

INDHOLDSFORTEGNELSE

	Side
Forord	3
Særlige udtryk ved tarokken. Hvor højt spiller man?	4
Spillerne. Kortene	5
Kortgivning	6
Meldinger	7
Betalinger	8
Betalinger før spillet	8
Betalinger under spillet	9
Betalinger efter spillet	9
Hvad går tarokspillet ud på?	10
Lægning af skat	11
Hvad man ikke må lægge	11
Nilægning	14
Eksempler på lægning af skat	14
Skatlægning fra 2 og 3 tarokker	14
Skatlægning fra 4 tarokker	15
Skatlægning fra 5 tarokker	16
Skatlægning fra 6 tarokker	16
Skatlægning fra 7 tarokker	18
Skatlægning fra 8 tarokker	19
Skatlægning fra 9 tarokker	19
Skatlægning fra 10, 11 og 13 tarokker	20

Hermansen, 1943

Indledning til selve spillet	21
Tælling af tarokker	24
Til og framarkering.	24
Anvendelse af scusen	25
Forsøg på ultimo og kampen for at hindre ultimo	26
Ultimator	26
Føreren	27
Hjælperen	27
Anvisninger på at få det bedst mulige ud af kortene	29
Hjælperens åbningsudspil.	31
Hvem skal være fører, hvem hjælper?	32
Ligevægtsspilleren,	33
Spil på sidste ultimokort	34
Ligevægtsspillerens åbningsudspil	35
Nolo	36
Tout	37
Eksempler på et almindeligt spil	38
Eksempler på slutspil	40
Løsninger på eksempler på slutspil	41
Husk!	44
VLK system ved 5 deltagere	44

FORORD

(Til originaludgaven)

TAROK

er det ældste europæiske kortspil. Det kan føres tilbage til omkring år 1375. Spillet er efter al sandsynlighed konstrueret i Venedig.

TAROK

spænder med sine 78 kort, med skus og skat, over et fuldkomment astronomisk antal kombinationer, således at det altid bliver nyt.

TAROK

er det mest spændende af alle spil, et spil i hvilket man med selv tilsyneladende meget tarvelige kort kan opnå de største resultater.

TAROK

er moder til alle andre europæiske kortspil.

FORORD

(Til nærværende udgave)

Hermansens tarokbog fra 1943 har altid været omtalt med dyb respekt, hvorfor det har været helt naturligt også at få denne genoptrykt i lighed med de publikationer som O. Olfeldt og R.L. Borch har udgivet og som begge tidligere er genoptrykt af VLK Tarokklub.

Bent Agger

Særlige udtryk ved tarokken.

1. Tarok lig trumf
 2. Pagat lig trumf 1 (T. 1.)
 3. Skus lig T.0.
 4. Skusere lig bruge skusen.
 5. Caval er et særligt billedkort, der i værdi ligger mellem damen (D) og bonden (B). Billedet er en rytter.
 6. Ultimere. Ultimo. Den spiller, der får sidste stik hjem på et ultimokort (de 4 konger og pagaten, ultimerer.
 7. Bagud. Den spiller, der i sidste stik sidder med et ultimokort på hånden, går bagud, om en anden spiller tager det sidste stik.
 8. Rækkekort er kort, der følger umiddelbart efter hinanden.
 9. Gaffelkort er rækkekort hvor hver anden mangler. K.C.-D.B.
 10. Konge- og pagatkopperne dannes af en æske eller lignende, der er inddelt i to afdelinger.
 11. Fundere, at lægge 20 points i tomme eller tømte kopper.
 12. Indskyde. Kortgiveren indskyder 5 point i hver kop.
 13. Indstikkere er kort, på hvilke der kan tages stik hjem.
 14. Markere til og fra. Man kan ved sit tilkast vise, om man ønsker en udspillet farve rørt eller ej.
 15. Pisk er en farve, i hvilken man har mindst 6 kort. Man kan med den piske konger og tarokker ud.
- Skat: Kortgiveren, der får 28 kort mod de to andres 25, skal lægge 3 kort. Disse er skaten. 5

Spillerne.

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

Er der 4 spillere, sidder den spiller over, der har plads lige over for kortgiveren.

Er der 5 spillere, går den ene spiller ud i 5 spil ad gangen og træder ind som forhånd ved det 6. spil. (*Se nederst side 43*).

Alle 3 – 4 – 5 spillere deltager i de forekommende funderinger, altså både før der gives til første spil, og når senere hen en kop tømmes.

Der trækkes lod om pladserne.

Den eller de, der sidder over, må ikke blande sig i spillet, ikke engang om de opdager, at der svigtes kulør eller lignende.

Kortene

Et spil tarokkort består af 78 blade, nemlig: de almindelige 52 kort, de fire cavalier, 21 tarokker og skusen.

I værdi rangerer småkortene i de sorte farver fra 10 ned til 1, og i de røde farver fra 1 ned til 10.

Tarokkerne har numre fra 21 ned til 1 (pagaten).

Det 78. kort er skusen (T. 0.).

- a. Den har ingen stikværdi og kan aldrig tage stik hjem.
- b. Den kan efter behag bruges som tarok eller en hvilken som helst farve.
- c. Den regnes som tarok ved matador- eller tarokmeldinger.
- d. Har man ved kortgivningen ikke fået andre tarokker end skusen, kan man forlange omgivning.

Hermansen, 1943

- e. Den regnes ikke med til tarokkerne, når man lægger disse i skaten.
- f. Man må overhovedet ikke lægge skusen i skaten, med mindre man agter at spille tout, og dette skal da meldes.
- g. Den kan aldrig kastes til eller spilles ud i næstsidste stik.
- h. Den, der har den på hånden, tager den hjem i sin stikbunke, såfremt den bruges senest i tredjesidste stik.
- i. Falder den først i sidste stik, tages den hjem af den, der får dette stik.
- j. Den kan forlanges udspillet eller tilkastet i tredjesidste stik af enhver af de to medspillere.
- k. Er den gået på dette tidspunkt, betaler den, der fejlagtigt har kaldt på den, 20 points i hver kop.
- l. Spilles skusen ud, også i sidste stik, som en bestemt farve, og findes denne farve ikke hos nogen af de to medspillere, har den, der sidder næst udspilleren, ret til at døbe skusen, som det passer ham bedst.
- m. Har næste hånd ikke den forlangte farve, må han melde dette, hvis han vil beholde dåbsretten. Kaster han i tankeløshed et kort til den således udspillede skus, går dåbsretten over til baghånden, der nu kan døbe skusen, såfremt han da ikke har den forlangte farve,

Om brug af skusen se under spilleteknik side 25 og under små opgaver side 40 – 45.

Kortgivning.

Der tages af og gives rundt med 5 kort ad gangen og til højre; herved får kortgiveren 28 kort og melder: "Rigtigt". Er der givet fejl, kan giveren vælge, om han vil indskyde på ny med 5 points i hver kop, eller om han vil lade spillet gå videre til den næste spiller.

Har en spillet slet ingen tarokker fået (skusen tælles her ikke som tarok), kan han forlange omgivning. I dette tilfælde skal der ikke indskydes på ny for kortgivning.

Meldinger.

Man skal i tarok melde visse kortkombinationer således:

- 3 billedkort i én farve plus skus og 3 konger plus skusen kaldes halve meldinger.
- 4 billedkort i én farve og de fire konger kaldes fulde meldinger, (Ved VLK kaldes det "Helt") og
- 4 billedkort plus skusen og fire konger plus skusen kaldes overfyldte meldinger. (Ved VLK kaldes det "Sprøjte").

Ved de halve meldinger skal man opgive, hvilke kort, det er, man mangler.

Meldingerne afgives bedst således:

Klør uden dame.

Fulde konger.

Overfyldte "Sprøjte" i ruder.

Konger uden spar.

Har man T. 21, T. 1 og T 0., skal man melde: 3 matadorer. Har man desuden T. 20 (19, 18, o.s.v.), melder man 4 (5, 6 o.s.v.) matadorer (Ved VLK kaldes de "Store").

Har man 10 eller flere tarokker, skal dette meldes med angivelse af, om man har pagaten eller ej. Eksempelvis 10 uden, 12 med, 11 med 3 (store). Disse meldinger betyder: 10 tarokker uden pagaten, 12 tarokker med pagaten og 11 tarokker med 3 matadorer (Store).

Har man intet, meldes: Pas

Betalinger

De forskellige betalinger forfalder dels før spillet er begyndt, dels under spillet og dels efter at spillet er endt.

Af hensyn til den lettere oversigt samles de alle her.

Det kan ikke understreges stærkt nok, at man skal være meget omhyggelig med at melde rigtigt, med at bekende kulør, med at påse, at man har det rette antal kort på hånden, o.s.v.; thi man skal bøde for fejl af denne art.

Det er ikke alene ærgerligt at måtte betale de ret store bøder; men det allerærgerligste er dog, hvis man går glip af sidste stik eller måske endog en ultimo, men mest ærgerligt er det dog, hvis ens skødesløshed forvolder, at en anden spiller mister et sidste stik eller en ultimo.

A. **Betalinger før spillet** (før første kort er på bordet).

Alle (3, 4, 5) spillere funderer i tomme eller tømte kopper med 20 points

OBS. Det påhviler den, der har tømt en kop, at sørge for, at der funderes rigtigt. Opdages det, efter at der er givet kort til næste spil, at funderingen ikke er i orden, må ultimator erstatte det manglende beløb.

Indskud for kortgivning: i hver kop 5 points

Halve meldinger: fra hver af de to medspillere 5 points

Fulde meldinger: fra hver af de to medspillere 10 points

Overfyldte meldinger, fra hver af de to medspillere 15 points

3 (4, 5, o.s.v. matadorer) (Store) fra hver af de to medspillere 10 (15, 20 o.s.v.) points

10 (11, 12 o.s.v.) tarokker: fra hver af de to medspillere 10 (15, 20 o.s.v.) points

<i>Fejlgivning:</i> Enten går spillet videre til næste spiller, eller der indskydes i hver kop	5 points
<i>Er der lagt fejl skat,</i> kan fejlen ikke rettes, hvis der er afgivet en positiv melding på anden hånd. Spillet må standse, og der bødes i hver kop	40 points

B. Betalinger under spillet

(Fra første til sidste kort er på bordet).

<i>Konge eller pagat tabt:</i> til hver medspiller og i pågældende kop	5 points
<i>Pagat taget stik hjem:</i> Fra hver medspiller	5 points
<i>Fejle kort:</i> Spillet standser, og den, der har fejle kort betaler i hver kop	40 points
<i>Fejle meldinger:</i> som ovenfor. Melderer betaler tilbage, hvad han har fået for meget; men ikke omvendt	40 points
<i>Kulørsvigt:</i> Som ovenfor	40 points
<i>Fejlagtigt forlangt skus.</i> I hver kop	20 points

C. Efter spillet.

(Efter at sidste stik er taget af bordet , og inden der er spillet ud til et nyt spil).

<i>Sidste stik:</i> fra hver medspiller	20 points
<i>Ultimo:</i> vedkommende kop og fra hver medspiller	40 points
<i>Bagud:</i> vedkommende kop fordobles og der betales til hver medspiller	40 points
Obs. Ved <i>ultimo</i> og <i>bagud</i> betales på vanlig vis de 5 points for pagaten.	
<i>Nolo:</i> fra hver medspiller	25 points

Hermansen, 1943

Tout: begge kopper og fra hver medspiller 80 points

Betaling for korttælling:

Korttælling betales med lige så mange points, som man har under eller over 26, idet der i alt bliver 78 points, der fremkommer således:

- hvert 3 kort (stik) tæller 1 point, Dette giver i alt 26 points.
- Der tælles 4 points for T. 21, T. 1 og T.0, og endvidere for hver konge.
- Desuden tælles for hver dame, caval og bonde henholdsvis 3, 2 og 1 point.

Af praktiske grunde afregner man bedst med multipla af 5, således at man betaler 5 og 10 points (o. s. v.), hvis man har 23 eller 18 (o. s. v.) points medens man får 5 eller 10 (o. s. v.) points, hvis man har 29 eller 34 points (o. s. v.). Ved nolo tælles kortene ikke. Ved tout får man 25 points fra hver af de to medspillere.

Hvad går tarokspillet ud på?

Medens det ved andre spil kommer an på at få et vist antal stik, ved l'hombre 5, ved whist 7 og ved bridge og boston et kontraheret antal, så gælder der i hovedsagen *ved tarok* om at få *det sidste stik* og da navnlig at få dette hjem på et ultimokort, det vil sige at ultimere.

Da en ultimo betales med 40 points af hver af de to medspillende, og da en ultimator får vedkommende kops indhold, der til tider kan være meget stort, er det klart, at det for alle til partiet hørende spillere – med undtagelse af ultimator selvfølgelig – er af største betydning, at ultimoen hindres, og det kan ofte betale sig under sådanne forhold at hjælpe den tredje spiller til en nolo, fordi en vundet nolo betyder, at der ikke samtidigt kan ultimeres (men nok gås bagud, også af den spiller, der har vundet sin nolo). Som

ganske underordnede formål kan man spille for at få stor tælling, at fange konger og pagat, eller på at slå sidste stik fra den spiller, der har haft store meldinger og så videre.

Lægning af skat.

Giveren, der har fået 28 kort, skal lægge 3 af disse. Disse 3 kaldes skaten.

Man må ved lægning af skat stedse have for øje, at det som regel gælder om at gøre det så vanskeligt for en anden spiller som muligt at ultimere. Først derefter tør man lægge for muligvis selv at ultimere. Thi kan man ikke hindre ultimo på anden hånd, kan man endnu mindre selv ultimere.

To af de ting, som begyndere hyppigst finder på, er at lægge sig renonce i en farve, for at få pagaten hjem eller at lægge sig renonce fra en kort farve for at fange kongen. Man advares bestemt mod at lægge således, da det kun alt for ofte hævner sig på den ene eller anden måde.

Hvad man ikke må lægge

a. Man må ikke lægge fra meldinger.

Obs. Skulle det tilfælde indtræffe, at man ikke kan undgå at lægge fra meldinger, skal man oplyse herom, og man får fuld betaling også for de meldinger, fra hvilke man har lagt.

b. Man må ikke lægge nogen af de 5 højeste kort (de fire konger og T. 21. (*Ved VLK må man heller ikke lægge pagaten!*))

c. Man må ikke lægge skusen, det laveste kort, medmindre man vil spille tout. Se skusen, side 6 e.

d. Man må ikke lægge tarokker, hvis man har 4 eller flere (og slet ikke, hvis man har T. 21. Se ovenfor b. Husk: Skusen regnes her ikke som tarok. Se skusen side 6. d. Hvis man lægger tarokker skal man lægge sig renonce. Man kan altså

ikke nøjes med at lægge en eller to og så beholde to eller en. Man må have dem alle væk.

Obs. På forlangende skal man, når det under spillet viser sig, at man er renonce i tarok, oplyse om, hvor mange man har lagt.

De fire faktorer, man bør tage hensyn til ved lægningen er:

- I. *Tarokkernes antal og størrelse.* Det er indlysende, at mange og store tarokker er bedre end få og små.
- II. *Indstikkernes antal.* Dette faktor er mindst lige så vigtig som den første. Jo flere indstikkere man har, jo oftere kan man komme ind og få spillet sin piskefarve og andre småkort, således at man til slut sidder med tarokker, og i så fald er ultimo på anden hånd udelukket.
- III. *Pisken,* der skal gennembyrde modstanderens forsvar og nedkæmpe hans tarokker. Med en lang pisk og tilstrækkeligt mange indstikkere, suppleret med tarokker, kan man få pisket modpartens tarokker ud og derved åbne sig selv udsigt til at ultimere.

6-pisken er den laveste pisk. Med den kan man normalt piske 4 tarokker fra de to andre spillere. Med 7-pisken driver man 7 og med 8-pisken 10 tarokker ud.

Obs. For at drive 10 tarokker ud med en 8-pisk, skal man sidde 8 gange i udspil, medens man for at drive 11 ud med en 6- og en 7-pisk tilsammen skal sidde med intet mindre end 13 gange i udspil. Man lærer heraf, at en lang pisk er bedre end to kortere tilsammen. Husk dette ved lægningen.

En pisk bør aldrig være længere, end der er nogen sandsynlighed for, at man kan få den ført til bunds; thi kan man ikke dette, sidder man med kort af piskefarven til sidst, og dermed er vejen til ultimo åben for en anden spiller.

IV. Dækning i farverne. Herved forstår man, at man har 4 kort i hver af de 3 sidefarver. Dækningen er en ren forsvarsforanstaltning, der skal opholde modpartens angreb så længe, at ens egen piskefarve er begyndt at virke.

At man ikke på samme tid kan have mange tarokker, en lang pisk og dækning i alle farver, er indlysende. Man må derfor slå af på visse punkter

Et *normalt kampkort* ser således ud: 7 tarokker, en 6-pisk og 4 kort i hver af de tre sidefarver. Har man flere tarokker end de 7, korter man af i sidefarverne. Har man en længere pisk end 6-pisken, korter man ligeledes af i sidefarverne, såfremt man da har sandsynlighed for, at man kan få den længere pisk ført til bunds. Taler sandsynligheden for, at man ikke kan få den længere pisk ført igennem, så må man søge at skaffe sig dækning ved at holde 4 kort i hver farve, såfremt dette kan lade sig gøre.

Læg aldrig ned til 5 x 5; men hold altid en pisk. Man kan aldrig vide, om man ikke bliver nødt til ”at tage spillet”.

Har man ikke flere end 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spille nolo, hvis dette skulle være ønskeligt. Husk at T. 21. ikke må lægges, og at skusen ikke tæller som tarok.

(Som angivet på side 11, må man ved VLK Tarokklub heller ikke lægge T. 1, Pagaten).

Af hensyn til, at en modspiller muligvis vil spille nolo, må den spiller, der påtænker at ville ultimere (ultimator), beholde et småkort i hver farve (skusen er god under sådanne forhold) for om muligt at kunne give den eventuelle nolospiller et stik ved givne lejlighed.

Har man to lige lange piske, beholder man den, i hvilken man har høje topkort, da pisken så virker hurtigere. Har man svage

Hermansen, 1943

kort, beholder man dog fortrinsvis den, hvor man ikke har kongen, da man muligvis kan komme til at drive denne ud. Man har da topkortene i den stærke farve som indstikkere. Har man to lige lange piske, den ene lutter lave kort og den anden med ret høje gaffelkort, beholder man den første pisk, idet man har udsigt til at få indstikkere på gaffelkortene, hvad man ikke har, hvis man selv skal spille dem ud.

Meget ofte kan man se sin fordel ved at lægge 2 eller 3 kort fra en 5- eller 6-farve, da der kun er ringe udsigt til, at en sådan farve vil være piskefarve hos en modspiller.

Nilægning

Har man 9 tarokker og ikke over 6 eller under 4 kort i nogen farve, står man sig ofte ved at holde 4 kort i alle farverne og så bruge tarokkerne som pisk. Man bør dog kun nilægge sig, om man har godt med indstikkere. Har man 10 eller 11 tarokker, kan man bruge samme fremgangsmåde, hvis man ingen pisk har; men man her må være dobbelt omhyggelig med at skaffe begge andre spillere et stik, da man ellers risikerer, at en af dem går nolo.

Eksempler på lægning af skat

Er man i tvivl, vil man altid stå sig ved at bringe sin hånd så nær til den normale som muligt med de ændringer som kortfordelingen fører med sig.

Hvilke meldinger er der i de nedenstående hænder? Hvad skal der lægges?

Fra to og tre tarokker: Skaten er understreget.

Tarok	<u>20</u> <u>2</u>	21,1,0	20,17,1,0
Spar	K,B,9,8,6,5,1	K,D,B,7,6, <u>5</u>	K,D, <u>10</u>
Hjerter	C,1,2,7,9	C,1,2,7,9	C,1,2,3,4,7,8
Klør	<u>10</u> , 9,8,7,6,3,2,1	10,9,8,7,6,3, <u>2</u> , <u>1</u>	K,D,C,6,3, <u>2</u> ,1
Ruder	1,3,7,8,9,10	1,3,7,8,9,10	K,D,B,7,8, <u>9</u> ,10

ad. 1. Pas. Læg de to tarokker og kl. 10, så er der sandsynlighed for, at der kan spilles nolo på kortene. Når der lægges fra klør-farven, er det fordi denne farve er så lang, at der kan blive tale om, at noloen kan tages her med skusen, hvis denne sidder hos ultimator.

ad. 2. Der er følgende meldinger: 3 matadorer og spar uden caval. Der kan ikke spilles nolo, fordi man har T. 21, og fordi man ikke må lægge fra en melding. Læg to klør og en spar; man kan da om ønskeligt piske en af de tre konger ud.

ad. 3. Meldinger: Konger uden hjerter, klør uden bonde og ruder uden caval. Læg spar 10, klør 2 og ruder 9. Man har selv de 4 ultimokort og 7 kort plus skusen i den fjerde farve, således at man ved hjælp af de mange indstikkere og den korte sparfarve, på hvilken man gør regning på at få 2 tarokspil hjem. Man redder pagaten.

Fra 4 tarokker.

Tarok	18,14,13,1	20,16,8,4	11,6,5,2
Spar	K,B,9,6,5,2	D,B,9,6,5,4	<u>C</u> ,10,4,3,2,1
Hjerter	C,2,4,9	K,2,3	<u>B</u> , <u>2</u> ,3,5,7,9
Klør	B, 9,8,6,1	K,D,B,8, <u>7</u> , <u>6</u> ,4,2	B,8,5,3,2,1
Ruder	2,3,4,5,6,7, <u>8</u> , <u>9</u> , <u>10</u>	K,B,1,3,4, <u>5</u> ,8	K,5,6,8,10

ad. 1. Pas. Man har ingen glæde af den lange pisk, da man ikke kan få den ført. Man lægger derfor 3 fra den. Man kan ikke lægge 3 hjertere for at redde pagaten, idet man herved afskærer sig fra at spille nolo, hvis dette skulle falde for.

ad. 2. Pas. Man lægger 2 klør og 1 ruder og beholder de 6 spar, hvis det skulle blive nødvendigt at drive spar konge ud. Man bør ved spillet vente med at drive på kongen til forholdene har afklaret sig, eller til føreren giver ordre til jagten.

ad. 3. Pas. Man gør klar til at spille nolo, om man da får lov dertil.

Fra 5 tarokker

Tarok	16,14,8,7,4	20,16,5,3,2	20,21,19,6,1
Spar	10,9,8,7,4,3,2	10,6,4,3	K,D,9,8, <u>1</u>
Hjerter	K,B,1, <u>2,4,5</u> ,6	K,D,2,4,6,8,9,10	K,B,1,10
Klør	B,9,6,5,4	K,D,B,6, <u>5,1</u> ,	C,B,9,8, <u>1</u>
Ruder	1,2,3,4	K,B,4,9, <u>10</u>	<u>D</u> ,C,B,1,2,3,4,5,6

ad. 1 Pas. Man lægger så kortene kommer så nær en normal hånd som muligt.

ad. 2. Pas. Der er mulighed for 7 indstikkere, således at man rimeligvis kan få ført sine 8 hjertere. Disse beholder man og lægger i andre farver, så man har 4 i hver svarende til den normale hånd. Man pisker med sine hjerter så længe alt går, som man har tænkt det. Svinger indstikkerne, må man gå fra spil og har da i de gode håndkort så stor magt, at man kan hjælpe den af de to andre spillere, der trænger dertil.

ad.3. Pas. Udpræget kampkort med mulighed for 9 indstikkere. Man har selv de tre ultimokort og kan let få ruder konge ud. Agter en anden spiller at ultimere klør konge, skal man kun give et stik til klør dame, og da man har haft 5 klør fra begyndelsen, er der ikke stor fare for, at man rammes hårdt her. Man lægger ned til 4 kort i spar og klør. Desuden lægger man ruder dame, da man har de påfølgende i rækken. På denne måde får man 3 points i sin tællebunke. Man spiller ruder 1 ud og derefter ruder 2. Sidder ruder konge tredje, går den næppe på noget af de to kort og fanges da i tredje udspil. Sidder de øvrige tarokker fordelt 8 – 9, er der stor sandsynlighed for ultimo pagat.

Fra 6 tarokker

Tarok	18,16,15,6,3,2	20,18,12,9,7,5	21,20,19,17,13,5
Spar	<u>D,C,B</u> ,10	D,B,10,2	C,B,10,8,9,8,6,5,4
Hjerter	D,C,1,2,3,5,6,	K,B,2, <u>8,9</u> ,	K,1,2, <u>6,9</u>
Klør	9,6,4	K,B,10,9,8,3,2,1	K,10,9, <u>8,2</u>
Ruder	2,6,8	C.B.2, <u>9,10</u>	K,D,C,1,4,5,6,7

ad. 1. Pas. Med de få indstikkere vil det være uforsvarligt at holde 9 spar. Man lægger D, C, B., der giver 6 tællepoints. 10, 9, 8 gør samme virkning i spillet som de 3 store kort. Man kan gå ud fra, at klør og ruder vil blive ført af de to andre spillere, og man skal benytte lejligheden til at *komme af med de høje mellemtarokker, så man ikke senere kommer i vejen med dem.*

ad. 2. Pas. Man lægger en hjerter, en klør og en ruder, så man så vidt muligt får en normal hånd. Der er mulighed for indtil 10 ind-stikkere. Ved at bruge 8-pisken i klør slår man 10 tarokker fra de andre spillere; der er stor sandsynlighed for sidste stik på dette hårde spil, men man må være agtpågivende, hvis det viser sig, at tarokkerne er skævt fordelt til de to andre.

ad. 3. Pas. Man lægger en hjerter og to klør. Så har man en chance for 8 – 9 indstikkere, idet man meget ofte kan få to stik på K. 10. 9. i en farve, blot man ikke stikker det først udspillede billedkort. Man bør også se at få en indstikker ved at spille ruder 1. ud. Sidder bonden til højre for en, vil den ikke blive stukket på, og man kan på denne måde få ført ruder 4 gange, idet man spiller 1., derefter D. og C., hvorefter man rammer begge de to andre, om farven har været fordelt 3 —3 til de to spillere. Herefter har man røbet den tilbageholdte konge, og man skulle da retteligt få begge de andre på nakken; men spillere kan være nogle underlige mennesker. Hvis de 16 tarokker er fordelt 8 – 8, kan det såmænd godt ske, at de begge fortsætter med at føre spillet. Og så er ultimo ruder konge oplagt. Man må passe på at holde en lille ruder sammen med kongen indtil 3. sidste stik, da man ellers risikerer at få kongen skuseret bort.

Fra 7 tarokker

Tarok	16,15,12, 11,7,3,2	20,18,17, 14,7,5,1	21,20,17, 8,3,1,0
Spar	D,C,10, <u>7</u> ,6	K,B,7, <u>6</u> , <u>5</u> , <u>3</u> 2	C.B,9,7,3,2

Hermansen, 1943

Hjerter	B,1,2,3, <u>5</u> , <u>6</u> ,10	5	D,B,4,9
Klør	7,6,5,2	K,D,B,9,8,5,4,1	D,C,7, <u>5</u> ,4
Ruder	K,B,5,6,7	K,D,2,3,8	K,C,1, <u>7</u> , <u>8</u> ,9

ad. 1. Pas. Man lægger til en normal hånd, således at man får 7 tarokker, en 6-pisk og 4 i hver af sidefarverne. Kortene er langt fra stærke nok til at holde de 7 hjertere.

ad. 2. Pas, Man bringer kortene i så nær overensstemmelse med den normale hånd som vel muligt. Sidder en svag spiller med en lang hjerterpisk, vil denne næppe blive rørt før langt hen i spillet, og man kan da let blive farlig. Er der ikke meldt tarokker og sidder en stærk hånd med den lange hjerterpisk, hvor kongen holdes tilbage, bør man gå fra spil, da der er mer end sandsynlighed for, at den tredje spiller bedre kan holde spillet, han har sandsynligvis flere hjertere og mindst 6 tarokker.

ad. 3. 4 Matadorer. Med lidt hel kan der fås 2 hjerter, 2 klør og 3 ruderstik. Man er dækket i alle disse 3 farver, og holder 6-pisken i spar. Fører en af de andre spillere spar, spiller man tarok et par gange eller tre. Der kan undertiden opnås ultimo på kortet; men man må ikke gå for langt ud, sålænge der er andre ultimokort inde.

Fra 8 tarokker

Tarok	20,17,14,11 10,7,5,3	21,20,16,15 9,5,2,1	13,11,9,5 4,3,1,0
Spar	K,D,6,5, <u>4</u> , <u>2</u> , <u>1</u>	C,B,10,9,8,7,6	9,8,4,2
Hjerter	K	K,D,1,10	C,1,6,8
Klør	D,C,8,5,3	K.D.10	10,7,3,2
Ruder	K,C,B,1,3,4,5	K, <u>C</u> , <u>B</u> ,1,2,10	<u>C</u> , <u>1</u> , <u>2</u> ,3,4,6,8,9

ad. 1. Pas. Med mulighed for 7 indstikkere og med gode tarokker vælger man at lægge 3 fra de 7 spar og holde ruder som pisk. Der kan nemlig være en svag mulighed for at kunne ultimere én af kongerne, og det er meget lettere at ultimere en konge, når man har den tilhørende dame, end når denne sidder på en anden hånd. Hvis en af de andre spillere fører klør, er der helt gode udsigter til ultimo spar konge.

ad. 2. Pas. 8 gode tarokker, en stærk 7-pisk og mulighed for indtil 10 indstikkere, gør i forbindelse med at de andre spillere ikke kan ane, hvor stærkt kortet egentligt er, at der let kan blive ultimo pagat. Hvis der skulle have været meldt på kortet: 4 matadorer, konger uden spar og halvt i ruder, ville de to andre spillere straks gå sammen om modspillet, og chancerne for ultimo betydeligt forringes. Skusen i stedet for T. 2. ville have medført forskellen. Læg mærke til, at der lægges ruder C. og B., fordi de giver 3 tællepoint, og fordi ruder 1. og 2. i spillet gør samme gavn.

ad. 3. Pas. Et meget svagt kort trods 8 tarokker og en pisk på 9. Der kan i det højeste blive tale om to indstikkere. Man bør lægge de tre største rudere, så kan man måske få held til at spille nolo til trods for de 8 tarokker.

Fra 9 tarokker

Tarok	16,15,11,9 8,6,5,4,3	17,12,11,7, 6,5,4,2,0	20,19,18,17, 16,15,9,2,1
Spar	C,B,5,4, <u>3</u> ,2	B,10,9,8,6,5,1	D,C,B,10, <u>6</u> , <u>3</u>
Hjerter	B,3,8,9	K,D,B,1,2 <u>4</u> , <u>5</u> , <u>8</u> ,10	K,D,1,2
Klør	10,9,8, <u>7</u> ,2	9	K,D,B,10, <u>2</u>

Hermansen, 1943

Ruder 4,5,6,8 2,5 D,C,1,10

ad.1. Pas. I allerbedste tilfælde tre indstikkere, i værste fald ingen. Man kan 9-lægge sig på grund af svaghed og holde fire i hver farve, så må man se, hvorledes man kommer af med de 8 kort i de to farver, som de andre ikke rører.

ad. 2. Pas. I gamle dage mentes det, at man burde sætte sig for ultimo eller dog hensynsløst føre spil, når man havde 9 tarokker og en pisk på 9. Med et kort som nærværende, må man prise sig lykkelig, om man kan undgå at gøre ulykker. Man bør lægge 3 hjerter eller måske 2 hjerter og 1 spar. Heldigvis har man T. 0., således at man, når det skulle blive nødvendigt, kan hjælpe en af de andre spillere.

ad. 3. Pas. Nilægning på grund af styrke. Det skulle gå underligt til, om ikke der ultimeres på et kort som dette; det skulle da være, at en anden spiller melder flere tarokker (11) eller at en anden spiller nolo. Med de gode tarokker og med mulighed for 13 – 14 indstikkere, bør man, så snart man har set stik på begge hænder, spille tarok (15, 16, 17, 18, 19) og derefter antagelig spar og klør, hvis disse to farver ikke spilles fra anden hånd.

Fra 10, 11 og 13 tarokker.

Tarok	20,18,16,15 13,8,7,6,3,1	19,17,16,13 12,10,9,6,5,4,1	21,18,17,16,15 10,9,8,7,5,4,1,0
Spar	7	9,8,2	K,D, <u>2</u>
Hjerter	1,4,6, <u>7</u> ,8	C,B,2,9	B,1,3,4,9,10
Klør	D,C,9,8,5,4, <u>3,2,1</u>	D,B,9, <u>7,2</u>	C,B,1
Ruder	2,8,9	B,1,2, <u>9</u> ,10	<u>B,9</u> ,10

ad.1. 10 med. Kortet er så svagt, med kun 1 indstikker, at man ikke bør beholde dem lange klørpisk. Man bør lægge 2 klør og

I hjerter, så har man efter omstændighederne bragt kortet så nær normalen som muligt. At lægge sig renonce i spar eller ruder er meget farligt. Kortet er svagt nok i forvejen.

ad. 2. 11 med. Da der næppe kan spilles nolo på nogen af de to andre hænder, der råder over de to højeste tarokker og over 11 af spillets 16 billedkort med alle 4 konger, bør man sikre sig så mange indstikkere som muligt og så indtil videre piske med tarokker (10, 12, 13...). Dette er den eneste måde, på hvilken man får nogen udsigt til at få sidste stik (måske ultimo pagat). Man må være parat til at gå over til at spille farvespil, hvis man bliver for meget svækket under spillet, og man må da også gå med pagaten, og derved vise, at man har opgivet tanken om dennes ultimo. Herefter bør så den svage modspiller gå over til at spille ligevægtsspil eller måske endda hjælpespil.

ad. 3. 13 med 3 (store). Med de mange gode tarokker, med to indstikkere i spar og rimeligvis 1 i klør, bør man beholde hele hjerterpiskan. Ved at føre denne har man mulighed for, at man rammer den stærke modspiller så hårdt, at den svage spiller kommer til at sidde med de fleste tarokker, hvorved nolo hindres; muligvis kan man ramme den svage først, og så siden tage den stærke på T. 0., således at noloen også herved hindres.

Indledning til selve spillet.

Når man har fået sine kort, tæller man dem og ordner dem farve for farve, og mærker sig hvor mange man har i hver farve. Dette er meget nødvendigt, fordi man på den måde senere hen i spillet kan få klarhed over, hvorledes de andres kort er fordelt. Se side 30. Giveren lægger skaten og melder. Derefter melder forhånd og mellemhånd. Betalinger afgøres. Enhver spiller søger nu på grundlag af de afgivne meldinger at komme til klarhed over, hvad han kan vide om de to andres kort:

a. Hvorledes er tarokkerne fordelt?

Hermansen, 1943

- b. Hvor er T. 21, pagaten og skusen?
- c. Hvor sidder kongerne?
- d. Hvad kan der vides om de andre billedkort?
- e. Er nogen af spillerne særlig farlig?

Nedenstående følger er række oplysninger af den slags, som den dygtige spiller kan uddrage af de afgivne meldinger m. m:

- a. Har en spiller meldt tarokker, ved de to andre, hvorledes resten er fordelt.
- b. Er der ingen tarokmelding, og man selv har 4 tarokker, ved man, at hver af de to andre har 9 tarokker. ($9 + 9 + 4 = 22$).
- c. Er der ikke meldt tarokker, og man selv har 5, så er de øvrige 17 fordelt $8 - 9$; men man kan ikke vide, hvem der har 8 og hvem 9.
- d. På samme måde ved man, at de resterende tarokker er fordelt $8 - 8$ eller $7 - 9$, hvis man selv har 6 tarokker.
- e. Har en spiller afgivet en skusmelding, og viser han senere T. 21., så har han ikke pagaten, thi så skulle han have meldt matadorer (*store*).
- f. Viser er spiller, der har afgivet en skusmelding, senere hen pagaten, kan han ikke have T. 21.
- g. Er der meldt fuldt (*helt*) på en hånd, er skusen ikke her, så skulle der have været meldt overfyldt (*sprøjte*).
- h. Er der meldt fuldt på to hænder, så har den tredje spiller skusen, og er her ingen meldinger, så kan der højst være to billedkort i samme farve, eller 2 konger, da der ellers måtte være en halv melding.

Der gælder i tarok den lov, at man skal bekende kulør sålænge man kan; derefter skal man bruge tarok sålænge man har nogen. Husk at skusen kan man bruge når, hvor, og som hvad

man vil, undtagen i tredjesidste stik, og husk, at skusen aldrig må komme på bordet i næstsidste stik. Se skusen, side 6 f. (Se også side 44 om brug af scusen ved VLK Tarokklub.)

Eftersom man har kort til det, og eftersom spillet forløber, kan man komme til at spille som:

- a. Sidstestikspiller (herunder ultimator).
- b. Fører.
- c. Hjælper.
- d. Ligevægtsspiller.
- e. Nolospiller.

Sidstestikspilleren og føreren skal føre kampspil, således som det senere vil blive omtalt.

Hjælperen skal hjælpe føreren med at hindre den tredje spiller i at ultimere.

Ligevægtsspilleren skal sørge for, at der er ligevægt mellem de to andre spillere, således at den ene ikke bliver for stærk.

Nolospilleren skal – ofte med hjælp fra en af de andre spillere – undgå at få stik; thi vinder han sin nolo, gælder en ultimo på anden hånd ikke. Derimod kan enhver af de tre spillere gå bagud.

Er det ikke på forhånd givet, at én af spillerne er farlig (tarokmelding, meldt alle ultimokort, osv.), så vil som regel alle tre spillere i hvert fald til en begyndelse føre kampspil.

Viser det sig under spillet, at den ene spiller bliver svækket så stærkt, at han kan se, at han ikke ”kan holde spillet” d. v. s. have tarok til sidste stik, så må han ”gå fra spillet”, d. v. s. han må ophøre med at føre sin pisk og dernæst optræde som hjælper eller ligevægtsspiller, alt som forholdene byder det.

Hermansen, 1943

Er der kun to, der fører spil, så optræder den tredje fra begyndelsen som ligevægts spiller eller hjælper. Forholdene under spillet kan medføre, at den, der til en begyndelse førte svagt spil, nu ser sin fordel ved at spille kampspil, eller at den, der optrådte som kampspiller må gå fra spil o. s. v. Undertiden kan det være det bedste om en spiller søger helt ”at slippe ud af spillet” ved at spille sine tarokker og sine generende indstikkere fra sig, og således overlade det til de to andre at føre kampen til ende uden hans skadelige indblanding.

Førend der gås videre, er der forskellige regler og spilleanvisninger, man må lære for at få det rette udbytte af studiet.

Tælling af tarokker.

Man må til enhver tid have rede på, hvor mange tarokker, der er inde endnu. Man bør derfor tælle dem efterhånden, som de kommer på bordet, enten man så vil bruge den ene eller anden måde. Simplest og lettest, men absolut ikke bedst, er det at tælle tarokkerne, når de kommer frem, men den såkaldte *franske tællemåde* er nok så god, fordi den i visse tilfælde giver bedre oplysning om tarokkernes placering. Man tæller med to cifrede tal, og lader tierne gælde fra hånden til venstre og enere fra hånden til højre. Er man derved kommet til et tal, for eksempel 43, så ved man, at der til venstre er faldet 4, til højre 3 tarokker, i alt 7. Er man kommet til et tal med 9 i, så ved man, at 9-hånden ikke har flere tarokker, såfremt han da ikke har meldt tarokker; og man ved også, hvor resten sidder.

Vil man på et vist tidspunkt vide, hvor mange tarokker, der er inde endnu, og er man for eksempel kommet til 85, så ved man, at der er faldet 13 tarokker hos de to andre spillere. Har man selv haft 7, og har man 3 tilbage, så er der faldet 13 plus 4 lig 17, og der er 5 tarokker inde endnu; hånden til venstre kan højst have 1 tilbage, da han ellers skulle have meldt tarokker.

Til og framarkering.

Har man 4 eller flere kort i en farve, *markerer man til*; har man 3 eller færre, *markerer man fra*. Til markeringen vises ved, at man ved første tilkast viser et lille kort og ved næste tilkast et større. Ved framarkeringen kaster man først et større og dernæst et mindre.

Sidstestikspilleren (ultimator) bør man ikke stole alt for meget på, hvad markering angår, da han ofte vil markere til på en svag farve for at narre modspilleren til at angribe i en anden og for ham mere passende farve, hvor han så til gengæld markerer fra.

Ligevægtsspilleren markering bør derimod altid være til at stole på.

Mellem fører og hjælper indbyrdes skal markering være fuldt korrekt, og ligeledes skal hjælperens markering til den fælles fjendes udspil også være korrekt, medens førerens markering i dette tilfælde ikke behøver at være det, af ganske samme grund som anført for ultimator.

Anvendelse af skusen.

(Jf. skusen, side 6 og 7 samt side 40-45).

- a. Er der tale om kongeultimo, bør man som modspiller holde på skusen længst mulig, da man herved tvinger ultimator til at holde et kort ved siden af kongen for ikke at få denne skuseret væk.
- b. Mangler man et kort i at kunne piske en konge ud, kan man bruge skusen i stedet for det manglende kort.
- c. Man kan sikre sig en indstikker ved hjælp af skusen. For eksempel: Man har hjerter konge plus hjerter 1 samt skusen. Hjerter bonde spilles ud af hånden til højre, den stikkes ikke af hånden til venstre, og man skuserer da. Nu føres en ny hjerter fra højre side; denne stikkes heller ikke

af hånden til venstre, der sidder med cavalen. Man tager da stikket hjem på hjerter 1 og får senere kongen hjem.

- d. Hjælperen kan spille skusen ud som førerens farve, hvis han er renonce i denne.
- e. Den svage spiller bør til tider holde skusen til sidste stik, hvorved ultimator ofte får den opfattelse, at der er en positiv tarok inde endnu, således at han opgiver ultimoen, der ellers var ganske oplagt.
- f. Den stærke spiller skal sørge for i tide at komme af med skusen, medens han endnu kan bruge den ganske frit.

Obs. Når skusen kommer på bordet, skal der meldes skus, og kortet skal vises meget tydeligt frem.

Foruden de her omtalte almindelige regler og anvisninger vil der senere blive omtalt en hel del spilletekniske anvisninger, klubvedtægter m. m., som tjener til at gøre forståelsen mellem spillerne lettere.

Forsøg på at ultimere og kampen for at hindre ultimo.

Hvadenten man spiller for blot at få sidste stik eller for at få dette på et ultimokort, må fremgangsmåden blive den samme i hoved-sagen. Derfor gås her straks løs på problemet, hvorledes ultimator skal spille sine kort og på det hertil nøje knyttede problem, hvorledes de to andre spillere skal spille deres kort for at hindre ultimoen.

Ultimitor.

har det lettest. Han angriber med sin pisk, og slår med den så hårdt som vel muligt. Når pisken er ført til bunds, spiller han tarok; men dog kun så længe dette hårde spil er forsvarligt.

Ultimitor kan tillade sig alt; han kan markere falsk for at få ført en ham bedre passende farve; han kan spille ud fra en ganske kort farve for måske derved at opnå, at denne farve ikke bliver rørt; han kan bluffe på enhver måde. Der er kun én ting, at han

ikke må, og det er at spille så hårdt, at der bliver fare for, at en af de andre spillere ultimerer. Har han vovet sig så langt ud, at denne fare indtræder, da bør han som hæderlig tarokspiller foretrække selv at gå bagud, hvis han derved kan hindre den truende ultimo hos en anden spiller. Åbner en anden spiller med den farve, han selv ville have ført, spiller han en anden lang farve, hvis han har en sådan, ellers spiller han tarok, så længe den anden gør det arbejde, som han selv skulle have gjort. Disse regler gælder naturligvis for enhver kampspiller.

Føreren

er den af de to andre spillere, der skal angive, hvorledes modspillet skal føres, thi det kan ikke nytte at begge spillere vil tage føringen, da dette ofte ender med ultimo. Værst er det dog, om ingen af de to modspillere tager føringen; så ultimeres der næsten altid. Ud fra den forudsætning, at det stærkeste forsvar ligger i angrebet, angriber føreren med sin pisk, og fører den til bunds, medmindre det skulle vise sig, at han har fælles pisk med ultimator, og at denne har flere kort i farven end føreren selv. I det tilfælde må føreren angribe i en anden farve og derved tvinge ultimator til at føre pirken. Er de to piske lige lange, kan den af spillerne, der har det eller bedre de højeste kort i farven, roligt overlade den anden part at spille den; ellers får den med det højeste kort på sidste stik på dette. Har ultimator åbnet med førerens pisk, må føreren nøje passe på hjælperens markering for derigennem at skaffe sig oplysning om, hvorvidt ultimators udspil er bluff eller ej.

Hjælperen.

- a. Hjælperen skal, så snart som gørligt, skaffe sig at vide, hvilke farver føreren vil have spillet. Han må derfor ikke stikke føreren over, når denne har dækket det af ultimator først spillede kort; end ikke om føreren har meldt en farve, således at hjælperen her kan spille føreren ind. Der tabes et

tempo ved den umotiverede overstikning, og dette tempo kan være det afgørende for hele spillets udfald.

- b. Hjælperen skal omgående svare i førerens farve, selv om den ikke passer ham. Det er førerens kort, det kommer an på. Selvfølgelig skal hjælperen markere fra, om farven ikke passer; men han bør spille den igen bør han ikke for ikke at ødelægge førerens modspil. Se nærmere herom i næste afsnit ”anvisninger”.
- c. Hjælperen skal stikke for og fire af, således at førerens kort bliver så godt egnet til at hindre den truende ultimo som muligt.
- d. Han skal ofre sine høje kort, ja endog en konge, hvis han derved kan støtte føreren.
- e. Han skal *bruge sine mellemtarokker først*, således at han ikke senere hen kommer i vejen med dem.
- f. Han må absolut ikke på egen hånd give sig til at jage konger, men skal afvente førerens ordre hertil.

Den her beskrevne måde at hindre ultimo på, er den eneste, der kan bruges overfor pagat-ultimo og tillige den bedste til bekæmpelse af kongeultimoer.

Der findes blandt tarokkanere en gammel fæl frase: ”Vi må have den konge ud”. Det er absolut ikke for meget sagt, at mindst en tredjedel af vundne kongeultimo kunne have været spillet ned, såfremt nævenyttige hjælpere havde fulgt førerens anvisninger. i stedet for at gå på egen hånd. Kun hvis der er meldt tarokker *uden*, kan det være rigtigt at jage konger; men det må blive førerens sag at afgøre, når jagten skal begynde. Kan en hjælper – som regel langt hen i spillet – se, at han alene uden nogen støtte fra føreren kan komme tit nok ind til at piske den eneste farlige konge ud, kan han tillade sig at gøre dette. Se side 14, Lægning fra 3 tarokker, 3; her mangler af ultimokort

hjerter konge og giveren har 7 hjerter plus T. 0. samt indstikkere nok.

Kongeultimo er betydeligt sværere end pagatultimo og da navnlig, hvis ultimator ikke har den til kongen svarende dame; thi sidder denne hos en af de andre spillere, kan der som oftest lægges op til en bagud, derved at man sørger for til sidst at have damen blank og ved siden heraf en pisker. Man spiller damen ud i næstsidste stik; går kongen ikke på, er den bagud, går kongen på, er ultimoen ødelagt.

Hjælperen må ikke kritikløst blive ved med at understøtte føreren. Så snart der er bragt ligevægt til veje, skal han gå over til at spille ligevægtsspil: det vil sige, han skal sørge for, at en kongemand er et tempo foran pagatmanden.

Når hjælperen således går over til at spille ligevægtsspil, er det en advarsel til ultimator om, at der er fare på færde, således at han må passe på og helst gå med de suspekterte ultimokort.

Anvisninger

på, hvorledes fører og hjælper kan få det bedste mulige ud af kortene.

Har føreren vist sin farve, og passer denne ikke hjælperen, skal denne markere fra, men dog spille farven, så snart lejlighed hertil gives.

Der hersker hos mindre gode spillere fra gammel tid den opfattelse, at man ikke må ramme sin makker. Dette er ganske ulogisk. Det er tværtimod til stor gavn for modspillet heldige forløb, om hjælperen rammes omtrent samtidigt med ultimator; så kan han, om han sidder foran ultimator, stikke med sine høje tarokker, eller han kan, om han sidder bagved ultimator, stikke over og derefter spille føreren ind igen, således at der atter kan spilles op gennem ultimator.

Eksempelvis: Ultimator har to kort i førerens pisk. De øvrige 12 er fordelt med 6 plus 6. Ultimator rammes her 4 gange og kan bruge sine 4 mindste tarokker. Er de 12 resterende kort derimod fordelt med 8 plus 4, rammes ultimator 6 gange, og de sidste 4 gange koster dyrt, fordi hjælperen kan stikke for, om han sidder foran, eller han kan stikke over, hvis han sidder bagved ultimator.

Hjælperen skal under de her givne omstændigheder søge at få føreren ind igen således:

- a. Er der vist *sekundær farve*, skal denne spilles, selv om der også skulle være afgivet en farvemelding.
- b. Er der ikke vist sekundær farve, men nok afgivet en farvemelding, kan man spille føreren ind her.
- c. Er der slet intet at gå efter, bør hjælperen spille så højt ud, at føreren ved sin markering kan vise, om han ønsker farven ført eller ej.

Har man rækkekort, spille man både som fører og som hjælper altid det højeste i rækken ud; så ved makkeren, at man har det efterfølgende kort. Dette trick spiller navnlig en stor rolle, når rækken er på 3 eller flere kort. Ellers kunne man som forhen ved at spille det næsthøjeste kort ud vise, at man også havde det højere kort; men man får i så tilfælde intet at vide om, at der også er det tredje kort i rækken.

Har man gaffelkort, og sidder man efter ultimator, må man gerne vise hjælperen farven, og der skal da hele tiden spilles op gennem ultimator og da helst så højt, at man fanger ultimators mulige indstikkere. I det hele taget skal man i så stor udstrækning som muligt søge at få ultimator i gaffel; thi derved slår man lettest hans indstikkere væk. Netop derfor vil det også oftest være rigtigt, om hjælperen stikker føreren over, hvis han derved kan bringe ultimator i gaffel, og når han da kan føre sin makkers farve.

Sålænge begge makkere har kort i en fælles piskefarve, kan det være rigtigt at hjælperen, der sidder foran føreren, stikker ultimators piskekort med sine høje mellemtarokker, som han på denne måde slipper af med, samtidig med at han så kan føre førerens pisk igen. Har hjælperen flere kort i den fælles piskefarve end føreren, må han ikke spille de overskydende kort ud, da han derved pisker føreren. Senere, når førerens tarokker måske er slået fra ham, kan hjælperen med de overskydende slå tarokker fra ultimator. Han må derfor altid være på det rene med, hvor mange kort føreren har haft i pisken. Under indledningen til selve spillet side 21 er omtalt, at man skal mærke sig, hvor mange kort man har i hver farve. Rammer nu føreren for eksempel ultimator med sin pisk i andet udspil, så har ultimator kun haft et kort i piskefarven. Har man selv haft 7, så er førerens pisk på 6 kort, og nu er det altså, at man ikke må spille det sidste kort i pisken ud, før førerens tarokker er gået. Så snart en pisk har ramt, skal man holde tilbage det højeste indeværende kort i pisken, Når dette så er faldet, ved makkeren, at der ikke er flere, og at han som hjælper ikke må røre farven mere, selv om han ikke kan tælle hele farven. Der kan nemlig være lagt fra den.

Sidder hjælperen med høje kort i en farve, vil det ofte være godt, om han spiller lavt op gennem ultimator, da han på denne måde muligvis kan skaffe føreren en indstikker på et småkort. Sidder hjælperen med ret høje kort i en farve, i hvilken han kan formode, at føreren har kongen, skal han spille så højt ud, at der bliver mulighed for at fange de høje kort hos ultimator, således at denne ikke får de indstikkere, som han ville få, hvis farven spilledes op til ham.

Hjælperens åbningsudspil

kan ofte være afgørende for hele spillets forløb. Det er navnlig svært, når føreren sidder i mellemhånd. Medens det ved *ligevægtspil* kommer an på *ikke at gøre skade*, kommer det ved *hjælpespillet* an på *at gøre gavn*. Er der farvemelding hos

føreren, skal man åbne i denne farve; men så snart føreren har vist sin piskefarve, skal man straks spille denne for så senere at kunne spille føreren ind på meldingen, ganske som tidligere omtalt. Er der farvemeldinger hos ultimator skal man ikke spille ud her, da en sådan farve ofte er piskefarve. Har ultimator meldt de tre konger, så kan man deraf se, at den 4. konge sidder hos føreren, så skal man betænke sig mere end to gange på at spille ud gennem kongen, da man derved fjerner et faremoment for ultimator, hvorefter han ganske hensynsløst kan slå løs med sin pisk. Hvis hjælperen har spillet op til den 4. konge, og der vises der fra, skal han straks prøve et andet udspil. En 9-farve er selvsagt ikke noget godt udspil, da en så lang farve ikke kan være førerens piskefarve.

Hvem skal være fører, hvem hjælper?

Er der meldt tarokker, bliver det som regel den modspiller, som har de fleste tarokker, der skal være fører. Dette retter sig dog i høj grad efter ultimators pisks længde, og efter hvem af de to modspillere der rammes først og hårdest.

Har ultimator meldt 10 tarokker, og er de resterende fordelt 7 plus 5, så tager 7-manden føringen foreløbigt. Viser det sig nu, at ultimators pisk rammer føreren i tredje udspil, og har hjælperen markeret til, kan føreren opstille følgende regnestykke: Har ultimator en 8-pisk vil jeg rammes 6 gange og kun have én tarok tilbage, når pishen er slut, medens min makker, der ved sin markering har vist, at han har mindst 4 kort i farven, kun vil blive ramt 4 gange og derfor ligeledes have 1 tarok tilbage, når pishen er ført til bunds. I dette tilfælde er vi lige stærke; men der er jo også den mulighed, at pishen er på 7 eller 6. I dette tilfælde vil jeg have henholdsvis 2 og 3 tarokker igen, når pishen er spillet op, medens min makker vil have henholdsvis 3 og 5 igen. Altså bør føringen i sådanne tilfælde i normalt overlades til 5-manden i almindelighed. Her spiller

nemlig mange andre faktorer ind: længden af 7-mandens pisk, hans antal indstikkere og så videre.

Er der ikke meldt tarokker, men viser det sig, at en af spillerne bliver farlig, derved for eksempel, at han har en lang pisk og mange indstikkere, så vil tiden være inde for de to andre til at slå sig sammen for i fællig at bekæmpe den farlige spiller, og det vil da oftest blive den spiller, der på dette tidspunkt har de fleste tarokker tilbage, der skal tage føringen, medens den anden så optræder som hjælper.

Også under andre omstændigheder kan det være rigtigt at slå sig sammen som fører og hjælper. Ved man, at de resterende ultimokort sidder på en bestemt hånd, bør man sammen bekæmpe denne hånd, at den ikke bliver for farlig. Man bør ikke løbe nogen risiko!

Hvis en meldt konge eller pagaten ikke går, når der er lejlighed dertil, og når der gives et rimeligt tilbud for kongen, så må man passe på en sådan hånd, at den ikke bliver farlig. Fortsætter en spiller med at føre tarok, skal man ligeledes passe på ham. Hans spil kan tyde på, at han vil prøve at ultimere, men det kan dog lige så godt være, at han spiller tarok for at få T. 21. ud, for selv at få sidste stik på en anden høj tarok.

Ligevægtsspilleren.

Fremgår det af meldinger o. l., at de to andre spillere er omtrent lige stærke, og har man selv kun få tarokker og indstikkere, således at al sandsynlighed taler for, at man ikke selv kan holde spil, så bør man straks optræde som ligevægtsspiller. Det er dennes sag så vidt muligt at sørge for, at den ene kampspiller ikke får nogen fordel i forhold til den anden. Han skal derfor bortspille kortene i de to farver, som de to kampspillere ikke rører. Ser han, at den ene kampspiller ikke kommer nok ind til at få sin pisk ført til bunds, skal han om fornødent hjælpe ham hermed. Han skal derfor være på det rene med, hvor lang

vedkommende pisk er. Dette skaffe han sig at vide som omtalt side 23 og 31. *Han skal undgå at ramme begge de to andre spillere på én gang, da han derved svækker begges tarokforsvar* til ingen verdens nytte. Han må meget hellere ramme den ene, da denne derved får lejlighed til at føre sin pisk, hvormed han slår en tarok fra den anden kampspiller. Han skal så vidt muligt sørge for, at der er ligevægt i tarokkerne, således at en spiller med en konge er et tempo foran en spiller med pagaten (10 uden, 9 med). Er han uforvarende kommet til at ramme en af de andre spillere, kan det være rigtigt, at han til gengæld hjælper den ramte spiller ved at føre hans pisk en gang.

Det hænder, at en ligevægtsspiller til stadighed kommer ind, og at han derefter er nødt til at piske begge de andre spillere, hvilket ofte fører til ultimo. Denne fare kan kun afværges ved, at han resolut skiller sig af med sine tarokker og generende indstikkere. På denne måde overlades det så til de to andre at føre kampen til ende uden nogen generende indblanding. Den her nævnte situation fremkommer ofte derved, at en svag spiller ikke i tide har skilt sig af med sine høje mellemtarokker, fordi han ganske *tankeløst har brugt de laveste først*. Viser det sig, at den ene af de to andre spillere hen i spillet bliver farlig, bør ligevægtsspilleren gå over til at blive hjælper. Det hænder slet ikke så sjældent, at de to andre spillere pisker så stærkt løs på hinanden uden at ramme ligevægtsspilleren, at denne bliver stærk, således at han endog undertiden kan ultimere.

Spil mod sidste ultimokort.

Hen mod slutningen af spillet, men heller ikke før, skal man, hvis man er i tvivl om, hvad man skal spille, gå efter det sidste ultimo-kort, hvis dette er en konge, det vil sige man skal spille ud i kongefarven.

Eksempel: B har sat sig for ultimo, men er i femte sidste stik gået med pagaten, skønt han har tarok endnu. Han spiller en lille hjerter ud i fjerde sidste stik.

C., der er kortgiver, har lagt to hjerter og har afkastet én. Han sidder tilbage med hjerter C, B, og 7 samt klør 5, der er en pisker.

A. har vist renonce i alle farver med undtagelse af hjerter.

Hjerter konge er ikke gået.

Hvorledes skal C., der bliver inde på hjerter B. i 4. sidste stik, spille sine kort?

Svaret er uhyre let. Hvis C. trækker den sidste tarok med sin klør 5, bliver der kun hjerter tilbage på de tre hænder, og ultimo på hjerter konge er oplagt. Ultimo på hjerter konge kan kun lykkes, hvis B. har både hjerter konge og dame, men i så tilfælde kan den overhovedet ikke hindres. Altså spil efter sidste ultimokort.

Ligevægtsspillerens åbningsudspil.

Medens hjælperens åbningsudspil var dikteret af, at det skulle gøre gavn, så er ligevægtsspillerens dikteret af, at det ikke må gøre skade, det vil sige, det må ikke være til fordel for nogen af kampspillerne. Senere hen i spillet vil der fremkomme så mange oplysninger, at man kan spille korrekt. Man må ikke åbne i en farve, der er meldt på anden hånd, da det ofte viser sig, at netop denne farve er vedkommende spillers pisk. Man bør ikke spille ud fra en 4-farve, da den ofte er pisk hos en af kampspillerne. Man skal helst spille ud fra en 6-farve.

Markeres der til på begge de andre hænder, kan man røre farven 4 gange. Har man ingen 6-, men nok en 7-farve, kan man med nogen forsigtighed føre denne 3 gange straks og senere en 4. gang. Herved rammer man den ene spiller; men han får til gengæld lejlighed til at få ført sin pisk; så der er

vedblivende balance i tingene. Man kan også spille en 5-farve; markeres der til, kan man røre den 4 gange straks og senere en 5. gang. Har man kun meget lange og meget korte farver at spille ud fra, foretrækker man den allerkorteste, 1-farven, da der dog er nogen sandsynlighed for, at en så kort farve ikke samtidig kan være kort farve hos en af kampspillerne. For snarest at få at vide, om en udspillet farve passer begge de to andre spillere eller ej, bør man spille så højt ud, at der derved gives dem lejlighed til at markere til eller fra.

Nolo.

Nolo er optaget i tarok som et modtræk mod de alt for oplagte ultimoer, der ville fremkomme, når der på en hånd var samlet en mængde tarokker og mange indstikkere. Thi der gælder den lov, at der ikke kan ultimeres, samtidigt med at en nolo vindes. Derimod kan der godt gås bagud af enhver af de tre spillere, så man kan opleve det særsyn, at en spiller vinder sin nolo og samtidigt går bagud.

Har en spiller få og små tarokker samt jævnt lange farver med en del af de mindste i alle farver (skusen er det allermindste), kan han prøve at spille nolo; og er der fare for ultimo, vil ofte en af de andre spillere hjælpe til at noloen vindes, og især da, hvis den hjælpende ikke selv har udsigt til at få sidste stik. Er der meldt mange tarokker med matadorer, må den, der påtænker at spille nolo, først undersøge, om han ikke selv har den højeste tarok efter de meldte matadorer, thi i dette tilfælde er nolo så godt som udelukket og kan kun vindes ved fejlspil fra ultimators side. Er der meldt mange tarokker uden matadorer, og har man selv kun få og små, kan man tilbyde en nolo straks ved at spille sin højeste tarok ud. Man skal dog være varsom med et sådant udspil, da man let kan ødelægge tredjemands chancer for at kunne holde spillet, og måske endog få sidste stik. Sidder tredjemand med mange tarokker, og har man selv meget få, hvoriblandt én større, kan det ikke nytte at

spille den store tarok ud, da ingen af de to andre spillere foreløbigt har nogen interesse i at hjælpe med til en nolo. Man bør her som i så mange andre tilfælde vente og se tiden an, hvorledes spillet udvikler sig. Er der vist, at en spiller kan spille nolo, så må den stærke modspiller ligeledes se tiden an og ikke for tidligt i spillet give nolospilleren et stik.

Mener den stærke modspiller, at situationen er så farlig, at man må prøve en nolo, må han først skaffe sig at vide, om den svage overhovedet kan spille nolo. Dette forsøg gøres således: Den stærke spiller et højt kort ud, helst en konge. Kaster den svage hertil sit højeste kort i farven, mener han hermed, at han kan tage en nolo. Kaster han et ganske lille kort til, viser han, at han ikke kan spille nolo. Nu spiller den stærke sine høje tarokker ud for at renoncere den svage i tarok. Dernæst spiller han ud fra toppen i sin længste og stærkeste farve for at vise nolomanden, at det er den farve, han agter at føre. Nolomanden kaster det højest mulige kort til, og den stærke spiller endnu en eller to gange tarok, så nolomanden får lejlighed til at afkaste farlige kort i den viste farve, inden den stærke går videre i denne. Herefter kan nolomanden, når han er renonce i den viste farve, skaffe sig af med generende kort i andre farver.

Tout.

Skulle man engang være så heldig, at man kan tage alle 25 stik hjem, spiller man tout. Dette tilfælde indtræffer dog ikke en gang af $\frac{1}{4}$ million spil. Lægger man skusen, skal det meldes, som foran nævnt. Man behøver ikke at have et ultimokort til sidste stik.

Hermansen, 1943

Eksempel på et almindeligt spil.

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 21,14,12,11, 7,5,0.	20,18,17,15,13,10 6,4,3,1	19,16,9,8,2.
Sp. K,D,6,4	8,7	C,B,10,9,5, 3,2,1.
Hj. K,C,B,6,9,10.	1,3,8	D,2,4,5,7.
Kl. C,B,8,6,4,2,1	K,9,7	D,10,5,3.
RU 3	D,B,4,7,8,9,1	K,C, <u>1</u> ,2,5,6

Skat: Hånden er gjort normal. Der er lagt 1 hjerter og 2 rudere (understreget og i kursiv).

Meldinger:

Giver: Pas.

Forhånd: (Halve) hjerter uden dame.

Mellemhånd: 10 med.

Stik	Forhånd	Mellemhånd	Giver
1.	Kl. C.	Kl. 9.	Kl. 3.
2.	Kl. 1.	Kl. 7.	Kl. D.
3.	Kl. 3.	Kl. K.	Kl. 10.
4.	Ru. 3.	Ru. B.	Ru. C.
5.	Kl. B.	Ta. 3.	Kl. 5.
6.	Ta. 12.	Ru. 4.	Ru. 1.
7.	Sp. K.	Sp. 8.	Sp. 1.
8.	Sp. D.	Sp. 7.	Sp. 2.
9.	Sp. 4.	Ta. 4.	Sp. 3.

10	Ta. 11.	Ru. 7.	Ru. 6.
11.	Sp. 6.	Ta. 6.	Sp. 5.
12.	Ta. 14.	Ru. 8.	Ru. K.
13.	Ta. 0. (Spar)	Ta. 10.	Sp. 9.
14.	Ta. 7.	Ru. 9.	Ta. 8.
15.	Ta. 21	Ta. 13.	Sp. 10.
16.	Hj. K.	Hj. 3.	Hj. 7.
17.	Hj. 10.	Hj. 8.	Hj. 2.
18.	Ta. 5.	Ta. 15.	Sp. B.
19.	Kl. 4.	Ru. 10.	Ta. 2.
20.	Kl. 6	Ta. 17.	Sp. C.
21.	x	Ru. D.	Ta. 19.
22.	x	Hj. 1.	Hj. D.
23.	x	Ta. 1.	Hj. 4.
24.	x	Ta. 18	Ta. 10.
25.	x	Ta. 20.	Ta. 16.

Forklarende tekst til eksemplet på side 38 og 39.

ad stik 1 til 3. Forhånden åbner med Kl. C., da han har de 7 tarokker. Han viser herved, at han har Kl. B. De to andre hænder stikker ikke den udspillede kl. C. Derimod stikker Giveren den næste udspillede klør med damen og spiller klør 10, idet han ved, at forhånden har bonden. Mellemhånd kommer i 3. stik ind på Kl. Konge og (stik 4) fører ruder. Giveren kommer ind og fører sin sidste Kl. (stik 5). Mellemhånden stikker med tarok og fortsætter med Ru, der i stik 6 stikkes af Forhånden, der overvejer således: "*Jeg har kun én ruder, har min makker blot 3, er han lige så stærk i*

tarok, som jeg, når ruderpisten er spillet til ende. Har han flere end 3 rudere, er han stærkere end jeg. Jeg bør gå fra spil. Klør er det ikke og næppe heller hjerter, da jeg her har 6 kort. Det kan da kun være spar". Forhånd spiller derfor Sp. konge, og da der markeres til, Sp. dame og Sp. 4. Mellemhånd kommer i stik 9 ind på T. 4. og fører Ru., der stikkes af Forhånd med en mellemstor tarok, for ikke senere at komme i vejen for sin makker med disse. Han spiller i stik 11 spar 6 ud, og stikker i stik 12 med T. 14 og spiller nu skusen ud som spar, således at giveren kommer af med sin femte spar. Mellemhånd fortsætter med ruder og rammer nu begge de to spillere, derfor stikker giveren med tarok 8, som Forhånd kryber med tarok 7. Giveren spiller derefter sin 3.sidste spar ud. Forhånd stikker for med tarok 21, og han skal nu spille op til giveren fra hjerter, idet han ved, at der ikke findes flere klør på de to andre hænder. Han har haft 7 og de andre 7 andre er gået allerede i de første 4 stik. Han spiller sin hjerter konge ud, og derefter en lille hjerter i håb om, at hjerter dame sidder hos Giveren. Denne kommer ind på hjerter 2 og fører sin næstsidste spar, Bonden, der tages af Mellemhånd med tarok 17. Mellemhånd fører ruder Dame, den sidste ruder han har, og Giveren kommer ind på T. 9, trækker hjerter Dame og spiller hjerter 4 ud. Denne stikker Mellemhånd med pagaten, spiller T.18 ud og får sidste stil på tarok 20. Havde Mellemhånd haft tarok 19 i stedet for T 18, kunne han have ultimeret ved i stik 21 og 22 at trække T 20 og 19 for derefter at spille ruder dame ud. Denne trækker da Giverens sidste T, og da giveren kun har hjerter tilbage, får Mellemhånd ultimoen.

Tag kortene ud af pakken, fordel dem som ovenfor vist og spil spillet igennem.

Eksempler på slutspil.

1. Forhånden har: Tarok 1., spar 2, 1. Mellemhånden har: Tarok 21, 0 hjerter konge. Baghånden har: hjerter. 7, 8, 9.
Forhånden spiller ud, ultimerer pagat trækker hjerter konge bagud.
2. Forhånden har: Tarok 21, spar 3, 2. Mellemhånd en har: Tarok 20, 1 og ruder B, Baghånden har: Hjerter x, x, x.
Forhånden spiller ud og hindrer ultimo pagat.
3. Forhånden har: Spar D, 2. ruder 8, 9. Mellemhånden har: hjerter x, x, x, x. Baghånden har: Tarok 19, spar K, 3, 1.
Forhånden spiller ud og hindrer ultimo spar konge.
4. Forhånden har: Tarok 13, 12, herter K, 3. Mellemhånden har: ruder x. x. x. x., Baghånden har: Tarok 21, 0, spar 3, 2.
Forhånd spiller ud og ultimerer hjerter konge.
5. Forhånd har: hjerter 8, ruder x, x, x.. Mellemhånden har: Ta. 21, 0, spar 2, 1. Baghånden har: Ta. 13, hjerter K, 3. ruder 1.
Forhånden spiller ud og hindrer sammen med mellemhånden en ultimo på hjerter konge.
6. Forhånden har: Tarok 15, spar 4, 1. Mellemhånden har ruder: 2, 3, 4. Baghånden har: Tarok 1, 0, spar konge.
Forhånden spiller ud og spiller Baghånd bagud på pagaten.
7. Forhånd har: Tarok 21, 20, 0. Mellemhånd har: spar x, x, x. Baghånd har: Tarok 18, 15 og hjerter konge.
Forhånden ved, at der er to tarokker hos Baghånd, sammen med hjerter konge, og han ved, at Mellemhånd ingen hjertere har. Forhånd prøver at spille Baghånd bagud på hjerter konge, hvorledes?

Når læseren har løst disse småopgaver på bordet, bør han nedskrive løsningerne og dernæst sammenligne dem med de efterfølgende løsninger. Så får han først det rette udbytte af sit studium.

Løsninger.

1. Forhånden spiller spar 2 og forlanger skusen; dernæst spiller han spar 1, der skal stikkes med Tarok 21, hvorefter hjerter konge i sidste stik tages med pagaten, der ultimeres samtidig med, at kongen går bagud. Læg mærke til, hvor farligt det er at sidde med skusen så længe, at man ikke har fri rådighed over den. Læg også mærke til, at mellemhånden endnu kan klare det hele, dersom skusen ikke forlanges i tredjesidste stik. Han stikker da med Tarok 21 og trækker pagaten med hjerter konge. Herved får forhånd det sidste stik på spar 2 tillige med skusen, der tilfalder den, der får sidste stik, hvis den ikke er gået i tredjesidste stik. Husk: Skusen kan aldrig komme på bordet i næstsidste stik.
2. Forhånden spiller Tarok 21 og derefter spar 3, der trækker pagaten. Spiller forhånden først spar 3, stikker mellemhånden med Tarok 20, og trækker Tarok 21 med ruder bonde. På denne måde ultimeres pagaten. Man skal nøje mærke sig den her viste situation, da den forekommer ret hyppigt, og at der mod al sund fornuft alt for ofte gives ultimatoer bort, blot fordi man klamrer sig til Tarok 21, på hvilket man havde gjort sig håb om at få sidste stik hjem.
3. Forhånden spiller ruder 8, der trækker Tarok 19 fra baghånd, som spiller spar 3, der krybes med spar 2. Spiller baghånd herefter den lille spar, stikkes denne med damen. Ruder 9 tager sidste stik, og baghånd går bagud på spar konge. –

Spiller baghånd derimod spar konge ud i næstsidste stik, falder damen og baghånd får sidste stik for spar 1. Også denne situation forekommer ofte.

4. Forhånden spiller Tarok 12. Hvis baghånd skuserer, spiller forhånd hjerter 3, der trækker Tarok 21. Forhånd kommer derefter ind på Tarok 13 og ultimerer hjerter konge. Stikker baghånd med Tarok 21, er ultimoen også givet, medmindre forhånd skulle have glemt, at skusen ikke er gået, og derfor tror, at der er en positiv tarok inde endnu. I dette tilfælde må han gå med sin konge i næstsidste stik, men redder dog sidste stik. (Se skusens anvendelse side 25.
5. Forhånden spiller hjerter 8; mellemhånd stikker med Tarok 21 og baghånd afkaster hjerter 3. Mellemhånd spiller derefter Tarok 0 som hjerter og hertil falder hjerter konge. Se side 25.
6. Forhånden spiller spar 4 og forlanger skusen. Derefter spiller han spar 1, der trækker spar konge og baghånd går bagud på pagaten Sammenlign med øvelse 1.
7. Forhånden trækker Tarok 21 og Tarok 20 og spiller skusen ud som alt andet end hjerter, hvis han da ikke med bestemthed kender farven på mellemhåndens sidste kort. Har mellemhånden ikke den forlangte farve, bliver det mellemhånden der døber skusen og hjerter konge går bagud. – Forlanger baghånden skusen i tredjesidste stik mislykkes forhåndens onde plan, idet han så må spilles den ud som tarok. Hjerter konge bliver slået og forhånden får sidste stik; så her er der ingen fare. Denne ligger hos mellemhånden, hvis denne skulle gå fra koncepterne over den dristige spillemåde og kaste sit sidste kort uden at gøre opmærksom på, at han ikke har den forlangte farve, thi det bliver så baghånden, der skal døbe den, og så er hjerter konge ultimeret.

Hermansen, 1943

Husk!

Den svage spiller må aldrig ramme de to kampspillere på én gang.

Den svage spiller skal bruge sine mellemtarokker først for ikke at komme i vejen for de to kampspillere.

Den svage spillers hovedopgave er at bortspille de to kampspilleres småkort, hvis de ikke selv skulle være i stand hertil.

Ved 5 spillere spilles ved VLK således:

Spilleren umiddelbart til venstre og til højre for kortgiveren deltager i spillet.

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

Brug af scusen ved VLK Tarokklub (note til side 23):

Ved VLK Tarokklub kan scusen bruges frit også i tredjesidste spil, men den kan på dette tidspunkt forlanges tilspillet af den spiller som har den på hånden.