenden er i baghånd, han skal fire for sin makker, hvor han kan, altså så vidt muligt holde både store og små kort i begge øjemed, og det er fremfor alt hans pligt ikke at komme til at blokere sin makker, hvorfor han også efter omstændighederne skal frigøre sig for høje tarokker og billedkort for at kunne have små til at knibe med til makkeren, altså på alle måder understøtte ham og følge hans vink. Hvis den svage har udspillet og er begyndt med en farve, og hans makker ikke viser nogen sekunda farve, bør den svage, når han kommer ind, fortsætte med den samme farve; for hvis den engang anstukne farve ikke passer for den stærke, vil han protestere imod det ved at vise en anden farve, og når han ikke gør dette, godkender han derved brugen af denne farve; ved dette sparer den stærke det ophold, der går gennem at vise sekunda farven, hvilket er en vinding. Af lignende grund skal den svage, når der ikke er vist sekunda farve, og han skal bryde en ny farve, vælge den stærkeste,

for han må da gå ud fra, at en hvilken som helst farve er lige god for makkeren, og skal derfor bringe sin stærkeste, i hvilken der da er mest sandsynlighed for, at spilleren snarest rammes i tarok. Det er af vigtighed at drage nytte af de skete kavaleri meldinger, dels ved at kunne bringe makkeren ind, dels ved at forhindre fjenden fra at komme i spillet, idet man vogter sig for at spille i den farve, hvori han har meldt kavaleri. Den svage gavner ikke sin makker ved at spille lavt ud i farverne; når makkeren er i mellemhånd, bør han ved højt udspil støtte ham for at befri ham for små kort og, hvis spilleren stikker, derved hjælpe ham til at få forcer; hvis makkeren er i baghånd, vil udspil af mellemkort ofte være det rigtige, idet makkeren da kan kaste små kort af eller stikke over, eftersom han ser det mest formålstjenligt; dog kan der gives tilfælde, hvor spillet kan være afhængigt af, at makkeren kommer ind, og i så fald bør den svage, selv om han har kavaleri i farven, spille en lille ud for at forsøge, om det derved kan lykkes ham at få makkeren ind. Sidder Scusen på den svages hånd, er det som oftest rigtigt at holde den tilbage, for derved at vinde en tarok mere for modspillet, idet han kan spille den ud som tarok og derved berøve spilleren en tarok, Men dette må først ske, når makkeren ikke har flere tarokker. Derimod er det ikke til megen gavn, om den svage bruger Scusen i makkerens farve, selv om spilleren er renonce; det er bedre, hvis makkeren kan komme ind, at lade ham føre farven og så sætte højt for med tarok, hvis spilleren er i baghånd, eller bruge tarokken til at stikke spilleren over, hvis denne er i mellemhånd; kun hvis pisen er meget lang, og makkeren har vanskeligt ved at få ført den, er det ham til virkelig hjælp, at Scusen bruges i farven. Når den svage ikke kan undgå at spille den farve, hvori makkeren er renonce, gør han som oftest rigtigt i at trække tarok for at komme ud af spillet; hvis han her en tarok, og den er stor, kan han vel få stik på den, men han slipper da med et udspil i den uheldige farve, hvorimod han ellers risikerer at få 2 udspil, og stikkes tarokken, undgår han det helt.

Et vel ført modspil kræver derhos, at man tæller kortene i farverne, og at den ene makker er opmærksom på selv det ubetydeligste kort, som den anden kan sidde med, for ofte er den rette benyttelse af dette lille kort den eneste vej til at hindre en ultimo. Et eksempel herpå skal anføres:

A har Tarok 21, Hjerter Kaval, Knægt, 4.

B har hjerter Konge, Es, 6, Ruder 5.

C har Tarok 20, Pagat, Hjerter Dame, 5.

A spiller Tarok 21, B Hjerter 6 C Tarok 20.
A spiller Hjerter Kaval, B Hjerter Konge, C Hjerter 5.
B spiller Ruder 5, C stikker med Pagat, A Hjerter 4.
C får sidste stik på Hjerter Dame.

Hvis A i stedet for tarok spiller hjerter, er der ultimo på C's hånd, men da han ved, at B har Ruder 5, trækker han Tarok 21 og spiller B ind på hjerter Konge, hvorefter denne ved sit Ruder spil forhindrer at Pagaten kan ultimeres.

Hvis oplysningen om, hvor Pagaten sidder, udledes af, at der på en anden hånd er meldt f. eks. 10 tarokker uden Pagat, da er den som har meldt 10 uden, selvskreven til at føre modspiller mod Pagaten og kan ordentligvis besørge dette selv, men samtidig er han nærmest at betragte som fjende med hensyn til mulige konger, som han kan sidde inde med. Den svage vil derfor naturlig vende sig imod de 10 i spillets begyndelse, indtil det viser sig, hvad den, der har de 10 tarokker, fører i sit skjold; da han ved at tælle tarokkerne på hver af modspillernes hænder, stadig kan være på højde med situationen, vil han kun gå imod den, der har meldt, indtil tarok antallet er lige på begge sider, og han vil da slutte sig til den stærkeste makker med en efter spillets udvikling afpasset intimitet. Er Pagat indehaveren svag eller frygter for kongen, vil han ved den skete melding have opfordring til at gå med den, når lejlighed bydes, og spillet går da over til udelukkende at blive et spil mod konger.

Hvis en melding af uforholdsmæssig størrelse foreligger, f. eks. 14 tarokker med Pagat, kan det blive et spørgsmål, om ikke modspillerne bør bekæmpe Pagaten ved, at en af dem går nolo. At opstille nogen regel for, hvor stor meldingen i tarok skal være, når denne udvej bør følges, lader sig ikke gøre. Forudsat at kortene i øvrigt tillader det, kan som en slags rettesnor opstilles, at det bør ske, når forskellen i tarokkernes antal er 7; Når altså én har 12 tarokker, og makkerne respektive 6 og 4, bør der ikke forsøges nolo, men godt når de sidder 5 og 5; har spilleren 13 tarokker, bør der spilles på nolo, når makkerne har 6 og 3, men ikke med 7 og 2 (se dog eksemplet på side 32).

d. Modspillet på den stærkes hånd, når pagaten ikke er meldt. Den stærkeste er ikke ubetinget den, som har de fleste tarokker, men den, hvis tarokkers antal i forbindelse med antallet af kort i den farve, som er spillerens pisk, er større end makkerens; er forskellen i så henseende lille, vil kombinationen af de øvrige kort, særlig om man i dem også har en god pisk at føre mod spilleren og dermed

gode stikkere, så man er i stand til at føre den, være det afgørende. Modspillet på den stærkes hånd er i sig selv lettere end på den svages, for den uvished, der klæber ved den svages stilling, om hvor han skal søge ven og fjende, og som derfor influerer på hans spil, er den stærke fri for. Han er ganske vist uvidende om, hvem der har Pagaten, men det er for så vidt ligegyldigt, eftersom han skal føre sit spil ens, hvadenten den sidder på den ene eller den anden hånd; han ved, han skal styre modspillet og kan derfor straks træde i virksomhed. Hans spillemåde bliver derfor væsentlig den samme, om han har 9 eller 8 tarokker, han fører sin pisk og bryder sig ikke om, hvem han rammer, og arbejder for så vidt på samme måde som spilleren, og jo større kort han har, desto mindre hensyn behøver han at tage i sit spil, men han må dog passe på ikke selv at blive opfattet som fjende. Den, der fører spillet, er ganske naturligt udsat derfor; er han nu så stærk, at han kan gennemføre det ved egne kræfter, selv om han af sin ukendte makker anses for fjende, kan det jo være ham ligegyldigt, hvad han anses for, men er han ikke det, eller må han tvivle, hvad let kan ske ved en gruppering af 8 og 6 tarokker på de andres hænder, så er det rigtigt, at han en enkelt gang spiller en anden farve og derpå atter vender tilbage til sin pisk, hvorved han viser, at han ikke har Pagaten. Spilleren har selvfølgelig ingen grund til at lade sig sinke ved at gøre en afstikker til en anden farve, han fortsætter og fører sin pisk. Har spillet oplyst ham om, hvor Pagaten sidder, kan han også ved at Scusere til den svage godtgøre for denne sin ufarlighed med hensyn til Pagaten. Overhovedet må den stærke modspiller, ligeså godt som den svage være opmærksom på, hvorledes tarokkerne kan være fordelt. Hvis den stærke har 8, må han, samtidig med at han optræder som styrer af modspillet, også vise, at han er ufarlig; for han kan ikke tåle at blive anset som fjende og modarbejdet af den svage; viser han sin ufarlighed, får han hjælp, og hans modspil bliver derved fremmet; han må give de oplysninger, som er forenelige med hans spil, og har han en svag farve, må han ikke forsømme at vise makkeren det.

Er forholdet det, at der på modspillernes hænder sidder 7 og 7 tarokker; må han for ingen pris give sig udseende af at være fjende, men hurtigt søge sin makker for at føre modspillet. Hvem der i dette tilfælde skal føre det, kan være tvivlsomt, og mange gange kan de være lige berettigede dertil efter deres korte beskaffenhed, men det gælder om, at de hurtigt bliver enige om det; begge kan ikke føre det, så én må give efter og den, der gør det, handler

fornuftigt. Når begge stædigt vil styre modspillet, bliver udfaldet ofte dårligt, selv om de hver for sig var i stand til at styre spillet. Under lige omstændigheder er det en fordel, at baghånden får modspillet, hvorved forhånden kan gavne langt mere end omvendt. Omstændighederne kan i dette tilfælde, hvor de er lige stærke i tarok, ofte medføre, at modspillet, som fra begyndelsen føres af den ene part, kan gå over til at skulle føres af den anden, når det viser sig, at denne i den farve, det kommer an på, har større modstandskraft end oprindeligt tænkt, ja undertiden kan styrelsen af modspillet begynde hos den ene, gå over til den anden, for endnu engang at vende tilbage til den første. Disse bløde overgange, som således kan finde sted, hører til noget af det fineste ved tarokspillet.

Er endelig forholdet det, at modspillerne er lige stærke med 6 tarokker hver, mens spilleren har Pagaten 6^{te}, da er det klart, at dette modspil let kan føres igennem, men her er der en fare, som erfaringen desværre bekræfter, at undertiden enhver af de to par tout vil føre spillet og derfor hamrer løs på hinanden, hvorved de gensidigt mere og mere anser hinanden for fjende og ivrigt bekæmper hinanden, så det let kan hændes, at den, der har de 6 tarokker, omsider, når de 2 andre utilbørligt er blevet svækkede ved hinandens hjælp, selv er blevet så stærk, at han kan ultimere, - det uhyggeligste for en ægte tarokkaner.

Denne fare er større ved fordelingen af 8 og 8 tarokker end med 7 og 7; for i sidste tilfælde, vil man selv lettere indse det letsindige i at føre modspillet på sådan vis. De fleste ultimo sker ikke på grund af store meldinger i tarok; for selv mod 10 eller 11 tarokker, holdes spillet uden større vanskeligheder, grundet på, at den styrke, som den svage og stærke modspiller her råder over, her udnyttes i fællesskab, nej, de fleste sker af mangel på forståelse mellem modspillerne, enten det så er den svagere, der vil føre spillet, eller det er 2 lige stærke, der kæmper om at føre det, uden at nogen vil bøje sig. Det er i sig selv indlysende, at når et spil på 11 tarokker kan holdes, så kan et spil på 9, 8 eller 7 tarokker langt lettere, og når dette ikke sker, er det, fordi modspillet ikke bliver tilstrækkeligt organiseret. Hovedsagen i ethvert modspil er forståelse mellem makkerne.

Tarokkernes antal har i foranstående været basis for det udviklende om modspillet, men det ville være ensidigt kun at lægge vægen herpå, kombinationen af de øvrige kort må stedse tages med i betragtning til vurdering af kortenes styrke, som en

samlet enhed, i hvilken selvfølgelig tarokkernes antal og størrelse udgør en væsentlig faktor.

Jævnside med modspillet mod Pagaten går naturligvis spillet mod kongerne, skønt dette hensyn undertiden træder i anden række, men ligesom den svage ved at følge sin opgave, at holde de 2 medspillere i ligevægt, gør sit for at hindre en kongeultimo, således bør både den stærke modspiller og særlig spilleren med deres rigere midler nøje passe på ikke for Pagaten at glemme kongerne. At imidlertid denne dobbelthed, selv at ville gøre noget, samtidig med at man bør forhindre andre i at gøre det, i høj grad må få indflydelse på spillemåden er indlysende; men ledestjernen er og bør først at hindre andre deri og så at tænke på egen fordel; det *priselige mådehold i denne retning kendetegner det udviklede tarokspil.*

2. Om at Ultimere den.

Har man i sinde at ultimere Pagaten, må man i reglen have styrke i tarok, i det mindste 8, gode håndkort og en god pisk. Det lykkes sjældent med færre tarokker end dette antal, selv om det kan ske ved medspillernes fejl, når kortene sidder meget favorabelt, eller man har en ualmindelig stor pisk, tillige med gode stikkere i alle farver og høje tarokker. Under sådanne meget gunstige omstændigheder kan man ultimere Pagaten med endog kun 6 tarokker, men det må betragtes som en ren undtagelse. Som en vejledning med hensyn til, hvorvidt der er rimelighed for, at det vil kunne lykkes at ultimere Pagaten, kan tjene, at med under 16 i tarok og pisk (9 tarokker og 7 i pisk eller 8 tarokker og 8 i en pisk) kan det ikke nytte at forsøge på det. Hermed er så langt fra givet, at man kan ultimere med 16; selv med 18 og 19 kan det ofte ikke lykkes, og der foreligger, så utroligt det end lyder, et eksempel på, at Pagaten ikke har kunnet ultimere med 14 tarokker og en pisk på et halvt kavalieri 7'ende, ja at vedkommende end ikke fik sidste stik. Dette eksempel skal på grund af sin mærkværdighed anføres her, og resultatet blev så meget mere overraskende, som der ikke kunne spilles nolo, da tarok 21 sad blank på den hånd, der skulle have forsøgt noloen. Kortene, der blev spillet af 3 første klasses spillere, var fordelt således:

- A. Tarok: 21, Klør: 3 stk.; Hjerter: 8 stk. med Konge, Dame; Spar: 7 stk. med Dame, Knægt; Ruder: 6 stk. med Konge, Dame.
- B. Tarok: 20, 18, 16, 14, 8, 7, 6. Klør: 4 stk. med Konge; Spar: 6 stk. med Konge; Hjerter: 5 stk. med Kaval; Ruder: 3 stk. med Kaval.

- C. Tarok: 19, 17, 15, 13, 12, 12, 11, 10, 9, 5, 4, 3, 2 Pagat, Scus; Klør: 7 stk. med Dame, Kaval, knægt, Spar: 5; Hjerter: 3; Ruder: Es, 2 (har lagt 3 ruder).

A begynder med Hjerter konge og dame, C spiller sin pisk og derefter uafbrudt tarok. B på sin side fører spar og hjerter lige til 21'ende kort. De sidste 4 udspil bliver derefter:

- 22) C Ruder, A stikker med Konge,
- 23) A Ruder Dame,
- 24) A Ruder, C stikker med Pagat og
- 25) C Tarok 19, B tarok 20, A Hjerter.

I det 22 udspil kan C ikke spille tarok, men må spille Ruder, ellers bliver der ultimo på Ruder Konge i A's hånd.

Agter man at ultimere Pagaten med færre end 10 tarokker, må det næsten altid ske ved at bruge en pisk og ved dernæst at dække over spillet så meget som muligt. Man gør dette ved i begyndelsen at anstille sig passiv, ved ikke udelukkende at svare nogen af modspillerne, ved nogle gange at gå omkring i farverne som den, der er ængstelig for at tage parti og ikke tør være ven med nogen, ved at scusere således, at man lader den svagere komme til at nyde en fordel, hvorved det ikke sjældent lykkes at gøre ham til sin allierede og at vække hans mistanke og forfølgelse mod den stærkere af modspillerne, hvem det kommer mest an på at svække, og denne taktik lykkes stundom så meget lettere, som den stærkere naturligvis bliver nødt til at tage sig af modspillet og derved let får udseende af at ville ultimere Pagaten.

At modspilleren føler græmmelse, når han ser, at det ender med en ultimo, er kun en tarvelig trøst for den fejl, som han har begået ved i et skjult spil at tage parti for den ene af modspillerne. Her som overalt, hvor man ikke kender sagerne stilling, kommer det fornemmelig an på at sørge for ligevægten, af hvilken grund man i et sådant spil aldrig må give sig af med at forfølge en enkelt til fordel for en anden, som man tror at være sin allierede, men som til sidst kan vise sig at være fjende.

Har man derimod 10 eller flere tarokker, og modspillerne altså fra meldingerne ved, at man har Pagaten, hvorefter disse naturligvis straks indretter deres spil, kan det være rigtigt at tarokkere de første gange, man kommer ind, for herved at skjule sin svage side, som man i reglen har en af. Undertiden lykkes det også at skuffe modspillerne, som søger at udspejle spillerens svage side, når man i begyndelsen af spillet gør et par udspil i den svageste farve, hvorved modspillerne ofte lader sig afholde fra at spille samme af frygt for, at man heri har styrke eller

pisk, eller når man kaster et billedkort i den stærkeste farve, hvorved man stundom kan få dem til at tro, at man her snart må blive ramt, og således bevæge dem til at spille denne farve. Sådanne finter lykkes imidlertid kun sjældent med gamle drevne spillere, der snart lugter lunt, især hvis den, der skal føre modspillet, netop har pisk i spillerens svageste farve, hvorved denne da straks bliver røbet. Spillemåden bliver i øvrigt her noget forskellig, eftersom man har en suite i en af farverne eller ikke.

Er man således i besiddelse af en stor pisk, men følgelig svag i en eller flere farver, så kan man behøve tarokkerne til at stikke med, om man endog af disse har 11 til 12 og ville svække sig for meget ved at tarokkere i begyndelsen af spillet; man sparer derfor på tarokkerne og stræber at svække modspillerne ved at bruge pishen

Har man derimod med denne styrke i tarok ingen pisk, men gode indstikkere i alle farver uden at være svag i nogen af den, så tarokkerer man hver gang, man kommer ind på håndkortene og har da i almindelighed udsigt til at ultimere Pagaten eller en konge, som chancerne nu bliver. Det kan være klogt at spille både på ultimo af konge og Pagat, hvorved man får 2 strenge på sin bue; har man f. eks. fuldt kavaleri 7'ende, bør man holde kongen tilbage, eftersom man ikke behøver at miste noget udspil derved; men har man kun konge, dame 7'ende, risikerer man at måtte afgive 2 stik i farven fra sig, hvad der svækker udsigterne for begge dele. Ens øvrige kort må afgøre, om man kan tåle det, hvis ikke, bør man begynde pishen straks med kongen.

At ultimere Pagaten på 10 til 12 tarokker er stundom vanskeligere, fordi antallet meldes, og spillerne altså kan indrette sig derefter. Man vogter sig derfor for at stole for meget på en mængde små tarokker, når man ikke samtidigt har gode håndkort; de forsvinder nemlig hurtigt, fordi de med lethed stikkes af modspillerne, hvorfor ofte en stor tarok, som sætter spilleren i stand til at blive inde, er at foretrække for 2 små. Man gør derfor vel i at spare noget på de høje tarokker for med dem at være herre over spillet mod slutningen, hvor det især kommer an på at have udspillet så ofte som muligt, for i det afgørende øjeblik at kunne gøre udslaget.

Når man vil ultimere, er det altid af vigtighed at lægge mærke til, hvem der styrer modspillet, hvilket man let ser derved, at den anden spiller ganske retter sit spil efter ham. Denne må man nu på alle måder søge at svække, dels ved at finde hans svage farve, hvilket ofte ikke er så vanskeligt at komme efter ved at give agt på de vink, makkerne

indbyrdes meddeler hinanden, dels ved så meget som muligt at få ham i mellemhånden og holde ham ude af spillet.

Er man meget svag i en farve, hvori man f. eks. kun har en eller er helt renonce, og man straks bliver ramt, og ingen pisk har, gør man bedst i at opgive at ville ultimere Pagaten, selv om man endda har 10 eller 11 tarokker, fordi det med den svaghed, man lider af, sjældent vil lykkes.

Har man som Pagaist ikke sin styrke i tarok men i gode håndkort og i en stor pisk, og man under spillet bemærker, at man med denne ikke rammer den stærkere, som styrer modspillet, men derimod den svagere, så gør man igen rigtigst i at opgive sin plan om at ultimere, fordi man under disse forhold kun udsætter sig for at tabe Pagaten, hvis man holder for længe på den.

En ting kan imidlertid ikke lægges nok på sinde til enhver som vil ultimere Pagaten, og det er, at han har et ansvar for, at der ikke ultimeres en konge på en af modspillernes hænder, fordi han holder Pagaten forlænge tilbage eller sætter spillet på højkant. Det gælder særligt for den, der har meldt Pagaten, for han fremkalder fælles og blivende modstand mod sig, så længe Pagaten er inde, og det virker ligefrem forstemmende at se en konge ultimeres af den grund. Når han ser, at der kan blive fare for en konge, bør han gå med den, det er hans pligt, for han må vide, at i ly af Pagaten kan en konge ultimeres på en andens hånd

3. Om at redde den.

Er man i besiddelse af Pagaten uden udsigt til at ultimere den, eller er man nødt til at opgive denne plan på grund af spillets uheldige gang, må man søge at redde den ved at stikke med den, så snart der gives lejlighed til det, og det kan ske uden at man udsætter sig for at tabe den. Ved at stikke med Pagaten i tide forebygger man ofte bedst, at en konge ultimeres af en anden, for så længe Pagaten er inde, har den æren af at stå i forreste række med hensyn til angreb. Vil man derimod selv ultimere en konge, er det ofte en fordel at holde Pagaten længere, selv om man herved udsætter sig for at tabe den. Ved dette fif er man nemlig ikke sjældent så heldig at afvende medspillernes opmærksomhed fra kongerne, idet man får dem til at tro, at det er Pagaten, man anstrenger sig for at ultimere, selv om det gælder en konge, indtil man endelig måske endog bliver nødt til at udspille Pagaten, for derved at drive de andre tarokker ud.

Undertiden forsøges det at redde Pagaten ved straks at spille Tarok eller bruge en god pisk, som om man ville ultimere, for derved at få medspillerne

til også at bringe deres stærkeste farve, og da man i almindelighed kun har få i denne, kam man herved se lejlighed til at stikke med Pagaten. Hvad man tilsigter ved denne fremgangsmåde, opnår man dog ikke snarest ad denne vej, og den er i sig selv utilrådelig, selv om Pagaten er meget svagt besat, f. eks. 4' de eller 5' te, fordi man ved den let beforder ultimation af en konge; man opnår det samme ligeså godt ved roligt at vente, til den farve føres, i hvilken man har så få kort, at man kan håbe at redde den, og man forspilder i hvert fald ikke den mulighed, at der scuseres, så man derved får lejlighed til at redde den.

Under alle omstændigheder må man passe på, at man ikke forceres til at tabe Pagaten ultimo, hvilket kan ske og hyppigst sker, når kun en farve er inde ved slutningen af spillet og modspillerne vedblive at spille denne, uden at man af mangel på indstikkere kan komme ind og få lejlighed til at smide Pagaten fra sig. Men det kan undertiden også ske, når der er flere farver inde. En meget anset tarokkaner meddeler et eksempel på, hvorledes han blev tvungen bagud allerede ved 9' ende sidste kort; han havde 4 hjerter, 4 ruder og Pagaten; uheldet for ham ville, at den ene medspillende havde 4 hjerter og 5 tarokker, den anden 4 ruder og 5 tarokker. Da han nu ikke selv havde udspillet, og derved kunne spille Pagaten fra sig, måtte han stadig bekende kulør skiftevis til højre og venstre, lige til det sidste stik, hvor han gik bagud.

En forsigtig spiller bør forudse muligheden herfor i tide og enten skille sig af med Pagaten, mens der er tid, eller også sikre sig en høj tarok, en konge, dame eller anden force, hvorved han bliver herre over spillet og kan forebygge dette udfald.

4. Om at forhindre, at den reddes.

En måde til at forhindre Pagaten til at reddes er at forcere den, hvorved forstås at tarokkere med det mål for øje, at Pagaten skal falde; når det er sket, er hensigten opnået; at spille tarok, fordi man vil øre en konge, og Pagaten derved falder, kan ikke kaldes at forcere den. Tidligere gjorde man sig en fornøjelse af at forcere Pagaten, når man mente at kunne gøre det uden nogen videre fare for spillet. Da en ultimo kun blev honoreret med 15 af hver og tabet af Pagaten kostede 5 til hver, var forskellen ikke så stor, at den kunne hæmme den nydelse, der var forbundet med forsøget på at forcere den, især da den, som det lykkes for, fik Pagaten i sit stik og altså yderligere noget i tælling for sin ulejlighed. Det var derfor ganske almindeligt, at den, der havde meldt 10 tarokker og ikke selv kunne ultimere, straks gav sig til at tarokkere for at få Pagaten drevet ud, men selv med 9 tarokker modstod man ikke fristelsen til at jage efter Pagaten. Denne letsindighed bar ganske naturlig straffen i sig selv, da det vel kunne hende,

at Pagaten sad på den stærke hånd, og den bevirkede derfor tit det modsatte af, hvad der var tilsigtet, idet den befordrer ultimo af Pagaten, og ikke så sjældent fik man ved denne spillemåde den vederstyggelighed at se, at Pagaten blev ultimeret af en modspiller med kun 6 tarokker; at den derudover let befordrer en konge ultimo, siger sig selv.

Heldigvis har den nye spillemåde også forandret dette. I dag, hvor der spilles med puljer og forhøjede præmie for ultimo, er spillets hovedinteresse rettet herimod, og det har derfor kun underordnet betydning at fange Pagaten, da tabet af de 5 point, som man må betale, når vedkommende redder Pagaten, aldeles ikke står i forhold til den risiko man løber ved at få den til at falde for tarok. Man bør derfor ikke nu prøve på at forcere Pagaten, uden at det er givet, at der ikke er stor fare derved, og derfor vil i reglen begge parter være enige om at støtte hinanden heri. Hvis kongerne er ude, og det af meldingerne fremgår, at Pagaten sidder dårligt besat, vil det være rimeligt at give slip på den bi interesse, som man aftvinger spillet ved at fange Pagaten, men er der den ringeste fare, bør man aldrig indlade sig på at forcere den.

Omstændighederne kunne undertiden være sådan, at man, uden at ville forcere den, dog ikke bør tillade en anden at redde den. Rammer man f. eks. begge medspillerne med en pisk, lykkes det stundom på denne måde at drive Pagaten ud, uden at man ved denne spillemåde svækker sig selv i tarok. Er det ved melding oplyst, at Pagaten sidder meget slet, og har man en betydelig suite i en af farverne, så skal man vogte sig for at bringe denne farve, for ikke at give Pagatisten lejlighed til at redde den, hvilket man især kan befrygte, hvis denne har lagt skat. Sålænge Pagaten er i spillet, er det ligeledes en regel ikke at scusere i mellemhånden, når forhånden rammer de 2 andre med en pisk, for at baghånden, hvor Pagaten sidder, ikke skal få lejlighed til at redde den; hvis der imidlertid er en konge inde, så kan det ofte være rigtigt for mellemhånden at scusere netop med den hensigt, at baghånden skal benytte lejligheden til at stikke med Pagaten, hvorved situationen med hensyn til kongen bliver klarere. Endvidere må man vogte sig for at komme i den situation, at man nødsagen til at lade Pagaten redde, fordi man har beholdt scusen for længe. Er der f. eks. 6 tarokker inde, og 3 udspil tilbage af spillet, samt tarokkerne fordelt således at A har 3 med Pagaten, B har 2 og Scusen, men C har ingen, og A har udspillet, så kan denne redde sin Pagat ved ligefrem at spille den ud, nemlig da B, som skal Scusere i dette udspil, ikke kan stikke Pagaten. I et spil, hvor der ingen fare er for Pagaten, og man af meldingerne ved, hvor og hvorledes den sidder, bør man heller ikke give anledning til, at den reddes, ved at svare Pagatisten i den farve, han udspiller, især når han har lagt Skat.

§ 9

Kongerne

Spillet om kongerne kræver den samme opmærksomhed som Pagaten; når derfor nogle spillere har den vane først at tænke på Pagaten, og når denne er ude, da først at beskæftige sig med kongerne, så kan man ikke advare nok mod at glemme kongerne for Pagaten eller denne for kongerne. Det er derfor vigtigt altid med sikkerhed at vide, hvilke konger der endnu er i spillet, og hvor de sidder.

Med hensyn til kongerne bliver der spørgsmål

1. om at forhindre en konges ultimo,
2. om at ultimere en konge og
3. om at redde en konge.

1. Om at forhindre en Kongeultimo

Af meldingerne får man ofte oplysning om medspillernes mulige planer med hensyn til kongerne; dersom en f. eks. har meldt et halvt kavaleri, halve eller hele konger, og endnu mere om han tillige har meldt tarokker, kan man være sikker på, at han spekulerer på at ultimere end konge. Viser han nu desuden straks, at han virkelig har den hensigt, idet han begynder at tarokkere, eller at udspille sit kavaleri fra damen ned efter , for at bruge farven som pisk, så må medspillerne naturligvis forene sig for med samlede kræfter at tilintetgøre hans plan. Når anstrengelserne under disse omstændigheder er betydelige, kampen varm og spændingen stor, fordi måske en stor pulje står på spil, hænder det stundom, at en af spillerne har glemt, at Pagaten endnu er inde, og at dens ihændeher, som har vist at drage fordel af den enkeltes forfølgelse – der her gerne er den stærkere, altså den farligste for Pagatisten – til sidst, når kongen er faldet, eller faren for den er forbi, fisker i rørt vande og pludselig, giver spillet en anden vending, ultimerer Pagaten. Man gør derfor vel i at erindre sig den ovenfor givne regel, ikke at stole for meget på sin allierede, ligesom også den, der agter at ultimere en konge, må vogte sig for blindt at forfølge sit mål og samtidig have øje for, at han muligvis ved sine bestræbelser for at ultimere kan være sin modspiller behjælpelig med at ultimere Pagaten eller en af de andre konger. Det er derfor spillerens pligt i tide at gå med den konge, som vækker forargelse, og han vil ikke undgå berettigede bebrejdelser, hvis han holder på den for længe og derved foranlediger en andens ultimo. Han må ikke sætte spillet på spidsen eller lade udfaldet bero på et lykketræf, og han må også tage i betragtning, at hans ultimo kan glippe ved, at 3'de spiller mod slutningen af spillet kan komme i den situation at få valget mellem, hvem

han skal lade ultimere, enten spilleren eller makkeren, og i kraft af den solidaritet, der hersker mellem medspillere, vil han i så fald lade sin makker gøre det.

Ikke altid viser det sig straks, at der lægges an på en konge, men det er først efterhånden, når farven er spillet et par gange, at det afsløres, og særlig da, når en udspillet Kaval ikke bliver stykket med kongen. Kavallen anses nemlig for et passende bud for en konge, når man ingen hensigt har med den, og modtages buddet derfor ikke, vækker det fortjent mistanke om, at han pønser på ultimo. Man kan da forsøge på at drive den ud ved at spille farven igennem, og har man 6 i samme eller 5 og Scusen, vil det ofte kunne lykkes ad denne vej at få den til at falde.

Er kongen derimod så stærkt besat, at man ikke kan drive den ud på denne måde, må man søge at svække vedkommende så meget som muligt i tarok, ved at bruge en pisk imod ham; kongen kommer da af sig selv, når han enten er berøvet sine tarokker, eller han kun har så få tilbage, at han dermed ikke kan være herre i spillet. At jage efter en konge, når makkeren er renonce i farven, hvorved denne svækkes i tarok, er ikke tilrådeligt, så længe Pagaten og flere konger er inde, men er ikke desto mindre en almindelig fejl hos begyndere, hvorved de ikke sjældent skader spillet betydeligt. Dette kan man kun gøre, når man har styrke i tarok, tilligemed gode kort og altså er herre over spillet. En anden sag er det, når man selv har planer og søger at skjule sit spil for under denne spillemåde som maske at svække sin makker i tarok.

Medspillerne har altid et betydeligt værn mod en konge ved at være i besiddelse af Scusen og bør derfor aldrig for tidligt skille sig af med dette kort, når de mærker, at nogen lægger an på at ultimere en konge. Efter at alt er prøvet forgæves for at hindre dette, kan det nemlig ofte lykkes i spillets 3'de eller 4'de sidste udspil at drive kongen ud ved at bruge Scusen som udspil i farven.

At holde kongen garderet mod Scusen så langt hen i spillet, er en forsigtighedsregel, som i de allerfleste tilfælde generer spilleren overmåde meget, især dersom han har været nødt til at bruge farven som pisk og måske tvinges til at udspille det sidste kort, hvormed kongen er besat, for at drive tarokkerne ud. I så tilfælde må kongen falde for Scusen. Under sådanne omstændigheder er det af vigtighed at holde på stikkene, især i den farve som hidtil mindst er blevet spillet, for i det afgørende øjeblik at kunne komme ind og gøre brug af Scusen.

Undertiden gives der omstændigheder, hvor man kan forcere en spiller til at tabe en konge ultimo, hvilket lettest sker, når tarokkerne er ude, og

spilleren ikke ved hjælp af disse kan være herre over spillet. Regler herfor er det vanskeligt at give, da forholdene, hvor de kan bringes i anvendelse, er meget forskellige; kun så meget kan siges i almindelighed, at man må være herre over spillet ved stikkere især i den farve, hvis konge skal ultimeres, at man derfor så længe som muligt må holde kongen i skak ved ikke at skille sig af med Damen, Kaval eller Knægt, og at man til allersidst må være i stand til at kunne bringe et udenvælts kort, der lader kongen strande.

2. Om at ultimere en Konge.

Når man vil ultimere en konge, hvilket ordentligvis er vanskeligere end at ultimere Pagaten, da må ikke blot Kongen være godt besat, sidde mindst 6'te, men man skal tillige have styrke i tarok, hvormed man kan understøtte piskens. Hvis man er så heldig tillige at have Pagaten, gør man i reglen vel i at holde den tilbage, da man derved tvinger modspillerne til også at kæmpe mod den, og man kan da i læ af den arbejde selv mere trykt mod sit mål. Bestræbelserne for at nå dette må da gå ud på at få tarokkerne ud, sammen med alle kort i den farve, hvori man har kongen. Så ofte man kommer ind, spiller man derfor enten tarok eller af piskens, hvormed kongen er besat, indtil tarokkerne er ude; så længe kun én eneste tarok er inde på fjendens hånd, er kongen ikke sikker, og man har endog eksempel på, at en spiller i de sidste 4 kort har haft 3 konger med kaval og dog ikke har kunnet ultimere af denne grund. Man må her vel erindre sig antallet af de udkomne kort i farven, og dersom Scusen endnu er inde på fjendens hånd, ikke glemme at holde kongen besat for ikke at miste den, når modspilleren til sidst muligvis gør brug af Scusen. For resten gælder det her med få modifikationer, som øvelsen må lære, de samme regler som i foregående paragraf er anført med hensyn til Pagaten.

Stundom kan en konge uventet blive ultimert, uden at dette var hensigten fra begyndelsen, hvilket især kan ske, når bestræbelserne for at få Pagaten ud har ledet opmærksomheden fra kongerne. Tanken herom opstår først, når tarokkerne er ude, eller kun få tilbage, hvorfor der ingen regler kan gives i dette tilfælde, kun er det i så fald af vigtighed at holde på stikkene i den farve, som hidtil mindst er spillet. Dette kan også ske ved, at den farve, hvori kongen ultimeres, er så svagt besat hos den, der fører modspillet, og så overvældende hos den svage makker, at den ikke røres førend i spillets slutning, eller måske slet ikke, og man har derfor også oplevet den mærkelighed, at en blank konge er blevet ultimert.

Man må naturligvis vogte sig for at blive forceret til at tabe kongen ultimo, hvilket let kan ske, når man ikke ved indstikkere er herre over spillet, fordi man skal bekende i farverne, og at man altså ikke altid tidsnok til at skille sig af med kongen.

3. Om at redde en konge.

Har man ikke i sinde at ultimere nogen af de konger, man har på hånden, bør man stikke med dem i tide og ikke udsætte sig for at miste dem, da man altid taber 15 point for hver konge, man bliver af med.

Man plejer derfor at stikke med dem, når modspillerne byder et gældende kort (en Kaval), og lader sig ikke forlene til at vente længere til 3'de udspil i farven, da det altid bliver meget usikkert om man er i stand til at få kongen hjem senere; hvis man selv har lagt skat, har man altid deri en vejledning, men har man en betydelig suite til kongen, bør man stikke med den straks.

At tarokkere for at redde en konge, når en af modspillerne enten tidligt er blevet renonce i farven, eller måske har lagt sig renonce i den hensigt at redde sin Pagat og fange vedkommende konge, er ofte en farlig sag og kan let befordre ultimo, når man ikke ved, hvorledes sagerne står, men er ikke desto mindre ikke særligt usædvanligt, især hos lidenskabelige spillere, der stundom ikke bryder sig om at lide et større tab, når de deler det med andre, hellere end at slippe med et mindre, som rammer dem selv alene. Imidlertid er der omstændigheder, hvor man kan gøre det uden risiko, når man nemlig er herre over spillet ved at have en betydelig styrke i tarok.

Spillet om konger er yderst interessant; det frembyder forøget spænding, når 2 til 3 konger mod spillets slutning er inde på forskellige hænder, og det bliver særlig krydret, når Pagaten også er inde.

Det kræver stor opmærksomhed og intelligens for at drage de rigtige slutninger af de mulige kombinationer, der kan tænkes, og derefter at indrette sit spil. Her skal til slutning anføres 2 eksempler taget ud af virkeligheden, som viser et smukt ræsonnement, og hvilke følger, der resulterer deraf.

- A. har Scus; Ruder Konge, Knægt; Hjerter Konge, 3.
- B. har Klør Dame, 3, 2; Ruder Dame, 3.
- C. har Pagat, Tarok 6; Ruder Kaval; 4, Spar Dame

A har under hele spillet lagt an på at ultimere Hjerter Konge. Pagaten vides at sidde på C's hånd.

A spiller Scus ud som Tarok, B kaster Klør, C stikker med Tarok 6.

C spiller Ruder 4, A Ruder Knægt, B stikker med Ruder Dame.

B er på det rene med, at han kan få Pagaten til at falde på en klør, men fristes ikke til at jage efter den, idet han ræsonnerer, at hvis han gør det, så må det nødvendigvis blive en konge ultimo. C må ultimere ruder konge, hvis han har den, og hvis den sidder hos A, må A ultimere enten ruder eller hjerter konge. Hvis han spiller ruder, og kongen sidder på C's hånd,

ultimerer C Pagaten, men herved er der intet at gøre, for i så fald må han ultimere en af delene. Den eneste mulighed for at undgå såvel konge som Pagat ultimo må da være i stedet for klør at spille ruder og håbe på, at ruder konge sidder hos A; for så vil A blive nødt til at spille hjerter konge fra sig, og på den måde så Pagaten falde i næstsidste stik. Altså spiller B ruder, A stikker med kongen og spiller hjerter konge, som stikkes af Pagaten i næstsidste stik. Herved hindres både Pagat og konge ultimo.

I et andet eksempel sad kortene således:

- a. har Spar 6, 2, Hjerter Konge; Tarok 21.
- b. har Spar 10, 1; Klør 3, Tarok 17.
- c. har Spar Konge, Dame, Kaval, 3.

A spiller på Hjerter Konge, og C har meldt fuldt kavaleri i Spar

A spiller Spar 2. B kan ræsonnere, at hvis han stikker med spar 10 og beholder stikket, så vil spar konge blive ultimeret, idet han da må spille klør 3, som A stikker med tarok 21, for derefter at spille hjerter konge fra sig, som B må stikke med tarok 17, og han har da som sit sidste kort en spar til spar konge. Han kaster derfor spar 1 af til den udspillede spar 2, idet han håber at komme ind på spar 10. C kan ræsonnere, at da det er givet, at han må stikke spar 2, så kan han ikke ultimere spar konge, og at hvis han spiller af kavaleriet, så må hjerter konge ultimeres, idet A i næstsidste kort må stikke med tarok 21, til hvilken B må kaste sin tarok. Han stikker derfor med spar konge og spiller spar 3 idet han håber som eneste udvej, at B kan komme ind. Det lykkes, B kommer ind på spar 10, spiller klør 2, som A må stikke med tarok 21, og hjerter konge går bagud.

Da spar konge er meldt, er det uforsvarligt af A at udsætte den for at ultimeres ved ikke at gå med hjerter konge i 4'de sidste kort, og det er derfor velfortjent, at han går eller rettere bliver trukket bagud.

Man hvis det nu stiller sig således, at han i de sidste kort kun havde valget mellem at lade en anden få ultimo eller selv gå bagud, hvad skulle han så vælge? Der er ingen tvivl om, at i et tilfælde som dette, hvor han selv ved sit spil er skyld i denne situation, bør han vælge frivilligt at gå bagud.

Mange vil vel krympe sig derved og finder det urimeligt at bringe et sådant offer, men ret beset er det ikke et offer de bringer, de tager kun konsekvensen af deres eget spil.

Når i praksis en sådan frivillig bagud finder sted, så vækker det altid hos de medspillende en sympati, der lader formide, at de i deres stille sind finder det trufne valg overensstemmende med deres eget moralske

retsbegreb, og med en vis beundring anerkender de gerne den noble spillemåde, men hvad der er nobelt, fordi det er en undtagelse, burde være noget, der erkendes som en fælles moralsk forpligtelse og derved blev en regel. Denne moralske forpligtelse er også i overensstemmelse med tarokkens særegne natur. Når en spiller optræder som en afgjort fjende, og hårdnakket forfølger sit mål at ultimere ud over grænsen, og ubesindig sætter spillet på højkant uden at bryde sig om, at en anden får ultimo, da er dette kun tilladeligt, når han samtidig står inde for, at der ikke sker ulykker ved sådan en spillemåde., og at han i modsat fald, tager ansvaret på sig. Men at være ligeglad i så henseende, og når der er fare, som man selv har fremkaldt, bliver uundgåelig, da at løbe sin vej og lade en anden ultimere, det er i høj grad hensynsløs og egoistisk spillemåde, der nærmest må betegnes som en slags rovdrift. Man har i Tarok den forpligtelse mod alle medspillende og ikke mindst imod den, der sidder over, ikke at skalte og valte efter egen lyst over de puljer, som enhver har part i, og ikke tilmed at pådrage medspillerne yderligere omkostninger for de misbrug, som man finder for godt at tillade sig. Puljerne er fælles godt, som overlades til enhver spillers omsorg, de er ikke til privat fornøjelse for den enkelte, for at han skal have lov at spille hasard om dem. Gør han det alligevel, bør han også selv bære tabet, og tage denne konsekvens af sit spil.

Der gives da også adskillige lødige tarokkanere, som holder tarokkens fane så højt, at de ikke et øjeblik er i tvivl om, at det er deres moralske pligt i sådanne tilfælde at gå bagud, og hvis denne pligt blev almindelig anerkendt og fulgt, ville den ikke blot være et korrektiv mod letsindigt spil, men den ville højne tarokken og gøre spillet til et honnørspil.

§ 10

Scusen

Benævnelsen Scusen kommer af det italienske Scus (fransk Excuse).

Scusen karakteriseres i almindelighed som havende den ejendommelighed ved sig, "at den intet kort kan stikke, men ej heller overstikkes". Denne bestemmelse af Scusens ejendommelighed er imidlertid ikke heldigt udtrykt; når det nemlig siges, at det intet kort kan stikke, da er dette vel rigtigt, men det er ikke ejendommeligt for Scusen, det samme gælder også om det laveste kort i hver af farverne, heller ikke et sådant kan stikke noget andetkort; og når den andel af sætningen tilføjer "men kan heller ikke overstikkes", da er dette, om det var rigtigt, heller ikke en ejendommelighed for Scusen, for det samme gælder for tarok 21, den kan heller ikke stikkes; man det er tilmed ikke rigtigt, for er der noget, som Scusen kan, så er det netop at lade sig stikke, den kan ikke andet, det er dens natur, og deri ligger

dens ejendommelighed. At de nu forholder sig således, kan ses deraf, at hvis man antog, at Scusen ikke kunne stikkes, så ville det laveste kort i en af farverne umuligt kunne give stik i mellemhånd eller baghånd, når Scusen blev spillet ud; men at dette er tilfældet, er ubestrideligt. Meningen, der skimter gennem denne lidet heldige udtryksmåde, er imidlertid den, at ihændeleveren af Scusen i alle tilfælde beholder kortet som tællende med i stikkene.

Nej, det karakteristiske ved Scusen må sige at være, at den er det laveste kort i hvilken som helst farve, også tarok, lavere altså en spar og klør es, ruder og hjerter 10, lavere end tarok 1, og derfor aldrig kan give stik, den har for ihændeleveren den fordel, at han beholder kortet.

En hovedregel er, at Scusen ikke må blive længere i spillet end til 3'de sidste udspil. I Tyskland spilles således, at Scusen er uvirksom i de sidste 4 udspil, således at den altså må falde i det 5'te sidste udspil. Andre steder, også her, bruger man, at den skal falde i 4'de udspil. En grænse for dens virksomhed er nødvendig, da ultimationer ellers bliver alt for vanskelige; af denne grund kan man heller ikke indrømme den større råderum, end her givet den, hvor det er antaget, at den må falde i 3-de sidste udspil.

Enkelte steder forstås reglen således, at Scusen ubetinget skal falde i 3'de sidste udspil, hvadenten den forlanges af medspillerne eller ej. Reglen således forstået er simpel men kedelig, idet den fritager alle, også spilleren ulejligheden med at passe på dette – ubetinget det mest interessante – kort, og det netop ofte på et såre ofte kritisk tidspunkt. Det er imidlertid ikke for meget forlangt, at spilleren skal vide besked om et så vigtigt kort, og spillet vinder langt i interesse, når Scusen kan blive inde, hvis ikke den deri interesserede forlanger, at den skal frem. Almindelig forstås da også hovedreglen således, at den kun skal falde, hvis det forlanges, og der spilles derfor nu tildags så godt som overalt i overensstemmelse hermed.

Anvendelsen af hovedreglen trænger imidlertid til nærmere at oplyses. Hvis forhånden i 3'de sidste stik har Scusen og spiller den ud, må han selvfølgelig døbe den, men kun i en farve, som er inde på en af medspillerens hænder; døber han den forkert, har mellemhånden ret til at døbe den; døber mellemhånden den ikke eller døber den forkert, går retten over til baghånden. Spiller forhånden den ikke ud, har mellemhånden ret til at forlange den og til at døbe den; forlanger han den ikke, går retten over til baghånden, og det samme er tilfældet, hvis han forlanger den, men døber den forkert. Hvis det er mellemhånden, der har Scusen, kan forhånden og derefter baghånden forlange den tilkastet til det udspillede kort, og hvis det

endelig er baghånden, der har Scusen, bliver det forhånden og derefter mellemhånden, som respektive har retten til at forlange den kastet til.

Selv om Scusen kun falder ifølge forlangende i 3'de sidste kort, beholder ihændeoveren den dog som sit tællende kort, det er kun i sidste stik, at den tabes.

At der særligt i det tilfælde, hvor Scusen sidder på forhånden, kan blive vist frem under spillet fra flere spilleres side, er for såvidt en ulempe, det er der intet at gøre ved. Baghånden kan jo ikke forlange Scusen før end han ser, om den ikke frivilligt viser sig, og mellemhånden kan undgå ulempen ved at vise sit kort frem ved at forlange den, og hvad endeligt forhånden angår, så kan han ikke beklage sig, da det er ham, der ved at tilbageholde den, selv fremkalder denne forstyrrelse. Forlanges Scusen ikke, og den heller ikke frivilligt viser sig, må den ikke falde før end i sidste stik; hvor den er død og magtesløs og tilfalder den, der tager sidste tik hjem. Hvis den, der har Scusen, kommer ind på næstsidste kort og altså har udspillet, går dette over på mellemhånden.

Kaldes der på Scusen, men den falder ikke, må den der har kaldt på den, give bøde på 20 i i hver kop for forgæves opråb. At vedkommende må ifalde en bøde er klart; for ellers ville spillemåden faktisk blive den samme, som om man indførte den regel, at Scusen ubetinget skulle falde, idet enhver spiller da sans gæne gerne ville forlange den i 3'de sidste kort, men bøden, som har en fra de almindelige bøder forskellig karakter, er i sig selv fuldt berettiget. Forudsætningen for at kunne forlange Scusen frem er jo den naturlige, at den er inde, og i så tilfælde er éns berettigelse til at forlange den given; vedkommende har ret til at forlange den oplysning af sine medspillere, at den ikke er inde; men nu træffer det sig således, at han ved sit forlangende, om at den skal falde, implicit får denne oplysning, som han skulle og kunne have i forvejen, hvad der i så fald ville have medført, at han ikke havde forlangt den.

Hvis vedkommende i det øjeblik, han kalder på den, ikke er sikker på, at den er inde, så er det jo fordi, han har glemt Scusen eller uvis om den, det er fordi han er interesseret i at få dette afklaret, at han kalder på den, han vil have en vildfarelse berigtiget eller en uvished fjernet, med andre ord han søger oplysning, men det går her som i livet, at oplysning får man ikke for intet.

Han må da forinden overveje, om det har den betydning for ham, at han vil risikere en bøde eller ikke, en bøde som nærmest besat ikke er så høj, som den synes, for når man ikke er med på noderne, vil man fornuftigvis kun risikere bøden, hvor højere interesser gør sig gældende. Hvis, under

denne hans uvisheds tilstand Susen virkelig falder, da kan han prise sit held, som muligt kan føre ham til en ultimo, og falder den ikke, må han glæde sig ved, at han i hvert fald har vundet klarhed over situationen, idet han med den oplysning, han har fået, nu kan fri sig for en mulig forsmædelig bagud.; i begge tilfælde må risikoen med hensyn til en eventuel bøde siges at svare god regning. Bøden har derfor karakter af at være vederlag for en indhentet oplysning.

Som det allerede er fremhævet er den deri interesseredes sag at forlange Scusen i 3'de sidste kort; denne interesserede kan snart være spilleren, snart en af medspillerne. Spilleren kan også have interesse i, at den ikke falder, så meget mere bliver det modspillernes sag at forlange den; undertiden kan det også være ganske ligegyldigt om den falder eller ikke. Nogle eksempler vil illustrere dette:

1. Eksempel på, at Scusen rigtigt forlangt giver ultimo for en konge.

- A. Har Spar Konge, 5, Tarok 21,
- B. Har Spar Dame, Tarok 20, Scus,
- C. Har 3 Hjerter.

A spiller Spar 5 og forlanger Scus som B kaster til,
A spiller Tarok 21, B kaster Tarok 20,
A ultimerer Spar Konge.

Det ses let, at hvis A ikke forlanger Scus og netop på Spar 5, kan kongen ikke ultimeres.

2. Eksempel på, at Scusen rigtigt forlangt giver ultimo for Pagaten.

- A. har Pagat, Spar 5 og Klør 2,
- B. Har Spar Dame, Scus og Tarok 21,
- C. Har 3 Hjerter.

A spiller Spar 5 og forlanger Scus, som B kaster til,
A spiller klør 2, B stikker med Tarok 21
B spiller Spar Dame, A stikker med Pagaten.

3. Eksempel på ultimo, hvadenten Scusen forlanges eller ej.

- A. har Spar Konge, Knægt, 2,
- B. Har 3 Hjerter,
- C. Har Spar Dame, Kaval, Scus.

4. Eksempel på ultimo, hvis Scusen forlanges, og på bagud, ved ikke at forlange den

- A. har Spar Konge, Kaval, 2,
- B. har Spar Dame, 10, Scus,
- C. C har 3 Hjerter.

A spiller Spar Kaval, B Spar Dame, C en Hjerter.

A spiller Spar 2, B Spar Dame, C en Hjerter,

B spiller Scus, C, Hjerter, A bagud.

Denne bagud fremkommer ved, at mellemhånden, som har Scusen, kommer ind i næstsidste stik. Udspillet går da over til baghånden, som har et kort i en anden farve end spillerens. Spilleren er derfor opfordret til at være særligt agtpågivende, når Scusen sidder i mellemhånden.

5. Eksempel på ultimo for spilleren ved ikke at forlange Scusen, men på bagud, hvis modspilleren forlanger den.

- A. har Ruder Kaval, Spar 2, 3,
- B. har Spar Dame, Ruder 2, Scus,
- C. har Hjerter Konge, Ruder 10, Spar Knægt.

A spiller Ruder Kaval, B Ruder 2, C Ruder 10,

A spiller Spar 3, B Spar Dame C Spar Knægt,

B har Scus, hvorfor C ultimerer Hjerter Konge.

Det ses let, at C ikke har interesse i at forlange Scus, men hvis A her forlanger Scusen, vidende om, at B så må komme ind i næstsidste stik på spar, og at han har en ruder, da er det glimrende spillet fra hans side, og følgen bliver, at C går bagud med hjerter konge på ruder 2.

Ofte ser man, at en spiller, der ved, at der er 2 tarokker og en Scus inde, forlanger Scusen, når han trækker tarok i 3-de sidste stik, idet han, hvis den falder på den ene hånd samtidig med en tarok på den anden, har sikkerhed for, at han ved at spille tarok i næstsidste stik får ultimo på Pagaten, men nødvendigt er det ikke at forlange den, for sidder de 2 tarokker og Scus sammen, bliver der naturligvis Scuseret, og ultimoen må opgives, og Scuseres der fejlagtigt, at ultimo sikker. En anden sag er det, hvis han ikke er sikker på, om Scusen er blandt de 3 tarokker, som er inde, så er han nødt til at kalde på den for at få vished, og skulle han kalde på den forgæves, betaler han med glæde sin bøde.

Hidtil er omtalt hvilken betydningsfuld rolle Scusen har i spillets slutning, hvor den ret får lejlighed til at udfolde sine glimrende egenskaber i den dygtige tarokspillers hånd, men også tidligere i spillet gør den sin gerning og har også her sin store betydning, når der gøres den rette brug af den.

Denne brug må naturligvis ske på den måde, som man finder mest fordelagtigt for sit spil. Ønsker man f. eks. ikke at bekende en farve eller tarok, fordi man herved mulig kan redde en konge eller et andet gældende kort, eller fordi man ikke vil skille sig af med en høj tarok, så kan man Scusere, idet man viser Scusen og henlægger den mellem sine stik, af hvilke en andet kort kastes til i stedet.

Adskillige spillere bruger for nemheds skyld, når de kaster Scusen til, ikke at vise den frem, men uden at nogen ser rigtigt på den, blot at lægge den ned i stikkene. At dette er en uskik, er sikkert; enhver har ret til at se dette kort lige så godt som ethvert andet, al den stund, at det er så vigtigt et kort; det bør lægges åbent på bordet, og herved undgår man også gentagelser af den mærkværdighed, som er sket, at én har Scuseret 2 gange i samme spil. Scusen kan endvidere bruges som udspil i enhver af farverne som tarok, når det ved udspillet angives, i hvilken egenskab det sker, man giver da ligeledes et andet kort i stedet, hvorved dog må bemærkes, at man hertil ikke må tage et kort af Skaten.

Men det er en fast regel, at Scusen ikke må udspilles i andre farver end i dem, som er inde på én af medspillernes hænder, heller ikke som tarok, når der ingen tarok er inde. Endelig kan Scusen bruges til at undgå stik, når man vil spille nolo, til at skaffe en anden stik, som agter at spille uden stik, til at drive en konge ud og til at supplere en farve, hvori man agter at ultimere kongen. Når den sidder på modspillerens hånd, binder den et kort af samme farve til den konge, der agtes ultimert, idet spilleren ikke tør skille sig af med den af frygt for, at kongen så kan drives ud ved Scusens hjælp. På den svage modspillers hånd kan den bruges således, at den giver en tarok mere for det fælles modspil, idet den kan holdes tilbage til den stærkeste modspillers tarokker alle er brugt, og da spilles ud som tarok. Den bruges til at holde spilleren, der vil ultimere, i uvished, idet man holder den tilbage og derved foranlediger fjenden til at formode en tarok mere på den stærke modspillers hånd.

Af alt dette fremgår, at Scusen er et såre vigtigt kort, som kan være til nytte på mange måde; man kan uden den ikke have store meldinger; man har altid i den et kort af tællende værdi, og man er ved den dækket mod store meldinger hos sine modspillere; den må derfor altid betragtes som en kærkommen gæst.

At give regler for dens brug i ethvert af de anførte tilfælde ville være for vidtløftigt og ingen sand nytte til, da øvelse er aldeles nødvendig, for at man kan komme efter alle de finesser, der knytter sig til dette

ejendommelige kort. Som almindelig regel kan dog anføres, at man ikke for tidligt bør skille sig af med Scusen, idet man ofte senere hen i spillet kan gøre bedre brug af den, og især er dette vigtigt at iagttage, når nogen arbejder på at ultimere en konge. På den anden side må også bemærkes, at den oprindelig kære gæst kan blive så længe, at dens ophold kan virke generende, når man selv agter at spille ultimo, da man nemlig formedelst dette kort kan blive forhindret fra at komme i spillet på en tid, hvor man netop skulle ind, men ikke kan komme, fordi man skal Scusere. Spilleren bør derfor sørge for i tide at skille sig af med den. At det også kan blive skæbnesvangert med hensyn til en bagud at holde for længe på den kære gæst, viser et pikant, ved spillets gang særlig tilspidset tilfælde, som indtraf for nylig:

- A. har Hjerter 3, 2, Tarok 15,
- B. har Tarok 20, 18, 16,
- C. har Klør Konge, Ruder Konge, Scus.

Spillet gik således:

A spiller Hjerter 3, B stikker med Tarok 16, og C kaster Ruder Konge.
B spiller Tarok 20, C kaster Klør Konge, A spiller Tarok 15
B spiller Tarok 18, C Scus.

C spiller på nolo, og da Scusen ikke forlanges i 3'de sidste kort, lykkes det ham at få ren nolo. Havde B været fuldblods tarokkaner, så havde han forlangt Scusen, og følgen ville have været, at C var gået bagud på en af kongerne; der ville have foreligget en tvingen bagud i forening med nolo på samme hånd, og spørgsmålet om, hvorledes dette skal afgøres, ville hermed være rejst (se herom under Nolo).

Da Scusen er et så overordentlig vigtigt kort, bør man altid vide, om den er inde, og hvor den har taget plads; det vil derfor i høj grad komme en til gode, om man har talt de faldne kort i de forskellige farver samt lagt mærke til, hvilke kort der kan være lagt i skaten; for først derved erhverver man den ønskelige sikkerhed til dens rette benyttelse.

§ 11

Nolo

Ligesom ultimo er en forandring ved den nye spillemåde, som omtalt i § 7 om spillets formål, således er det samme tilfældet med nolo, også den har helt skiftet karakter. Nolo er ikke længere det selvstændige udfordrende spil som tidligere, hvor nolospilleren altid kunne være sikker på at have begge medspillere mod sig. Under den ældre spillemåde, hvor det hovedsagelig

kom an på, at den kære tælling blev så stor som mulig, var det naturligt, at man kom til at hade den, der ville berøve en udbyttet af de gode kort, som man havde på hånden, og dette had blev drillende nærret ved tanken om, at hvis det virkelig lykkes for nolospilleren skulle man oven i købet betale ham for de dårlige kort, der satte ham i stand til at gøre det. Han blev derfor anset som en samfundsfjende af de andre, og disse var straks enige om at forfølge ham ubarmhjertigt. Følte man sig truet på den ene side af en ultimo på den anden side af en nolo, vendte man sig altid først mod nolospilleren, idet en ultimation kun spillede en underordnet rolle, hvilket var ganske naturligt, når nolo og ultimo præmieredes ens, mens nolo yderligere honoreres med 26 af hver. Nolo var dengang det højeste spil efter Tout, men ved indførelse af puljer og forhøjet præmie for ultimo og ved at tage præmien bort fra nolo er ultimoens niveau hævet, og noloen sænket. Nolo, som ikke længere præmieres, indtager derfor nu en mere beskednen plads; mens den tidligere optrådte som herre, er dens stilling nu en tjeners, men som sådan ser man i den snarere en ven, hvis assistance man gerne tyr til i alvorlige tider og understøtter som mangen gang det eneste hjælpemiddel til at forhindre ultimo. Det er som hjælpemiddel til at forhindre ultimo, at nolo har sin berettigelse og store betydning, og det er derfor særlig, når der foreligger uforholdsmæssig store meldinger med øjensynlig fare for ultimo, at nolo kommer til anvendelse, grundet på den vigtige regel i tarok, at man skal skaffe stik på alle hænder, hvis ikke, gælder ultimo ikke. Det kan derfor fastslås, at noloens karakter nu snarest må opfattes mere som værende en neutralisering af de andre medspilleres bestræbelser end som et selvstændigt spil.

Når nu altså tilfældet foreligger med de store meldinger, og redningen skal søges i nolo, vil makkerne i reglen straks være på det rene med, hvem af den der skal forsøge den, nemlig den svageste. For overhovedet at indlade sig herpå og vente, at nolo skal lykkes, må man have meget få og lave tarokker., ikke have for få kort i nogen af farverne og være i besiddelse af de laveste kort i disse., og endelig må man frem for alt have Scusen.; har man ikke dette kort, kan man aldrig være vis på, at planen vil lykkes; dog gør det mindre til sagen, hvis den sidder hos makkeren for det siger sig selv, at dette kort på mange måder kan hjælpe nolospilleren ud over vanskeligheder, som han ellers ville snuble over. For at hjælpe sin makker til at spille uden stik, gør den stærkeste rigtigst i at tarokkere, så snart har får udspillet, og at begynde med at spille en af de højeste tarokker ud. Dersom makkeren, efter at hensigten herved er vist ham, stikker over, giver han tilkende, at hans kort ikke tillader ham at gå ind på denne plan, enten på grund af en høj tarok eller på grund af en svag side i en af farverne. Det følger af sig selv, at makkeren straks må give sin medspiller denne oplysning for ikke at skade

modspillet ved at lade ham følge en plan, som dog til sidst viser sig at være unyttig. Viser makkeren derimod, at han går ind på planen, må den stærke spiller spille tarok hver gang han kommer ind, for på den måde at skille makkeren af med sine tarokker, dels at give ham lejlighed til, når han er blevet fri for sine tarokker, at kaste andre for ham farlige kort af. Når den stærke ikke har flere tarokker, spiller han bedst den farve, hvori han har set makkeren kaste af, og dersom denne snart viser renonce, bringer han helst denne farve for derved atter at give ham lejlighed til at kaste af. Nolospilleren må på sin side stræbe efter snarest mulig at blive renonce, hvorfor han efter at være kommet af med sine tarokker ved tarokkering fra makkerens side så vidt mulig må søge at kaste af i den farve, hvori han har færrest. For resten falder det af sig selv, at den stærkere bestandig må spille sine højeste kort ud, når farverne spilles.

Hvis nolospilleren har forhånd, må han ikke ved i sit udspil straks at spille tarok, tvinge makkeren til at bestemme sig for eller imod nolo, med mindre han er aldeles sikker på at kunne gennemføre den. Et sådant tarokudspil vil nemlig ofte have til følge, at makkeren, som ellers ville være stærk nok til at holde spillet, nu ikke kan det, og derfor tvinges til at gå ind på nolo med måske tvivlsom udsigt til held i den retning. Den svage modspiller bør overlade initiativet til nolo til den stærke og indskrænke sig til at vise ham, at han selv vil holde denne mulighed åben, for det skal huske, at det næsten altid er en fordel for spilleren, at en nolo forsøges, men mislykkes i spillets begyndelse.

Derimod er det visselig til afbræk for spilleren, som stræber efter at ultimere, når en modspiller længe arbejder på at spille uden stik, selv om denne ingen synderlig udsigt har til, at det vil lykkes, for herved hindres spilleren ikke alene i at avancere tilstrækkeligt i spillet, men hans arbejde med at skaffe nolospilleren stik, ødelægger ofte hans egentlige plan i en sådan grad, at når endeligt han har skaffet stik på nolospillerenes hånd, har hans anstrengelser i den retning således afmagret ham, at han ikke længere er i stand til at ultimere. En maskeret nolo er derfor ikke sjælden, når gode råd er dyre, det eneste middel, hvorved man kan hindre ultimo, det være sig af Pagaten eller af en konge.

Er der ingen melding, som opfordrer til nolo, vil det ikke være let for nogen på egen hånd at forsøge derpå, for selv om vedkommende har svage kort og kun 4 til 5 tarokker, må han indse, at han ikke kan vente bistand fra nogen side, fordi modspillerne er omtrent lige stærke, og uden bistand er det næsten håbløst at forsøge. Rent undtagelsesvis kan de naturligvis ske, at en haren sådan styrke i sin svaghed, at han fra første færd kan være sikker på at gennemføre sin nolo og derfor kan tvinge den igennem. Derimod indtræder

oftere under spillets gang det tilfælde, at en, der oprindeligt ikke har tænkt på nolo, ved det heldige forløb af spillet for ham, ser sin stilling således forbedret i den retning, at der bliver udsigt for ham til, at han nu kan gøre alvor af det. En anset tarokkaner er det således sket, at han med 8 tarokker er gået nolo, idet spilleren stak 4 af hans tarokker, og med de andre 4 krøb han under, når makkeren stak med tarok.

Ligeledes indtræffer det tilfælde også undertiden, at en ultimo søges holdt på almindelig måde fra først af, men at det da senere under spillet kan komme til et punkt, hvor nolo alligevel bliver redningsplanken, og det røber derfor mangan gang et eftertænksomt spil, at makkeren bevarer muligheden herfor.

Så snart den, der har i sinde at ultimere, mærker, at en af modspillerne lægger an på at spille uden stik, må han naturligtvis gøre alt for at tilintetgøre dette anslag. Vil han tarokkere, må han spille de laveste tarokker ud, dersom en af modspillerne tarokkerer, må han stikke og bruge sin pisk igen, hvorved han da mulig kan være så heldig at træffe nolospilleren først og på denne måde skaffe ham stik. Dette må naturligtvis ske i spillets begyndelse, inden makkeren har opnået ved tarokkering at skille nolospilleren af med hans tarokker. Vil det ikke lykkes, eller har man ingen pisk i nogen af farverne, eller har nolospilleren slet ingen tarokker, fordi han muligvis har lagt dem, så må man hellere søge at drive alle tarokker ud ved at tarokkere og derefter søge at skaffe nolospilleren stik ved hjælp af Scusen. Man spiller da farverne igennem med opmærksomhed og lægger mærke til den farve, hvori nolospilleren især kaster af, hvilket må antages at være den farligste for ham. Når så endelig hans makker er blevet renonce i en farve, hvori nolospilleren endnu har nogle kort tilbage, fanger man ham ved udspil at Scusen i denne farve. Har man uheldigtvis ikke Scusen, og man forudser, at man ikke kan hindre nolo, så længe det er i modspillerens interesse, at en af dem lægger an på det, forhindrer man hellere denne plan hos dem ved at stikke med Pagaten; for fra nu af må alliancen ophøre mellem dem, da det nu er i modspillerens interesse at arbejde på at skaffe nolospilleren stik. Men det er ikke nok, at spilleren går med Pagaten, også kongerne må han gå med, for før det sker, bliver han ikke troet, og alliancen ikke hævet. Dette kan nolospilleren benytte sig af, hvis han har en konge, idet han holder den tilbage så længe som muligt, hvorved alliancen med makkeren fortsat kan bevares, fra nu af udelukkende til hans fordel; det er nemlig klart, at hvis det er den sidste konge, og går han med denne, så forener de 2 andre spillere sig øjeblikkelig og energisk mod ham for med samlede kræfter at skaffe ham stik. Han der vil ultimere Pagaten må vogte sig for at træffe sin beslutning for sent, for ellers får den, der spiller nolo, let forspringet.

Tidligere gjorde man forskel på, om nolo blev erklæret straks eller ved 13'nde udspil eller slet ikke, og nolo blev derefter honoreret med større og mindre præmier; for almindelig nolo var præmien den samme som for ultimo med tillæg af 26. Denne tredeling er aldeles gået ud af brug, og nu får den, der vinder sin nolo, ingen præmie, men kun 26 af hver.

Regler for nolospillet er meget få. Når lejlighed gives, søger man at skille sig af med høje kort, hvilket sker uden fare, når man er i baghånden; i mellemhånden lægger man så vidt mulig kort til, der er lavere end forhåndens, med mindre man ved, at baghånden er renonce og ikke har Scusen. Det kommer her især an på at benytte Scusen i rette tid og nøje lægge mærke til de udkomne kort i alle farver, hvorfor nolospillet altid er et meget vanskeligt spil. Har man en høj tarok, som man frygter kunne være i vejen, lykkes det sommetider at blive den kvit ved at spille den ud straks ved spillets begyndelse, især hvis man også har Pagaten; derved får man nemlig ikke sjældent modspillerne til at tro, at man spiller sådan, fordi man har til hensigt at ultimere Pagaten; de stikker altså over, og man bliver på denne måde befriet for den værste hindring.

Ser man, at en af modspillerne har til hensigt at spille nolo, og ingen har grund til at begunstige den, må de 2 andre naturligvis forene sig for at bringe hans plan til at strande. Dette kan ske ved at bruge en pisk mod ham, hvis han har tarokker, at nøde ham til at stikke, eller ved at tarokkere med de mindste tarokker for at fange ham, dersom han har en høj tarok, eller ved at tarokkere så længe, indtil alle tarokker er ude, og derefter, hvis han ikke har Scusen, skaffe ham stik i en af farverne på ovenfor anførte måde. Man søger m så meget som muligt at have nolospilleren i mellemhånden, spiller i forhånden bestandig sine laveste kort til ham og stikkeri bagånden med høje kort. Skiller modspillerne sig nu således i baghånden af med konger og andre høje kort, og de nøje lægger mærke til, hvad der efterhånden på denne måde er kommet ud, vil de omsider kunne slutte sig til de høje kort, nolospilleren endnu må have på hånden, ligesom de af de kort, han kaster af, kan regne ud, hvilken farve der er den farligste. Er man i stand til at bruge Scusen imod ham, må man ikke for tidligt gribe til dette middel, fordi man i slutningen af spillet ved langt bedre besked om nolospillere ns svage side og altså her kan bruge den med langt større sikkerhed end tidligere. Den rigtige brug af Scusen her er en af spillets finesser.

Mens nolo som anført ophæver en ultimo, er det samme ikke tilfældet med andre kombinationer, som kunne indtræde. Hvis således en af de andre medspillere, være sig spilleren eller makkeren, går bagud, må en sådan bagud stå ved magt; for selv om ingen af dem kan ultimere, kan då godt gå

bagud, og det er alle enige om. Men hvis nu selve den, der spiller nolo, samtidig går bagud, hvad så? Går han bagud, eller spiller han nolo?

Nogle antager, at han kun spiller nolo; de undskylder nolospillerens bagud med, at han kan være nødt til at holde en konge til sidste stik, da han måske ikke har kunnet komme af med den tidligere, men dette har intet på sig, da det kun vil sige det samme som, at nolospillerens kort kan være af den beskaffenhed, at de er til hindring for, at han kan spille nolo. De gør gældende, at der for en nolo er ligegyldigt om kongen mistes tidligere i spillet eller i sidste stik, men dette er at anticipere afgørelsen, for spørgsmålet er netop, om dette er ligegyldigt. Man kan med langt større føje sige, at når det er givet, hvad det er, at nolo ikke ophæver virkningen af en konges tab under spillet, så skal den heller ikke kunne hæve den virkning, som knytter sig til kongens særlige stilling i sidste stik.

Påstanden om, at nolo skulle have den evne at hæve en bagud på nolospillerens hånd, ville kun have noget at støtte sig til, hvis en nolo overhovedet hævede alt, men det gør den ikke. Den forhindrer ikke modspillerne fra at gå bagud, men kan en bagud for disses vedkommende bestå endog lige overfor en samtidig ultimo, som ikke anerkendes på grund af nolo, skønnes ikke, hvorfor den ikke også skulle bestå på nolospillerens hånd. Det ses ikke, hvorfor nolospilleren skal have en særstilling, at have den forrettighed at kunne beholde en konge til sidste stik med den behagelige udsigt enten at få ultimo eller nolo, mens andre, der ville have udsigt til ultimo, må finde sig i også at have risiko af en bagud.

Det vil allerede efter dette være betænkeligt at nægte hans bagud, men hvad der afgørende taler herimod er, at en sådan nægtelse vil stride mod tarokkens grundprincip. At en konge eller Pagat må i sidste stik enten give ultimo eller bagud, og det vil derfor være rent vilkårligt at gøre brud på dette princip, da spørgsmålet meget vel lader sig løse i samklang med det. Man må altså slå fast, at her foreligger en bagud, men når det er sådan, rejser det andet spørgsmål sig. Om noloen da skal forkastes eller godkendes. Der kan ingen tvivl være om, at også den må anerkendes; for hvis man tænker at der samtidig med en bagud og en nolo foreligger en Pagat ultimo på en af modspillernes hænder, vil man, hvis man ikke respekterer noloen, blive nødt til at anerkende Pagat ultimoen, men dette kan man afgjort ikke, fordi det vil stride mod en anden grundregel i tarok, at ingen ultimo kan finde sted, når der ikke er stik på begge modspilleres hænder. Når man altså i kraft af denne regel ikke kan anerkende ultimoen, tvinges man eo ipso (i sig selv) til at anerkende noloen.

Efter det således anførte bliver resultatet, at der foreligge både en bagud og en nolo.

Denne løsning er ikke blot korrekt efter tarokkens regler, men den har også i sig den indre tilfredsstillende at være retfærdig; for det givne tilfælde er der udfoldet 2 virksomheder, den ene i retning af ultimo, den anden i retning af nolo, hvoraf den første slog klik, mens den anden lykkedes; følgen af disse virksomheder er for begges vedkommende vejet på den almindelige justerede vægt, og hver af dem har fået sin løn efter vægtens angivelse.

I forbindelse hermed skal det tilføjes, at nolo ikke er, eller i hvert fald ikke længere er, et honnørspil. De 26 point, som tildeles den, må ikke opfattes som en præmie og heller ikke som en erstatning for muligt tabte konger under spillet (det ville da også være et mærkeligt tal at sætte for det), men de må ses under synspunktet af at være en godtgørelse for tællingen, hvad selve taller også peger på. Man ledes naturlig hertil ved følgende betragtning. Tænker man sig kortene efter deres værdi ligelig fordelt på spillerne, vil hver få 26 point i dem, går man til den ene yderlighed af ulighed, at én får Tout, så er det givet, at han vinder 26 af hver i tælling, og det ligger da nær at stille den modsatte yderlighed, nolo, jævnbyrdig i så henseende, for begge yderlighederne kan, fra et tællings synspunkt set, betragtes som 2 lige store mærkeligheder i forhold til normalen.

Rent parentetisk skal her til belysning af det egale ved ekstremerne peges på, at en parallel også kan findes ved sammenligning af Tarok 2 og Scus, det allerhøjeste og allerlaveste kort; begge har de samme kortværdi, hvad tælling angår, og begge har det tilfælles, at ingen af dem kan fravristes deres ihændeher.

§ 12

Tout

Det følger af sig selv, at dette spil i tarok, hvor hver spiller har så mange kort på hånden, må høre til de største sjældenheder, og det vides da heller ikke nogensinde at være sket, at nogen har fået Tout. Til at tage alle stik hjem, vil der kræves forbavsende høje kort, og selv om man har dem, vil spillet strande både for forhåndens og mellemhåndens vedkommende, hvis de har Scusen. For den, som er i baghånden, gælder denne hindring ikke, da han har lov til at lægge den i skat, og han er også af denne grund den, der er nærmest til at blive den udkårne. Hvis Scusen lægges, skal modspillerne gøres opmærksom på det, ligesom også, hvis det bliver nødvendigt at lægge fra en melding. Hvis den, som spiller Tout, annoncerer det, kan ingen af de

to modspillere forlange givet om, fordi en af dem ikke har fået nogen tarok, og ved spillets slutning kan de ikke gøre gældende, at de har spillet nolo.

Den, der vinder Tout, får både Pagat og kongekoppen hjem, med den hertil hørende præmie 40 og 45 for ultimo af hver af de medspillende, og skulle dette tilfælde nogensinde indtræffe her i kongens København, vil den lykkelige hermed være selvskrevet til at blive optaget som Æresmedlem af tarokklubben