



**Vestre
Landsdelskommandos
Tarokklub**

TAROK

Af Oberstløjtnant O. Oldfelt, udgivet i 1961.



Vestre Landsdelskommando Tarokklub

2010.

TAROK. Oldfelt, 1961

Nærværende "Tarok" er genoptrykt efter Oberstløjtnant O. Oldfelt's bog af samme navn, udgivet i august 1961. Bogen er ikke tidligere genoptrykt af VLK Tarokklub.

FORORD.

Ud fra en klar erkendelse af, at interessen for kortspil, der af deres udøvere kræver særlig tankekoncentration og tidsindsats, - er i mærkbart aftagende i vore dage, har jeg med nærværende tarokvejledning ønsket at yde mit beskedne bidrag til, at tarok, der jo ubetinget må henregnes til nævnte kategori, kan få en fortjent renæssance – eller i mindste fald undgå total udslettelse.

Vejledningens indhold bør rettelig være at opfatte som et sammendrag af tarokspillets regler således som de er kommen til udtryk i de nu eksisterende rester af taroklitteratur fra en svunden tid. – Da disse for længst henfarne tarokskribenter fra en tid, hvor spillet i høj grad var et modespil, jo givetvis har været vel inde i deres stof, har jeg med særlige hensyn hertil i videst udstrækning undladt at røkke ved disse efterladte, - på mange generationers erfaring – opbyggede ”taroksandheder”.

I konsekvens heraf har jeg ved stoffets behandling fortrinsvis søgt at klassificere de foreliggende regler efter deres spilleværdi med tilstræbt pointering af, hvilke regler jeg vil karakterisere som fundamentale til adskillelse fra andre udflydende eller mindre væsentlige, som kun bør anvendes med større eller mindre forbehold. – Dog har jeg som tarokentusiast gennem mange år med også egenerfaring givetvis ikke kunnet afholde mig fra nu og da at lade mine mere personlige synspunkter komme til udtryk gennem min behandling af emnet – og dette uanset, at jeg derved i nogen grad måtte komme i modstrid med de ”nedarvede”.

TAROK. Oldfelt, 1961

Dette skulle dog ikke virke distraherende på den eventuelle tarokspiller, som søger tarokkundskab i vejledningen – så meget mere som denne jo kun er tiltænkt det ene hovedformål at være den endnu urutinerede tarokspiller til støtte i sin trang til selvstændig taroktænkning.

Nymindesgab, AUG 1961

O. Oldfelt
Oberstløjtnant

INDHOLDSFORTEGNELSE

Kapitel	Emne	Side
	Forfatterens indledning	3
I.	Spillets historie og geografiske udvikling	7
II.	Spillets ide og karakterpræg i store træk	7
III.	Spillets vilkår og betingelser for tilegnelse af spillefærdighed	...9
IV.	Tarokkortenes art, antal og størrelse	12
V.	Spilletilbehør (kopper, jetons m.v.)	13
VI.	De indledende spilleforberedelser	14
VII.	Spillets formaliteter og rutinemæssige gang	rent 15
VIII.	Meldinger og deres betydning	18
IX.	Skatlægningen og dens betydning	20
X.	Optælling af spillepoints	20
XI.	Spillets formål i store træk	22
XII.	Kortvurdering og dens betydning	24
XIII.	Spillernes rollefordeling	25
XIV.	Spillets ultimochancer og deres udnyttelse	28
XV.	Ultimospillets modspil	31
XVI.	Bagudgang og dens årsager	39

XVII.	Det normale spils gang	40
XVIII.	Komplicerede kortkombinationer	42
XIX.	Sjældnere spilleforekomster	44
XX.	Scusens anvendelsesmuligheder	49
XXI.	Taroktællingen og dens betydning	52
XXII.	Til- og frameldingsregler	54
XXIII.	Venskabs- og fjendskabstegn	55
XXIV.	Menneskekundskab og dens spillemæssige betydning	58
XXV.	Bluffspil og dets indflydelse på spillets gang	58
XXVI.	Spillets teknik og taktik i videre forstand	60
XXVII.	Sammendrag af de givne spilledirektiver ("dosmerregler")	64
XXVIII.	Eksempler til belysning af spillets teorier	70
XXIX.	Spilleindsats og betalingsregler	83
XXX.	Straffebestemmelser med bødetakster	85

TAROKSPIL.

I. Spillets historie og geografiske udbredelse.

Spillet er af gammel østerlandsk oprindelse – formentlig ældre end noget andet i vore dage dyrkede kortspil. Fra det indre af Asien har det bredt sig til de tyrkiske og arabiske lande for herfra senere at nå frem til navnlig Mellemeuropa.

For Danmarks vedkommende er tarokspillernes antal for nylig (i 1955) opgjort til ca. 300 – et tal som dog muligvis er sat for højt, om der af en ”tarokspiller” skal kræves ikke alene kendskab til spillets idé, men også en rimelig spillefærdighed.

Beklageligvis synes spillet herhjemme at være i mærkbar tilbagegang, hvilket vel formentlig må tilskrives tidens rastløshed – måske også folks almindelige ulyst til at befatte sig med kortspil, som kræver relativ stor energi – og tidsindsats – navnlig i læretiden.

Tarokken har hidtil fortrinsvis haft sin styrke inden for visse embedsmandskredse – med interesse opretholdt gennem slægtsarv fra far til søn. Selv om man nok har kunnet notere sig de heldige omstændigheder, at tarokinteressen også har bredt sig til andre befolkningslag, må man dog fortsat regne med, at tarokspillet stedse vil blive, hvad det altid har været – elitespillet for de få.

II. Spillets ide og karakterpræg i store træk.

Spillet kan kort karakteriseres som ”alles krig mod alle”, hvor under der nok – tvunget af balancenødvendighedens krav – kan opstå et vist periodisk makkerskab et par imellem, men

dog aldrig på anden måde end, at det automatisk ophører, så snart der ikke mere er brug derfor.

Det vil være meget svært at finde fællestræk for tarok og andre kortspil. – Der kan måske siges at bestå en vis lighed med l'hombre, for så vidt som begge spil har den samme usædvanlige spilleretning (mod uret), – medens de 40 l'hombre kort har samme værdi som 40 af tarokspillet 78 kort. – Dog hermed hører også al ligheden totalt op.

På en måde vil det være lettere at finde lighedspunkter mellem tarok og skakspil – for eksempel i betragtning af, at begge disse spil forudsætter grundige overvejelse, tankekoncentration på længere sigt – samt beslutsomhed, når tiden er inde til at føre det afgørende slag-

Forskellighederne er dog lige så iøjnefaldende – blandt andet derved, at en skakmatch kan vare timer, mens det enkelte tarokspil normalt afgøres på 5 minutter, samt ved, at skakspilleren hele tiden kan se sin modstanders ”kort” – modsat tarokspilleren, der oftest må operere på usikker basis. I skakspillet mellem jævnbyrdige vil som regel et enkelt fejltrin være bestemmende for kampens udfald. – Det samme kan også forekomme i tarok, men vil dog ikke være det almindelige.

Skakspillet er først og fremmest for grubleren, hvorimod tarok er for den fødte kortspiller, som særlig foretrækker et spil med flugt og elegance.

Skønt tarok i enhver henseende må karakteriseres som et gentlemanspil, vil dog ingen tarokspiller kunne hævde sig, medmindre han gør brug af metoder, som ikke alle vil være lige estimerede uden for spillerkredse.

Med den totale egoisme som bærende princip kan den spiller, som tilsigter det bedst mulige egenresultat, hvad der jo er spillets egentlige formål, komme ud for at skulle spille skånselsløst – endog overfor sin oprindelige makkerpartner (jf. i den forbindelse militær og storpolitisk praksis).

Der spilles selvfølgelig ærligt spil – men dog ikke i anden forstand end, at for eksempel bluffespil og andre rævestreger inden for visse nærmere afstukne grænser vil være fuldt tilladt. – Mistroiskhed med måde vil i nævnte forbindelse være en dyd – overdreven godtroenhed derimod det modsatte.

Ansvarsglæde vil normalt være anerkendelsesværdig. – Den må dog ikke udarte til magtbrynde – og navnlig ikke, hvis det giver sig udslag i hang til prestigedueller, - fornuften bør nemlig altid i tarokspil veje tungere end følelser.

Selv om en tarokspiller ikke fra naturens side er udstyret med forannævnte mere eller mindre heldige menneskelige egenskaber, bør han alligevel ikke fortvivle, blot han forstår at gøre brud på sin sande natur ved de rette lejligheder.

III. Spillets vilkår og betingelser for tilegnelse af spillefærdighed.

Hvad der i særdeleshed gør tarok til et svært, men dermed også til et interessant spil er – for foreløbig kun at fremdrage det væsentlige – følgende for spillet særligt karakteristiske forhold:

- 1) Som i foranstående afsnit antydnet, eksisterer der ikke i tarok begrebet makkerskab i sædvanlig forstand, idet det samarbejde et spillerpar imellem, som periodisk kan forekomme, altid vil være fremkaldt af øjeblikkelig

fællesnød, af hvilken grund der selv i bedste fald vil være ustabilt henset til varighed. – Disse forhold vil i praksis betyde, at den enkelte spiller i videste udstrækning vil være henvist til at stole på sig selv og sine kort.

- 2) Navnlig det dispositionsgrundlag, som foreligger ved spillets begyndelse, vil oftest være meget mangelfuldt. For så vidt der ikke gennem meldinger er givet oplysninger, har spilleren faktisk kun værdien af sine egne kort at henholde sig til. – Det kan tilmed også ske, at samme uvished om styrkeforholdenes sande sammenhæng kan holde sig til langt hen i spillet. Da der givet ikke kan handles fornuftigt uden ud fra et rimeligt grundlag, må det være den enkelte spillers første mål gennem sine iagttagelser at skaffe sig nødtørftig viden. – Og dette kan ofte være endog meget svært, da de normalt anvendte metoder ikke altid vil være lige ufejlbarlige.
- 3) Der eksisterer ganske vist regler for til- og frameldinger, men deres anvendelse med udbytte vil givetvis være problematisk, så længe der endnu hersker usikkerhed med hensyn til, hvem der er ven, og hvem der er fjende. – I hvert fald må der regnes med, at den ukendte fjende som oftest vil melde fra og til i flæng, således som det nu kan passe ind i hans planer.
- 4) Foreligger der meldinger om usædvanlig kortstyrke hos en spiller, hvorved denne foreløbig vil kunne betragtes som fjende, vil ganske vist er orienteringsproblem i denne forbindelse være løst. – Men til gengæld kommer de svagere spillere til at stå overfor den mindst lige så svære opgave at finde frem til den bedste form for samarbejde –

med samtidig bevidsthed om, at selv den mindste makkerfejl kan få de værste følger.

Det er almindeligt erkendt, at erhvervelsen af en ønskelig spillefærdighed i tarok ikke alene tager sin tid, men også kræver en vis indsats i flere henseender. – At nå til det fuldkomne må helst lades ude af betragtning, thi selv den drevne tarokspiller må indrømme, at han stadig vil kunne komme ud for så nye og samtidig så indviklede tarokproblemer, at hans tidligere tarokerfaring ikke slår til.

Derfor vil det være rigtigst overfor den tarokaspirant, som er opsat på at lære spillet – at fremhæve, at han ikke må vente sig den rette glæde af spillet, medmindre han forud mener sig i besiddelse af mindst normal sans og interesse for kortspil i almindelighed – samt derudover den fornødne alvor, vilje og energi til at føre sit forehavende igennem.

Endvidere vil det være tilrådeligt at belære om, at et fyldigt kendskab til spillets ide og teknik ikke i sig selv vil være tilstrækkeligt, men at det helt tilfredsstillende resultat kun kan nås af den mand, som er modtagelig for impulser og som samtidig forstår at drage lære af sine erfaringer – herunder ikke mindst sine egne fejl. – Yderligere gælder det i tarok som i øvrigt i et hvilket som helst andet kortspil, at der tillige må øvelse til for at blive mester.

Dog når alt dette advarende er sagt, bør det ejheller glemmes, at stille ham i udsigt, at udbyttet af hans anstrengelser sandsynligvis langt vil overstige hans forventninger, i hvilken forbindelse der kan henvises til, at den ”rigtige” tarokspiller

nødtigt engagerer sig i et andet kortspil, om der ved lejligheden samtidig vil være muligheder for et tarokparti.

IV. Tarokkortenes art, antal og størrelsesorden.

De såkaldte tarokkort er blandt andet med hensyn til størrelse og tykkelse en del afvigende fra de almindeligt anvendte spillekort (tykkere og af betydeligt større format).

De almindeligst herhjemme benyttede tarokkort er af østrigsk fabrikat – i øvrigt velanvendelige. De i sin tid i Danmark fremstillede tarokkort, der udover at være praktiske i brug tilmed havde meget stilfulde billedtegninger, må nu antages at være helt udgået.

Der bruges af praktiske grunde 2 sæt kort under spillet. – Et kortsæt består af 78 kortblade, hvoraf de 21 er trumfer (kaldet tarokker). Disse er tydeligt mærkede med tal efter deres værdi (altså fra 1 til 21).

Tarok 21 vil i kraft af sin værdi altid være et kort, som indehaveren vil være særlig glad for. – Til sammenligning kan tarok 1 (kaldet pagaten) komme til at spille en rolle, som langt overgår ethvert andet kort.

Der indgår i et kortsæt 4 kort, som ikke kendes fra andre spil, nemlig de såkaldte ”kavaller” (en i hver farve). – Disses spilleværdi ligger mellem damer og knægte. – Ud over den betydning, som de har i kraft af deres stikkeværdi, vil de sjældent komme til at præge spillet særligt.

Det samme kan derimod ikke siges om det ejendommelige kort – ”scusen”, der med sin noget jokeragtige natur kan få vigtig anvendelse på mange måder. Af hensyn til dens særlige

anvendelsesmuligheder vil den blive mere indgående omtalt i et senere afsnit (XX, side 49).

De resterende 52 kort har billedtegninger helt som whistkort, - men værdiorden svarende til l'hombrekort – således følgende:

- 1) i de sorte farver: Kg, D, Kv, Kn, 10, 92, 1.
- 2) i de røde farver: Kg, D, Kv, Kn, 1, 29, 10.

V. Spilletilbehør (kopper, jetons m.m.).

Der vil under spillet blive behov for et tilbehør som, udover de to sæt kort består af 2 kopper (benævnt henholdsvis pagatkop og kongekop) – en samlekasse pr. deltager samt de fornødne jetons.

Som kopper kan der i nødsfald for eksempel benyttes et par kaffekopper, hvoraf den ene repræsenterer pagaten og den anden en konge. En sådan ordning vil dog i det lange løb være for ubekvem.

Det kan i stedet anbefales, at man en gang for alle anskaffer sig en af de koppekombinationer, som er særligt konstruerede til formålet, og hvoraf der findes flere varianter. – En praktisk konstruktion kan for eksempel bestå af en todelt kop med opstående fladt håndtag og 2 adskilte rum (eller 2 løse kasser anbragt i rammer). – Er disse rum (eller kasser) så tilmed rummelige og tydeligt mærkede for pagat og konge, vil der ikke være grund til flere raffinementer.

De anvendte jetons må i mindste fald bestå af 2 slags – repræsenterende henholdsvis 5 og tyve points og helst også et par af for eksempel 100 points værdi, da jo heldet kan være svingende!

Af rent praktiske grunde bør spilledeltagerne have hver en samlekasse til jetons – at disse ikke skal falde på gulvet, forville sig ind mellem kortene eller måske helt over i naboens beholdning.

VI. De indledende spilleforberedelser.

I det enkelte spil deltager kun 3 spillere, - dog vil det som i l'hombre altid være rart med 4 deltagere, hvoraf altså den ene på skift kommer til at sidde over.

Inden spillets begyndelse får hver spiller anvist sin plads, som han beholder indtil spillets ophør. – Endvidere får han ligeledes tildelt en andel af jetonsbeholdningen.

Placeringen bestemmes ved lodtrækning, idet der trækkes imellem 4 kort, hvoriblandt 3 af hver sin farve samt en tarok. – Den som trækker tarokken er første kortgiver. – Da det nemlig ikke vil være uden betydning for den enkelte spiller, hvem han får som henholdsvis for- og baghånd, bør den indbyrdes placering aldrig blive tilfældig. Da der altid spilles et helt antal omgange, og da spilleretningen er ”mod uret”, vil det altså blive første kortgivers nabo til venstre, som bliver sidste kortgiver.

Oversidderen vil altid være den mand, som er placeret lige over for kortgiveren. – Da han kun har den ene ”tjenstlige” funktion at vaske det ledige kortsæt – for herefter at lægge dem over til næste kortgiver, vil han, hvad ofte kan være påkrævet, - få lejlighed til at puste ud, at tænde sin cigar påny – eller om fornødent at forstærke sin whisky.

VII. Spillets formaliteter og rent rutinemæssige gang.

Når forannævnte forberedelser er truffne, skal der ”funderes”, hvilket består i, at hver spilledeltager (også oversidderen) skal lægge jetons af 20 points værdi i hver af tarokkoppernes kasser.

Kortgiverens første handling er at ”fundere for kortgivning”, hvilket består i, at han lægger 5 points i hver af de to kopper, hvorpå han flytter disse over til næste kortgiver. – Har han ikke flyttet inden første udspil, vil han være hjemfalden til en bøde på 5 points i hver kop.

Derpå går han over til at fordele kortene, hvilket som før nævnt sker til højre. – Fordelingen foregår i 5 omgange med 5 kort af gangen. Hver spiller vil altså herefter have 25 kort.

De tre resterende kort kan kortgiveren selv disponere over til udskiftning med andre af sine kort af ringere brugsværdi.

Når han har truffet sit valg med hensyn til udskiftningen, lægger han de 3 vragede kort foran sig i en bunke, hvorpå han siger ”*Skaten er lagt*” (hvorved der forstås de 3 kort). – I umiddelbar fortsættelse heraf angiver han sine pligtige meldinger (se afsnit VIII, side 18). Har han ingen meldinger nøjes han med at melde ”*Pas*”.

Det er inden for visse tarokkredse aftalt, at bemærkningen ”*Skaten er lagt*” udelades. Dette at en kortgiver for eksempel melder ”*Pas*” indbefatter herefter underforståelsen af, at han har lagt sin skat. – Man bruger undertiden i omtale udtrykket ”*ecartere*” i stedet for ”at lægge skat”.

Umiddelbart efter at kortgiveren har meldt, melder de andre spillere efter tur (i rækkefølge mod uret).

Det skal alvorligt tilrådes enhver spiller, så snart han får sine kort i hænde, da at indrangere dem efter farve og størrelse, idet han derved blandt andet vil have et bedre overblik over dem. Undlader han det, vil han tilmed let risikere, at et kort forputter sig, hvilket kan give anledning til kulørsvigt og andre fortrædeligheder.

Det må ligeledes tilrådes spillerne at tælle sine kort. Thi fraset den omstændighed, at der tilfalder den spiller en bøde, som ikke betids har oplyst om sine ”forkerte” kort, kan hans udeladelse få den senere konsekvens, at spillet må kasseres, hvilket altid vil give anledning til irritation.

Endnu forinden første udspil søger spilleren at danne sig et almindeligt skøn over sine korts værdi med henblik på den spillerrolle, han kan vente sig under spillet, - i øvrigt ikke mindst med tanke for, hvorledes han indledningsvis skal føre sit spil.

Kortgiverens forhånd har første udspil, og spillerretningen er – som tidligere omtalt – mod uret.

Der bekendes under spillet efter de sædvanlige regler med farve (ved tarokudspil med tarok). – Dog skal den spiller, hvis beholdning af kort i den udspillede farve er sluppet op, ved senere udspil i farven lægge tarok til. – Det siges i denne forbindelse, at han ”piskes”.

Beslutter en spiller sig til at bruge sin scus (som tilkast), skal han vise den ”tydeligt” frem, hvorpå han lægger den ned i sin egen stikbunke. – Spiller han den selv ud, ”døber” han den for tarok eller en farve, alt efter som det nu bedst passer ham.

Oprindeligt har det været reglen, at indehaveren af scusen (efter at have brugt den og lagt den i sin stikbunke) – i stedet har afgivet et ikke pointgivende kort af sine andre stik til den spiller, som får det pågældende stik hjem. – Denne formalitet, som kan være forstyrrende for spillet, er navnlig af denne grund så godt som forladt.

Det vil for enhver spiller være en nødvendighed, at han til stadighed har rede på, hvor mange tarokker der er gået, således at han til enhver tid kan gøre op med sig selv, hvor mange der endnu er på de andre spilleres hænder. (Angående taroktællingen i øvrigt – se afsnit XXI – side 52.

Når det enkelte spil er til ende, honoreres den, der har fået sidste stik med 20 points af hver af sine medspillere.

Indtræffer det sjældne tilfælde, at en spiller ”ultimerer”, hvilket vil sige, at han får sidste stik på tarok 1 (pagaten) eller en konge, får han i stedet for det sædvanlige honorar for sidste stik – et større honorar samt ret til at tømme den tilsvarende ultimokop for indhold, (om det særlige honorars størrelse se senere). Efter en ultimering funderes den tømte kop på ny (heri deltager også oversidderen).

Efter spillets endelige ophør gøres det samlede resultat op (herom senere under afsnit XXIX, side 83).

Det vil være naturligt på nærværende tidspunkt at fremhæve det absolut nødvendige i, at der bevares ubrydelig tavshed under spillet. – I modsat fald vil dette ikke komme til sin fulde ret. Det vil tillige i analogi hermed ikke være nogen spiller tilladt ved grimasser, skuldertrækninger og lignende at give udtryk for sine øjeblikkelige følelser. – Thi næstefter at kunne

virke distraherende på de medspillende – kan det bidrage til at afsløre spilleforhold, som muligt ellers ville være blevet uænsede en tid endnu.

Samme regel gælder selvsagt i lige så høj grad oversidderen samt eventuelle tilskuere.

Der er sagt med få ord kun kortene, der har lov til at tale under spillet.

VIII. Meldinger og deres betydning.

Besidder en spiller kortkombinationer af en nærmere angivet art, skal han melde derom inden spillets egentlige begyndelse (jævnfør afsnit VII, side 15).

Meldepligten er ubetinget, og meldingerne skal være korrekte og fuldstændige. – Forsyndelser herimod medfører bødestraf (jævnfør afsnit XXX, side 85).

De pligtige meldinger omfatter følgende:

1. Tarokmeldinger, som afgives af den spiller, som har 10 tarokker eller derover (scusen tæller i denne forbindelse som tarok). Den spiller, som for eksempel har 10 tarokker med pagaten iblandt, melder ”10 med”. Har han derimod ikke pagaten, melder han i stedet ”10 uden”. Om et større antal tarokker meldes der på tilsvarende måde.
2. Matadormeldinger, som oplyser om tilstedeværelsen af kort forekomster, hvori der samtidig indgår tarok 21, pagaten og scusen. Matadorerne betegnes ofte – i øvrigt misvisende – som ”store” (for eksempel ”3 store”) I det eksempelvis anførte tilfælde er der jo i realiteten kun én stor. Har en spiller foruden de 3 nævnte kort tillige tarok 20, melder han

om 4 matadorer – med yderligere tarok 19 om 5 matadorer og så videre. Modsat en almindelig tarokmelding oplyser en matadormelding altså intet bestemt om melderens egentlige tarokstyrke.

3. Billedmeldinger, som oplyser om følgende kort:
- a. det fulde antal konger – eller alle billedkort i en farve. De tilsvarende meldinger vil for eksempel være ”fuldt i spar” eller ”fuldt i konger”.
 - b. De samme kort som oven for, men tillige scusen. – Meldingerne vil tilsvarende være ”sprøjtefuldt i spar” eller ”sprøjtefuldt i konger”.
 - c. 3 konger eller 3 billedkort i en farve samt scusen. – Disse meldinger, der i omtale benævnes ”halve meldinger”, kan for eksempel være sålydende: ”halve i konger, mangler klør” eller ”halvt i ruder. mangler dame”.

En spiller vil almindeligvis være glad for at kunne melde, dels fordi det jo drejer sig om kort af værdi, men også fordi han får et større eller mindre honorar i anledningen. Dog kan meldepligten også være generende – ikke mindst for den spiller som har ”onde” hensigter. – Han vil nemlig ofte som følge af sine meldinger gøre sig til erklæret fjende allerede fra spillets start. – Intet under derfor, at en spiller, som har store muligheder i sine kort, nærmest forbander den tilstedeværende scus, som foreksempel fører med sig, at han må oplyse om matadorer og dermed om sin pagat.

Dette, at der ikke meldes har dog også en oplysende værdi, idet der herved vides, at ingen har mere end 9 tarokker. Den

spiller som kun har 4 tarokker ved endda tillige, at der sidder 9 på hver hånd imod. – Har han i stedet 5 tarokker, ved han ganske vist, at der sidder 8 og 9 imod, - men desværre ikke, hvem der har flest.

IX. Skatlægning og dens betydning.

Som supplement til den i afsnit VII givne beskrivelse af selve skatlægningshandlingen skal det anføres, at der er visse kort, som ikke må lægges,

1. det gælder de 4 konger samt tarok 21, pagaten og scusen, hvilket med andre ord vil sige de 7 særlig vigtige kort i spillet.
2. der må ikke lægges tarokker, medmindre kortlæggeren kun har 3 tarokker eller derunder (scusen holdes uden for tallet). Ønsker han at lægge tarokker, skal det være dem alle, (altså indtil 3).
3. endelig vil det ikke være ham tilladt at lægge meldte kort, således for eksempel spar dame af en halv sparmelding. – Skulle det sjældne tilfælde forekomme, at kortlæggeren har så mange tarokker og meldte farvekort tilsammen, at han ikke har anden udvej end at lægge meldte billedkort, vil dette være ham tilladt mod, at han samtidig oplyser om, hvilke der er lagt.

Dette som kortgiver at have mulighed for at forbedre sine kort ved udskiftning er en fordel, som normalt mere end fuldt ækvivalerer med den fundering, som kortgiveren er pligtig at præstere.

X. Optællingen af spillepoints.

Selv om dette at skaffe sig de flest mulige spillepoint i og for sig er et beskedent formål, vil det dog i det lange løb lønne sig (betalingsmæssigt set) også at interessere sig noget derfor.

Tællerværdierne er følgende: Hvert stik (på 3 kort) giver i sig selv 1 point. – Indeholder et stik et kort med særlig tællerværdi, kommer hertil 1 point for hver knægt, 2 for hver kaval, 3 for en dame – samt 4 for en konge, tarok 21, pagaten og scusen.

Fremgangsmåden ved optællingen er derudover den, at man opsummerer pointværdien for samtlige stik (stikbunken igennem). Den spiller som står overfor at give kort, deltager dog ikke i optællingen.

Skæringspunktet for pointberegning er 26 – Der honoreres for de overskydende points, der efter afrunding er delelig med 5, idet 5 points er mindste betalingsenhed.

Dette vil i praksis sige, at f. eks. 28 points ikke honoreres, mens 29 giver en tællegevinst på 5. 30-31-32 og 33 giver det samme, hvorefter 34-35-36-37 og 38 giver 10 points o.s.v.

Nedefter betales der intet for kun 24 spillepoints, men for 23-22-21-21 20 og 19 betales der 5 points, - for 18-17-16-15 og 14 betales 10 points o.s.v.

I tilfælde af vundet nolospil bortfalder pointberegningen.

Den omstændighed, at kortgiveren ikke deltager i optællingen medfører, at der ikke kan opstå uenighed med hensyn til dennes rigtighed (f. eks. med hensyn til afrundinger, fejltælling m.v.) Det er med andre ord kortgiveren, der må tage risikoen for fejlagtig opgørelse af tab eller gevinst. –

protester fra hans side vil blandt andet af tidshensyn ingensinde blive taget til følge.

XI. Spillets formål i store træk.

Disse omfatter alt efter deres betydning følgende:

1. at ultimere, hvilket vil sige at få sidste stik på pagaten eller en konge. Dette resultat, der oftest lige så meget skyldes held, fejl i modspil som ultimatorens dygtighed, burde af samme grund høre til sjældenhederne, hvilket det dog erfaringsmæssigt set – ikke gør.

Den som ultimerer honoreres af hver af sine medspiller med henholdsvis 45 og 40 points- alt efter om det drejer sig om en pagat- eller kongeultimo. Derudover har han ret til den tilsvarende ultimokops beholdning.

2. at forhindre andre i at ultimere. Det er i denne forbindelse en regel, at ingen spiller må inlade sig på at ultimere, om han derved risikerer at blive årsag til, at en anden spiller ultimerer.

I visse tarokkredse går man endda så vidt som til at forlange, at den spiller, som i ultimohensigt letsindigt har lagt op til en andens ultimo, har pligt til at gå bagud (se nedenfor) på sit eget ultimokort, såfremt han derved kan hindre den truende ultimo.

I analogi med foranstående vil det være en selvfølge, at ingen plejer egeninteresser på trods af eventuelt risiko for en andens ultimo.

3. at trække en spiller bagud, ved bagudgang forstås tab af et ultimokort (pagat eller konge) i sidste stik, idet besidderen ikke får stikket hjem.

Årsagen til at en spiller går bagud (herunder navnlig ”trækkes” bagud) er som regel letsindigt spil fra den pågældendes side, f. eks. ved at han ”blanker ” sit ultimokort så sent i spillet, at han ikke mere får mulighed for at skaffe sig af med det før i sidste stik. En sådan blottelse vil den drevne spiller altid være rede til at udnytte.

En bagudgang betales af den uheldige spiller med henholdsvis 45 og 40 points til hver af modspillerne – alt efter om det drejer sig om pagaten eller en konge. – Dertil kommer, at han skal fordoble den tilsvarende kop.

Det vil i hvert fald teoretisk være muligt, at to spillere går bagud på konger, mens den tredje spiller ultimerer sin pagat (eller en tredje konge).

4. at få sidste stik (men uden ultimo). Dette har navnlig sin fordel derved, at det betales relativt godt – med 20 points af hver spiller.

Det viser sig i øvrigt i praksis, at den spiller, som almindelig foretrækker at opgive en usikker ultimochance til fordel for sidste stik, i det lange løb vil rende med gevinsten.

Med hensyn til at spille på sidste stik gælder i øvrigt det samme som for ultimoforsøg, at der ikke må tages nogen chance som indebærer en risiko for, at en anden spiller ultimerer.

5. at få størst mulig tælling. – Dette bør kun være et mål, som den spiller sætter sig, som ikke har andre muligheder i sine kort.

6. at få sine ultimokort hjem (konger og pagat). – Dette har sin betydning derved, at besidderen i modsat fald kommer

til at betale for dem (for hvert ultimokort – 5 points til hver af modspillerne samt 5 points i den tilsvarende kop (altså i alt 15 points) – Yderligere vil han jo miste tællepoints derved.

Den spiller derimod, som får sin pagat hjem, honoreres med 5 points af hver modspiller.

Risikoen for de relativt små udbetalinger eller chancen for tilsvarende små gevinster bør givetvis aldrig forlede nogen til at gå med sine ultimokort i utide, navnlig da ikke om der vil være ultimofare forbundet dermed.

XII. Kortvurederingen og dens betydning.

Efter at spilleren har fået sine tildelte kort ordnet, bør han i den udstrækning det er muligt, søge at få dannet sig et skøn over deres spilleværdi, idet han herunder tillige må have i erindring, hvad de andre spillere har meldt. – Denne vurdering, der ganske vist kun kan være ufuldstændig, vil dog selv i mindste fald kunne være vejledende for ham selv med hensyn til, hvorledes han skal indlede sit spil.

I hans overvejelser bør navnlig indgå et skøn over kortenes tarokker – hvorunder ikke alene med hensyn til deres antal, men også til deres størrelsesorden som helhed, hvilket mange vil være tilbøjelig til at overse.

Ikke mindst farvekortene må bedømmes – også som helhed. Thi ganske vist vil enkelte store kort (f. eks. navnlig kongerne) have en relativ fast værdi, men det gælder kun få. For de øvrige vil ofte tilfældigheder være stærkt bestemmende (f. eks. henset til deres indstiksmuligheder).

Hvis scusen til stede, bør denne ligeledes bedømmes i sammenhæng med de øvrige kort, da dens betydning jo i kraft af dens natur kan være ret svingende (afhængigt af det selskab, den er kommet i.

Han efterser, om der findes en passende pisk, hvorved forstås en sådan som i længde og intensitet så nogenlunde svarer til antallet af tarokker. – Har han i stedet for en virksom langpisk – to halvlange af ringe kvalitet, må dette vurderes som en svaghed, idet den eventuelle halvespiller ofte må regne med at skulle føre begge farver til bunds.

Dette at sidde med to meget korte farver vil ikke alene være en gene, men kan blive katastrofalt for den spiller som i kraft af sit tarokantal skulle være forudbestemt til at føre modspillet.

En pisks slagkraft kan (forudsat at der ikke er lagt i farven) nøje fastslås. Med de 14 kort i hver farve vil således

- en 5 farve ført til bunds kunne drive 1 tarok ud,
- en 6 farve, 4 tarokker, en 7 farve 7, en 8 farve 10 o.s.v.

Dog, da det kan forekomme, at en spillers tarokker bliver slået ud, inden pishen er ført til bunds, må ovenanførte tal selvsagt reduceres noget under hensyn hertil.

Sidder en spiller, efter at samtlige modspillernes tarokker er slået ud, endnu tilbage med slagkort i pishen, har denne stort set været for lang, selv om frikort dog også kan have deres betydning.

Den spiller som nok har mange tarokker (måske indtil 12) – har ikke større grund til optimisme, medmindre han samtidig råder over hæderlige håndkort.

Antallet af sikre samt mulige indstikskort vil der være særlig grund til at hefte sig ved. Derfor kan det forekomme, at netop spilleren med de få tarokker, men gode håndkort i virkeligheden er langt stærkere end den, som i kraft af sine meldinger forud er anset for den stærkeste.

XIII. Spillernes rollefordeling.

Når en spiller har foretaget forannævnte førstevurdering af sine kort, skulle det være ham muligt at slutte sig til, hvilken spillerrolle, der naturligt vil tilfalde ham i det forestående spil. – Rollerne er stort set følgende:

1. Stærk spiller. – For at en spiller kan tillade sig at optræde i denne rolle, må han føle sig overbevist om, at han mindst er lige så stærk som den stærkeste af de andre, hvilket vil sige, at han kan trodse ethvert modspil – forudsat at svagspilleren forholder sig neutral. – mener han sig særlig stærk, vil han selvfølgelig også have opmærksomheden henledt på sine eventuelle muligheder for ultimo.

Det kan ikke udelukkes, at to spillere i samme spil ved dettes begyndelse hver især kan mene sig berettiget til at betragte sig som den stærkeste. – Hvem der efterhånden bliver det, kan ofte bero på en tilfældighed.

Hvem der i et foreliggende spil er den stærkeste alt taget i betragtning, kan kun afgøres ved, at spillet fra først til sidst føres hårdt og brutalt fra alle (3) sider, - altså uden mindste tilløb til makkerskab. Den, der under sådanne vilkår får sidste stik, må så afgjort være den stærkeste. – Og hvor mærkeligt det end lyder, kan det ofte blive spilleren med de færreste tarokker.

2. Holdspiller. – Om en spiller kan mene sig beføjet til at varetage en holdspillers rolle, vil være betinget af, at han ser sig i stand til at holde spillet således under kontrol, at det ikke ender med en anden spillers ultimo. – Han har dog i mindste fald lov til at regne med neutralitet fra tredjemandens side – i fornødent fald også med en vis støtte.

Det kan i tilfælde af en åben krigserklæring fra en spillers side undertiden være usikkert, hvem af de to andre spillere der bedst vil være i stand til at kunne føre holdspillet. – Dog uanset lyst eller ulyst bør den ene beslutte sig dertil, mens den anden lige så resolut bøjer sig for den førstes beslutning. Valenhed lige så vel som kompetence stridigheder kan kun føre til nederlag.

Hvis der ikke er andet at henholde sig til end meldte tarokker, bør reglen være den, at det bliver den modspiller, som har de fleste tarokker, der træffer afgørelsen. – Det kan dog ikke sjældent forekomme, at denne spiller finder det rigtigst at lade føringen overgå til makkeren, hvilket han så f. eks. kan antyde ved at tage dennes farve op.

Da holdspillerens fornemste pligt er at hindre en ultimo fortrinsvis ved piskning, kan hans rolle hverken siges at være særlig afvekslende eller interessant.

3. Svagspilleren. – Den spiller som er sig bevidst at have de færreste tarokker og måske tillige dårlige håndkort, vil normalt foreløbig være bestemt til at være svagspiller. – Er hans færre tarokker (størrelsesmæssigt set) og håndkortene derimod relativt gode, bør han dog allerede fra spillets

begyndelse indstille sig på eventuelt senere at skulle overtage modspillet.

Dette forhold vil normalt foreligge afklaret, når de stærke spillere har fået deres piske ført til bunds. – Indtil da står han sig ved kun at føre sin egen pisk til slag, derudover at forholde sig passiv.

Det sker ikke sjældent, - som ovenfor antydnet – at der må skiftes roller under spillet for at opretholde den rette balance. – Det kan ikke alene forekomme mellem holde- og svagspilleren, men også mellem stærkspiller og holdspiller. – Ja selv den overmodige stærkspiller kan undertiden komme ud for at skulle ”tigge” om hjælp – måske endog se sig trængt helt i baggrunden.

Der kan ofte forekomme flere rolleskifter i samme spil.

XIV. Spillets ultimochancer og deres udnyttelse.

Da det altid vil være enhver tarokspillers ønskemål at kunne ultimere, må det være naturligt først at tage denne spilleforekomst op – og i denne forbindelse navnlig det planlagte ultimospil.

Det må stå ultimospilleren klart, at han forinden han beslutter sig til at vove ultimoforsøget, må have overvejet for og imod. Og det er selvsagt kortenes værdi som helhed, der må blive bestemmende for ham. – Som tidligere omtalt bør der ved enhver indgående kortbedømmelse tages hensyn til tarokkernes antal og størrelsesorden, kortenes indkomst- og piskemuligheden – samt ikke at forglemme deres svagheder (renonce eller uheldig kortfordeling på anden måde.

Har han måttet melde tarokker, bør det tillige stå ham klart, at han, hvis straks spiller ud fra en konge, eller han undlader at gå med sin meldte pagat ved første lejlighed, - da omgående vil blive betragtet som fjende.

Kommer han under sine overvejelser til erkendelse af, at hans ultimochancer kun er tvivlsomme, står han sig ved længst muligt at undgå aggressive handlinger (såsom tarokudspil). Begynder han i stedet at føre sin pisk, vil han – forudsat at han ikke har meldt tarokker – oftest ikke blive betragtet som decideret farlig.

Planlægningen af et ultimoforsøg bør givetvis ske under hensyn til, om det drejer sig om ultimering af pagaten eller af en konge. Har de pågældende spiller begge muligheder, bør han hefte sig ved, at det normalt vil være langt lettere at ultimere pagaten end en konge.

Alene dette, at ultimospilleren, der forsøger kongeultimo, vil miste et slagkort af sin pisk ved at skulle holde kongen tilbage, vil jo i sig selv betyde en forringelse af kortenes slagkraft – svarende til 2 tarokker. – Har han tilmed ikke scusen, må han yderligere holde et kort af pishen tilbage, idet en total blottelse af kongen kan medføre, at denne ved første lejlighed vil blive trukket ud af modstanderens scus.

For utimospilleren, der vil forsøge en pagatultimo, vil fremgangsmåden almindeligvis være den, at han straks tager fat på sin pisk. --Er han som følge af sine meldinger allerede på forhånd gjort til fjende, kan der sjældent – navnlig såfremt han kun har en kort pisk – være noget forgjort ved, at han begynder med at spille tarok. Er hans pisk f. eks. kun på 6, kan det tilmed tænkes, at en modspiller netop spiller i denne 6-

farve. – Sker dette vil ultimospilleren yderligere se sig opfordret til at spille tarok.

Drejer det sig om forsøg på at ultimere en konge, står ultimospilleren sig normalt ligeledes ved straks at føre sin pisk – og i særdeleshed om denne er meget lang. – Forudsætningen for at et forsøg på kongeultimo lykkes, vil som tidligere berørt oftest være, at den pågældende spiller både har mange tarokker og en lang pisk (helst mindst 7 i en farve).

Mislykkes ultimoforsøget – det være sig såvel for pagat som for konge – bør ultimospilleren så snart han kommer i erkendelse heraf, straks ved første lejlighed gå med sit ultimokort – navnlig om en anden spiller begynder at true med ultimo.

Selv om en spiller må opgive sit oprindelige forsøg på ultimo af en konge, behøver han ikke dermed opgive ethvert håb, sålænge han endnu har en anden konge (eller pagaten) i reserve. – Den første konge vil jo tilmed have sin slagkraft som ”tarokuddriver” i behold.- Man kan for øvrigt vist uden overdrivelse sige, at det oftest er den ”sekundære” konge, som har den største chance.

Det er ikke usædvanligt, at navnlig begyndere overvældes af deres flotte kort i en sådan grad, at de spiller tarok i en uendelighed uden tanke for eventuelle følger. – En sådan fremgangsmåde må der advares stærkt imod.

Der kan spørges hvorfor, - og svaret vil ikke være svært at give. – For det første vil den mand som uafbrudt spiller tarok i udspil, omgående blive betragtet som fjende, - og for det andet vil samme spiller før eller senere blive truffet af modstandernes

piske, hvilket vil medføre, at for hver gang han herefter spiller tarok, vil han miste 2 af sine egne tarokker mod holdspilleren kun 1.

Skulle det i bedste fald lykkes for ham at få sine modstanderes tarokker slået ud (på bekostning af sine egne) – og herefter sætter sin lid til sin konge, som han har tilbage, kan han alligevel så godt som altid regne med, at det ikke bliver hans – men modstanderens konge, som bliver ultimeret.

Det vil være en uomgængelig regel for enhver spiller, som endnu tror at have en chance for ultimo, at han ikke er for optaget af småfordele som tab af ultimokort, tællepoints m.v.

Selv om en ultimospiller navnlig må have sit blik rettet mod ultimo som endemål, vil han dog ingenlunde kunne tillade sig at spille med skyklapper for. – Han må således bemærke sig virkningen af sin pisk. – Han står sig tillige ved at iagttage, hvilken psykisk virkning hans aggressive spil har på modstanderne. – Giver reaktionen sig f. eks. udtryk i ligegyldighed – for ikke at sige overbærenhed, kan han næppe gøre noget klogere end at indstille sig på snarest at opgive sin ultimoplan.

XV Ultimospillet modspil.

Mens det almindeligvis vil afstive en spillers selvagtelse- og i hvert fald hans eventuelt slunkne kasse at få lejlighed til at ultimere, - vil det rent sportsligt set være en mindst lige så stor selvtilfredsstillelse for modspillet partners – ved fælles indsats at kunne forhindre en tilsyneladende oplagt ultimochance. – Derfor vil modspillet i det følgende blive behandlet med samme grundighed som ultimospillet i forrige afsnit.

a. Modspilstaktik i almindelighed.

Ligesom for ultimospillet vil også piskning være den oftest med held anvendte fremgangsmåde i modspillet, dog vil der kunne komme undtagelsesforhold – navnlig med henblik på forebyggelse af kongeultimo, - som kan indebære en opfordring til at anvende særmetoder.

Når man almindeligvis foretrækker den fremgangsmåde at piske, er det ud fra det ræsonnement, at slår man ultimospilleren tilstrækkeligt stærkt, vil denne før eller senere se sig nødsaget til at gå med sit tilbageholdte kort (også selv om dette er en konge).

Metoden vil imidlertid altid være nytteløs, om ultimospilleren har så mange tarokker, at disse ikke lader sig slå ud selv på bekostning af modspillernes egne. – Under sådanne omstændigheder er der af udveje tilbage kun at gå på ”kongeagt” – subsidiært at forsøge nolospil. (Se afsnit XIX).

Foretrækkes kongejagten, vil det – om det vides, at ultimospilleren har mere end én konge – være rigtigst først at drive den konge ud, som sidder ”hårdest besat”, hvilket dog ikke altid vil være den, som indgår i hans længste farve. – En kortere kompakt kongefarve (f. eks. med dame og kaval), som lades uberørt til ind i slutspillet, vil nemlig altid være farlig.

At en sådan situation kan forekomme, skyldes en fundamental fejl fra modspillens side. – Det er forståeligt, at en spiller nærer en ulyst til f. eks. at spille op til fjendens meldte farve, men da der sjældent bliver nogen vej udenom, hvorfor så ikke ligeså godt straks tage tyren ved hornene!

Om en kongejagt i det hele taget lader sig gennemføre, vil være betinget af, om den spiller, som gør forsøget, råder over mindst lige så mange kort i kongefarven som kongeindehaveren selv. – Scusen vil selvsagt altid i denne forbindelse komme indehaveren tilgode.

Det vil af det foranstående ses, at det vil være forbundet med en vis risiko at inlde sig på kongejagt uden at besidde sikre midler dertil (en 5-farve f. eks. betyder langt fra nogen sikkerhed). – Thi det må altid stå klart, at en mislykket kongeuddrivning selv i bedste fald vil betyde spild af tid og kræfter.

Det vil være værd at notere sig, at det ofte vil være upåkrævet at gå på jagt efter en konge, hvis damen i farven er på egen hånd. – En dame i en farve sammen med et frikort indebærer i sig selv så godt som altid en garanti for, at den tilsvarende konge ikke kan utimeres.

b. Makkerskabets nødvendighed.

Så snart en ultimoplan er afsløret, bør der omgående etableres makkerskab de svage parter imellem, - dette må være ærligt ment fra begge sider, om faren er overhængende. Kun hvis en meget svag spiller har grund til at tro, at den stærke spiller har regnet med en gunstigere kortfordeling end den faktiske, kan han indtil videre forholde sig neutral.

Stiller forholdene sig usikre med hensyn til, hvem der skal føre modspillet, (de svage har f. eks. samme antal tarokker) udskydes helst afgørelsen til det tidspunkt, fjenden har vist sin pisk. – Den spiller, som herefter antages at ville blive ramt sidst, vil oftest være den, som bedst kan føre modspillet. –

Rammes begge de svage spillere samtidig af fjendens pisk, bør normalt den af dem, som har den længste pisk, blive den selvskrevne fører.

Føler den spiller, som har de fleste tarokker, sig som følge af sine ringe håndkort usikker som holdespiller, står han sig ved i tide at afstå førerrollen til makkeren. – Tager denne derimod på egenhånd initiativet dertil, hvilket måske ikke vil være uden grund, - pådrager han sig dog altid det fulde ansvar for følgerne derved.

Ubeslutsomhed med hensyn til overtagelse af føringen ligeså lidt som rivalisering vil der ikke være råd til. – Vekslen mellem holde- og svagspillerne kan blive påkrævet, men bør dog helst undgås.

c. Holdespillerens opgave

Det er sagt med få ord holdespilleren som direkte tager kampen op med stærkspilleren – ofte ved fuld udnyttelse af sin pisk. – Det er navnlig ham, som må præstere det hårde solide håndværkerarbejde.

Er han i den uheldige situation at have to piske, vil han stå sig ved at vise sekundær farve, om han får tid dertil. – Han fortæller derved makkeren, at det er denne farve, han skal føre, når han ikke mere har kort i holdespillerens pisk. – det vil selvfølgelig altid være en forudsætning, at holdespilleren ikke ”tigger” om hjælp med hovedsageligt det formål at pleje egeninteresser! – Misbrug i denne forbindelse vil skabe mistillid i det lange løb – mest til skade for ham selv.

Holdespillerens rolle forudsætter almindeligvis ikke særlig genialitet, hvorfor det er ret uforståeligt, at så mange tarokspillere såvel i tide som utide synes at foretrække den.

d. Svagspillerens rolle.

Det er måske forklarligt, at der hersker en almindelig ulyst til at skulle optræde som svagspiller, da det jo som regel er ham, der fortjent eller ufortjent får skylden for de af modspillet begåede fejl. – Dette faktum skulle i og for sig være et tilstrækkeligt bevis for, at ”statist rollen” i modspillet både er meget betydningsfuld og meget krævende.

Hans foreløbig vigtigste pligt under et ultimospil er slavisk at indordne sig under makkerskabet – herunder at yde holdespilleren den hjælp, som denne beder om, eller som han selv finder det rigtigst i fællesskabets interesse at yde.

Hvis han er første udspiller, gælder det for ham om at få makkeren spillet ind for at vise farve. – Er makkeren i baghånd, gør han ofte rigtigt i at spille et lille kort ud i en hverken for kort eller for lang farve. – Sidder makkeren derimod i mellemhånd, vil det være bedre at spille et højt kort ud i en forholdsvis lang farve (dog ikke kongen). Han kan i værste tilfælde få en framelding fra makkeren, hvilket jo dog kan være vejledende for ham senere hen. – En 7-farve vil almindeligvis være god at spille ud fra.

Selv om han ofte vil være henvist til en vis passivitet i spillets første faser, undlader han selvfølgelig ikke at stikke fjenden over, når lejlighed gives. – Og han vil ej heller gøre noget forkert ved også ind imellem at stikke sin makker over, blot der ikke derved går indstikkere tabt, og blot han kan spille

i makkerens pisk eller i mindste fald ved, hvad han skal pille ud ellers.

Det kan tilmed være en fordel, om han tager stikket fra makker, hvis han så opnår at få fjenden bragt i mellemhånd!

Han bør fortrinsvis bruge sine mellemtarokker først, således at han stadig bevarer muligheden for efter omstændighederne at stikke fjenden over eller at bøje af for sin makker.

Han bør særligt passe på ikke at komme til efterhånden at sidde med kun store tarokker uden samtidigt at besidde kort, som kan spilles ud til makkers fordel. – Hvis han tilmed er kommet i den særlig uheldige situation kun at slå dobbelt, kan han sjældent gøre noget bedre end at spille sine tarokker ud fra toppen.

Ofte vil en passende passivitet fra svagspillerens side – set med holdespillerens øjne – være at foretrække fremfor utidig indgriben.

Det kan hænde under opgøret mellem ultimospiller og holdespiller, at svagspilleren efterhånden bliver bange for at sidstnævnte er ved at blive for stærk. – Dette kan der måske ikke være noget at sige til, selv om der i almindelighed må advares mod for hyppige omsving fra sympati til antipati og omvendt.

Det gør selvsagt mindre til sagen, såfremt følelsesændringer ikke giver sig udslag i handling. – Derimod vil det mildt sagt være forkasteligt, om en svagspiller pludselig giver sig til at jage efter makkerens konge, indtil ultimospillerens pagat endnu er gået. Han bør nemlig ræsonnere, at når ultimospilleren ikke har benyttet lejligheden til at gå med sin pagat, må han have

særlige grunde derfor – måske netop at få støtte af den ængstelige svagspiller.

Det vil være forkert ræsonneret af svagspilleren, om han bilder sig ind, at faren er ovre, fordi ultimospillerne og holde-spilleren på et vist tidspunkt har lige mange tarokker. – Et sådant ræsonnement kan nemlig kun være rigtigt, for så vidt angår det tidspunkt, da begge de kæmpende har nået at få deres piske ført til bunds. – Og så må han endda også tage med i betragtning, om der er konger tilbage på fjendens hånd.

Det vil i almindelighed være rigtigt af svagspilleren at hjælpe til med at svække den mest aggressive spiller endnu en tak, inden han går over til at bære kappen på begge skuldre.

Der gælder den almindelige regel, at en svagspiller bør skåne sin makkers tarokker så meget som muligt. – Det gør dog mindre om han slår sin makker, blot denne herefter kan svare med at slå deres fælles fjende, sådanne aktioner går jo nemlig lige op. – Lange værre er det, om han slår dobbelt, - Da bliver det netop den, der får stikket hjem, der høster fordelene – og det kan oftest lige så let blive fjenden som vennen, oftest bliver det baghånden.

Det vil som regel betyde en styrke i modspillet, om en farve kan holdes uberørt indtil spillets sidste fase – dog alt under forudsætning af, at det ikke netop er fjenden, som har kongen i farven. – Sidder nemlig den sidste konge tilbage på en modspillens hånd sammen med 1 a 2 frikort, skal ultimospilleren have stor overvægt i tarokker, for at trumfe sin plan igennem.

Det vil selvfølgelig være underordnet, hvem af de svage spillere, der er i besiddelse af den resterende konge.

Selv om der naturligvis må indrømmes en svagspiller en vis margin med hensyn til at begå fejl, vil det dog være beskæmmende for ham, om det efter et vundet ultimospil med føje skulle kunne siges, at holdespilleren med lethed kunne have klaret situationen, hvis ikke makkeren stadigvæk kom i vejen for ham. – I tilfælde, hvor et sådant skøn har haft sine rigtighed, har makkerskabet ikke alene ikke tjent sit tilsigtede formål – men har været en ren parodi.

Ud fra den nu afsluttede behandling af ultimospillet og dets modspil kan måske endnu uerfarne tarokspillere får det indtryk, at ultimoforsøg hører til gængse foreteelser og ofte med de tilsigtede resultater. – Dette er kun rigtigt med forbehold. – Ganske vist ultimeres der nu og da – oftest mellem begyndere og af den særlige grund, at modspillet har svigtet.

Selv inden for en tarokkreds af rutinerede spillere kan man sikkert regne med, at mindst halvdelen af de vundne ultimoer kunne have været undgået, om modspillet var blevet ført, som det skulle. Dette være sagt til opmuntring for amatørerne – og ikke mindst til overvejelse for svagspillere med de dårlige kort.

XVI Bagudgang og dens årsager.

Ved en bagudgang forstås som tidligere berørt det usædvanlige udfald af et spil, at en spiller – uforvarende eller ud fra en fejlagtig vurdering – har et ultimokort tilbage til sidste stik, som han ikke får hjem. – Alt eftersom en bagudgang kan have sin årsag i en fejlregning eller rent ud sagt sløseri parret med

letsind, vil det være rigtigst at behandle de to tilfælde hver for sig.

Tilfældet frivillig bagudgang kan forekomme i forbindelse med et usikkert slutspil, hvorunder f. eks. en spiller ved næstsidste udspil er vidende om, at der er endnu to tarokker tilbage, - men derimod ikke om, hvorledes de er fordelt. – Sidder han nu tilbage med pagaten og et slagkort, kan han, om han spiller dette ud, få disse til at falde samtidigt, hvis de sidder på hver sin hånd.

Mener han, at sandsynligheden taler for en sådan fordeling, bør han vove ultimoforsøget – trods risikoen for en bagudgang.

Oplægget til den anden variant – den såkaldte bagudtrækning – har ofte sin oprindelse længere tilbage i spillet. – En spiller kan f. eks. have blanket et ultimokort uden at være sig helt bevidst, at han takket være sine korts egenart muligvis kan blive afskåret fra senere at komme ind. – Tilfældet kan forekomme med pagaten, om den pågældende spiller kun har bekendelseskort i farver, - eller med en konge, om dennes indehaver kun har små tarokker ved siden af, som han ikke kan stikke over med. – Blottelse af nævnte art vil så godt som altid blive udnyttet af den drevne modspiller.

I modsætning til tarokspillets ellers værdige forløb, vil det i dette specielle tilfælde være tilladt at udløse sine sande følelser. At den uheldige spiller ikke deltager med samme hjertelighed i jubelen, kan der vel næppe være noget at sige til. – Om han gjorde det, ville måske også noget af glæden gå tabt for de andre.

Ultimo og bagudgang kan, som tidligere omtalt, udmærket forekomme i samme spil, endog ultimo i forbindelse med 2 bagudgange.

XVII Det normale spils gang.

Her tænkes navnlig på de hyppigt forekomne spil, hvor der ikke er meldt særlig styrke, - og hvor intet tyder på, at spillet vil få et usædvanligt forløb. – At det så alligevel senere ganske kan skifte karakter, er et forhold, som i hvert fald enhver erfaren spiller altid vil være forberedt på. – Erfaringerne viser nemlig, at den oprindelige slørede fjende kan være langt farligere end ham, som åbent viser sine sande hensigter.

Det normale spil starter almindeligvis med, at de tre spillere hver for sig især fører deres farver – den stærkeste oftest med den hensigt senere at piske, den svage muligvis kun med det formål at drive en konge ud.

Det kan i øvrigt forekomme, at samtlige tre spillere i samme spil mener sig i stand til at føre holdespil. I så fald vil man efterhånden bemærke, at alle fører deres piske til bunds, og dette kan kun være tegn på et fortsat fredeligt forløb. – Falder spillet herunder uheldigt ud for en spiller, som i forvejen føler sig lidt usikker, vil han formentlig holde op med at piske for indtil videre at afvente spillets videre udvikling.

Er der imidlertid en decideret svagspiller iblandt, kan denne oftest ikke gøre noget klogere end foreløbigt at forholde sig passiv med den tanke at bevare sine få altiver til bedre anvendelse senere hen i spillet. – Han kan dog godt ”vade” lidt rundt i farverne, blot han undgår at gøre uoprettelig skade derved.

Svækkes ingen af de tre spillere væsentligt – selv efter at de fleste farver er ført til bunds, kan man opleve, at de alle kun sidder med tarokker tilbage, hvilket medfører, at interessen kun samler sig om pointtællingen, idet sidste stik jo givetvis tilfalder den spiller, som har tarok 21.

Det er navnlig den slags spil, som får taroktilskueren til hånligt at betegne tarok som et både ensformigt og kedeligt spil der så godt som kun har dette ene formål at få sidste stik hjem. – Heldigvis er denne vurdering ikke rigtig, idet det helt lidenskabsløse spil kun hører til undtagelserne.

Som tidligere antydnet kan det forekomme, at en spiller først sent i spillet kan afsløre sig som en ærkefjende.- Hvad der i denne forbindelse kan gøre den indtrådte situation særlig farlig, kan være den omstændighed, at der ikke mere er de rette muligheder for etablering af makkerspil, idet der måske allerede er ødslet med aktiver, som der nu vil være langt mere brug for – eller at der i det hele taget er forvoldt skader, som den afslørende fjende nu kan udnytte.

Et eksempel på forannævnte indebærer i sig selv en opfordring til enhver spiller – her ikke mindst svagspilleren – om at følge spillet med opmærksomhed fra først til sidst, ikke planløst at slå nogen af sine medspillere (det kan være den forkerte!) – eller at gå så tidligt med sine gode kort, at han selv senere vil være ude af stand til at præstere noget virksomt makkerskab.

Det kan forekomme, at to lige stærke spillere under deres gensidige bestræbelser for at ”kvæle” hinanden helt ser bort fra, at den lille tredjemand kan blive den stærkeste. – En sådan mulighed må svagspilleren også have for øje. – Thi ender den

hårde kamp efterhånden med, at det netop er ham, der sidder tilbage med de fleste tarokker, - vil han – ikke mindst, hvis han også har gode håndkort tilbage – pludselig få den store chance for sidste stik eventuelt ultimo.

Der kan af dette ikke usædvanlige eksempel drages den lære, at ikke selv den stærkeste spiller kan tillader sig at ignorere tredje mand – og at en svagspiller, som endnu har aktiver tilbage, aldrig på noget tidspunkt må anse det hele for værende uden interesse.

XVIII Komplicerede kortkombinationer (Skævkortfordeling)

Der er her mindre tænkt på en unormal kortfordeling end en påfaldende skæv fordeling af farvekortene. – Denne kan f. eks. bestå i, at en spiller har en eller to meget lange farver – og af samme grunde tilsvarende en eller to meget korte. – erfaringerne viser i øvrigt, at har en spiller en skæv farvefordeling, gælder det samme ofte også for de to andre.

Skævheder, der normalt hurtigt giver sig til kende, kan have til følge, at den ene spiller som tilsyneladende ikke skulle have nogen chance for ultimo, får sin pagatultimo uden vanskelighed, medens i et andet tilfælde af samme art en spiller med en efter alt at dømmes oplagt ultimo mulighed helt bliver slået ud.

Dog uanset hvori skævheden end består, vil der altid blive stillet usædvanlige krav til modspillerens opfindsomhed og i det hele taget dygtighed.

Det vil ofte blive nødvendigt at træffe beslutninger på trods af de gængse spilleregler. – Det gælder for den ellers deciderede holdespiller, som straks rammes af fjendens pisk –

Skal han fortsat forsøge at holde, eller skal han overlade føringen til makkeren. – Ikke sjældent vil den sidste udvej være den bedste.

Et tilsvarende problem vil opstå for svagspilleren, der uforvarende kommer til at slå sin eventuelle makker under et eventuelt forsøg på at drive en konge ud. – Skal han fortsætte i farven, indtil den pågældende konge er drevet ud – i håbet om, at det er den rigtige mand, han rammer, - eller skal han ikke. – Svaret må vist i almindelighed være – helst ikke. – Thi vælger han den første udvej, vil en pagatultimo så godt som sikkert blive følgen, og kongeindehaveren tillige har pagaten.

Selv den tilsyneladende gunstige situation, at de to stærke spillere har fælles pisk, kan give svagspilleren anledning til, spekulationer. – Thi har den ene stærke spiller f. eks. 7 i farven, mens den anden kun har 6, vil sidstnævnte i denne henseende have en meget stor fordel. – Tilsvarende gælder om fordelingen er 6 – 6, for den spiller som har kongen i behold. – I begge tilfælde vil kun den anden være tvunget til at føre pisk igennem, - og i begge tilfælde vil svagspilleren komme ud for at kunne gøre sin makker skade.

Under visse særlige komplicerede forhold kan en svagspiller komme ud for at handle pr. intuition ud fra en sikker erkendelse af, at griber han ikke ind, vil det i hvert fald gå galt. – Har han bemærket, at den ene af medspillerne har særligt svært ved at få ført sin pisk, kan der måske være grund til at gribe ind til fordel for ham – i modsat fald har han faktisk kun den udvej at tælle på knapperne!

Endnu et typisk eksempel kan opstå for den spiller, som med f. eks. kun 6 tarokker, kommer til at slå ensidigt med sin pisk. –

Om han skal fortsætte eller give op, må være betinget af, hvorledes hans øvrige kort som helhed er. Har han gode håndkort og store tarokker, bør han muligvis fortsætte med sin pisk. – Thi er det den rigtige, han rammer, kan det kun være godt, og er det den forkerte, vil denne næppe kunne holde alligevel.

Er svagspilleren i den prekære situation at skulle spille ud – og kun har valget mellem at spille ud i en meget lang eller en meget kort farve, bør han almindeligvis foretrække den korte, idet han derved normalt undgår straks at slå sin eventuelle makker. – Spiller han nemlig den lange, kan han jo kun vente at få framelding fra begge sider.

De anførte undtagelsesløsninger må selvsagt tages med et ikke ringe forbehold. – Dog som tidligere antydnet – drejer det sig om de helt fortvivlende kortkombinationer, vil der ofte ikke være anden mulighed end helt at se bort fra den gængse teori – og i stedet holde sig til sandsynligheder – og så håbe på heldet!

XIX Sjældnere spilleforekomster.

Nolospil. – Det vil undertiden af de forud for et spil afgivne meldinger kunne skønnes, at en spiller besidder en sådan overvægt af tarokker med pagaten inklusive, at enhver mulighed for at forhindre en ultimo ved anvendelse af sædvanlige metoder må anses for udelukket. I så fald vil der kun være den udvej tilbage, at en svagspiller forsøger at spille nolo, hvilket, om det lykkes, medfører, at en ellers vunden ultimo mister sin værdi. Der vil være grund til at mærke sig, at en spiller udmærket kan gå bagud i et vundet nolospil. – ja, endog nolospilleren, om han sidder med en konge til sidste stik.

Et vundet nolospil honoreres med 25 points af hver af de tabende spillere. – Tællingen gøres ikke op.

Et forsøg vil som regel kun have mulighed for at lykkes, såfremt nolospilleren får fuld støtte af sin makker (der kan være tale om en sådan). – Er nolo upåkrævet som modforanstaltning overfor en ultimo, vil den nolospillende så godt som altid få begge de andre spillere som modstandere. – Selv forudsat støtte vil nolospillerens chancer være små, om han sidder med for mange store farvekort, - og især om ultimospilleren har scusen.

Det skulle synes utænkeligt, at den svagspiller, som har de færreste, men samtidig den største af makkernes tarokker kan have mulighed for at spille nolo. – Det kan selvfølgelig også kun ske ved bluf. – Spiller han f. eks. resolut sin store tarok ud, vil ultimo-spilleren ofte være fristet til at sikke den ud fra den sikre tro, at han må være manden med de fleste tarokker. – lykkes fidusen, vil i hvert fald den alvorligste hindring for noloen være elimineret.

Der kan teoretisk set være en større mulighed for, at modspilleren med de fleste tarokker kan spille nolo. – Betingelsen herfor må dog være, at han har meget små tarokker og håndkort – samt at ultimospilleren i hvert fald ikke har scusen.

Initiativet til nolospillet kan tages af såvel holdespiller som svagspilleren, - dog måske bedst af den første idet denne jo bedst kan skønne, om der er andre muligheder for at afværge en ultimo. – Imidlertid må den spiller som træffer beslutningen straks spille sin højeste tarok ud. – Er det holdespilleren, lægger svagspilleren sin højeste tarok til. Er det svagspilleren, stikker den anden over og fortsætter med tarokudspil ved

enhver mulig lejlighed, indtil den svage er frigjort for tarokker.
– Imens vil ultimospilleren normalt forsøge at fange nolospilleren i en farve. – Herunder må holdespilleren selvsagt hele tiden være klar til at stikke makkeren over – eller sætte så stor kort for at denne kan komme under.

Holdespilleren står sig ofte ved at spille en ekstra tarok, efter at makkeren er blevet renonce i trumf, - Denne spiller vil herved have mulighed for at komme af med en for ham ubehagelig farvekort.- Holdespilleren kan ofte gøre klogt i betids at spille en konge eller anden høj kort ud, som markering for, hvilken farve han agter at føre efter at have ophørt med at spille tarok.

Mislykkes noloaktionen straks – f. eks. ved, at svagspilleren overstikker holdespillerens udspillede tarok, - er der kun vejen tilbage til genoptagelse af en af de mere traditionelle modspil.

Selv i den mest fortvivlede situation kan der være den udvej at fingere et noloforsøg, der startes af den ene svagspiller, mens den anden lader som om, han går ind på tanken. – En sådan fremgangsmåde kan ofte forlede ultimospilleren til at lægge hele sin oprindelige spilleplan om. – Således vil han måske nu spille sin pisk fra bunden for at komme den truende nolo til livs. – Han avancerer herved langsommere med sin pisk og giver modspillet ekstra indstikken. – Imens præsterer den foregivende nolospiller de mest uforklarlige afkast, som kun kan virke distraherende.

Lykkes det ham omsider at ”afværge” noloen med stort besvær, vil han måske nu være kommet ud af sin taroktælling og i øvrigt være så desorienteret, at han ikke mere tør vove et ultimo forsøg.

En betingelse for, at et så tvivlsomt foretagende kan lykkes, må først og fremmest være, at modspillet føres af drevne spillere, som straks tænker i samme retning, - samt at de nogenlunde sikkert kan regne med, at den stærke spiller lader sig bringe ud af fatning.! Henset til de mange usikkerhedsmomenter må metoden givetvis kun benyttes i absolut nødstilfælde. – Får modspillerne ikke andet ud af aktionen, har de i hvert fald haft den tilfredsstillende at have generet deres modstander mest muligt.

Nolospillerens modspil. – Der vil nu være grund til at anvise, hvilke muligheder en ultimospiller har for at forhindre en nolo. Det vil være mest nærliggende for ham straks at spille sin pisk fra toppen i det håb først at træffe den svageste spiller – eller om det ikke lykkes – da at træffe den stærkeste modspiller så hårdt, at han ender med at blive den svageste.

En måske lige så fordelagtig fremgangsmåde vil det være, om han fører sin pisk fra bunden ud fra muligheden af, at nolospilleren har så mange mellemstore kort i farven, at makkeren ikke stadigt hjælper ham ved at stikke over. – Hvilket af de to gængse metoder der er bedst i det foreliggende tilfælde bedst tjener formålet, lader sig næppe med sikkerhed sige. Noget vil afhænge af ultimospillerens kort – mere af tilfældigheder.

Lykkes den anvendte metode ikke – og har han ikke endnu en mulighed i en anden farve, kan han roligt affinde sig med noloen som en kendsgerning, medmindre han selv har scusen!

Har han dette kort, vil han endnu have en chance i slutspillet. Han spiller indtil da samtlige sine kort væk, således at han til sidst sidder med scusen og to tarokker, hvoraf den ene pagaten

– eller en tarok og en konge. – Ved nu at give scusen ud for en farve, som han ved, at nolospilleren har og makkeren næppe har, - opnår han, såfremt hans betragtninger slår til, - såvel at forhindre noloen som at sikre sig selv ultimo.

Hvis ultimospilleren allerede tidligt i spillet ser sig ude af stand til at hindre noloen, står han sig ved straks at opgive ethvert ultimo forsøg, hvilket han demonstrerer ved at gå med samtlige sine ultimokort (med pagaten, om han har den, først). Gør han det utvetydigt, vil som han oftest straks få sig en ”ven” i holdespilleren, idet fællesmålet herefter vil blive at hindre noloen. – Dette kunne synes en nederdrægtighed af holdespilleren overfor sin oprindelige makker, der måske allerede har ofret et par konger, men sådan ses der nu ikke på det i tarokmæssig henseende.

Det vil ikke være ukorrekt af en spiller at forsøge sig med en nolo, selv om der ikke foreligger nogen nødsituation, men det vil oftest være utilrådeligt, om hans foretagende kan medføre en ultimo. – Muligheden vil næppe være til stede, idet optræk til en nolo altid medfører en fælles aktion fra de stærke spilleres side med det formål at komme denne til livs. – Herunder kan styrkeforholdet blive så stærkt forrykket, at en ultimo kan blive enderesultatet.

Det kan forekomme, at en spiller vedbliver at være så stærkt optaget af sine ultimo planer, at han helt overser, at en svagspiller i stilhed spiller nolo. – Herved fremkommer der endnu et tilfælde i tarok, hvor spillerene har lov til spontant at give deres følelser luft – nemlig når ”ultimatoren” sejrbevidst rækker sin hånd ud efter den attråede kop (muligt når så vidt som at få den tømt.

Tout. – Dette spils formål er, som det fremgår af navnet, - at få samtlige stik. – For i det hele taget at gøre det muligt at vinde et sådant spil, er der givet visse særbestemmelser, som tjener formålet, - herunder navnlig med henblik på scusen, der blandt andet får en stikke mulighed.

Da ”tout” i sig selv – trods sin sjældne forekomst – i virkeligheden er et uinteressant spil, har de fleste tarokklubber foretrukket helt at lade dette spil ude af betragtning.

XX Scusens anvendelsesmuligheder.

Som i afsnit IV løseligt berørt er scusen et ejendommeligt kort som næppe har sit sidestykke i noget andet kortspil – et amfibium som med sine særegenskaber repræsenterer en mærkelig blanding af styrke og svaghed. – Den kan således overhovedet ikke stikke noget andet kort, af hvilken grund der aldrig kan tages nogen stik hjem på den. Den er på den anden side ganske urørlig i besidderens hånd. – fraset den omstændighed, at den kan forlanges frem i tredjesidste spil.

Bliver den ikke forlangt ved den lejlighed – ej heller lagt til, skal den holdes tilbage til sidste stik som ”dødt” kort.

Scusen har en tællerværdi (4 points) på højde med de højst tællende kort (jf. afsnit X). – Den skal meldes, om den findes på hånd med de i afsnit VIII opførte kortkombinationer. – Det ejendommelige ved den er i øvrigt, at den kan bruges for hvad som helst (tarok eller farve).

Som det tidligere er omtalt i afsnit VII skal den vises tydeligt frem (således at alle kan se den), når den ønskes brugt.

Kommer en tilbageholdt scus ikke frivilligt frem i tredjesidste spil, kan udspilleren kræve den ud ved sit udspil at sige ”scus”. Gør han ikke det, går retten over til næste mand og om denne ikke ønsker at gøre brug af den, til tredje mand.

Den scushaver som er udspiller, og som først på forlangende viser den, mister dog ikke retten til at ”døbe” scusen, fordi den bliver ham afkrævet.

Den spiller som forlanger en ”scus” som ikke er inde, bøder derfor med 5 points til hver af ultimokopperne. – Den spiller som døber den for et kort (tarok eller farve), som ikke er inde, bøder ligeledes 5 points til hver kop. – Efter en fejløbning har næste spiller ret til at døbe (jf. afsnit XXX)

Den scus, som først lægges til i sidste stik, overgår med sine tællepoints til den spiller, som får stikket hjem.

Almindeligvis vil scusen være lige anvendelig i angrebsspil som modspil – men vil almindeligvis være dårligst placeret i holdespillerens hånd. – Hvorledes den i et foreliggende spil bedst kan anvendes vil – i betragtning af dens mange muligheder – ofte være et problem. Dens muligheder er i øvrigt følgende:

1. at bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik. – Har denne f. eks. en kaval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame først, kan han ved at ”scusere” få sin kaval hjem med stik.
2. at scusere i tilfælde af udspil med høj tarok – Scusen får ved denne anvendelse samme værdi som en lille tarok.

3. at spille den ud for tarok – med samme anvendelighed som tarok.
4. ved efter slag i makkerens pisk – i mangel af bedre mulighed – at give den ud for makkerens farve.
5. at spille den ud for tarok i et slutspil, hvor pagaten sidder som eneste tarok tilbage (mindste taroks værdi).
6. at scusere under et farveangreb på en konge – som eneste mulighed for at redde denne for ultimo.
7. ved scusering at drive en konge ud, som er det eneste kort tilbage i farven. Som eksempel i denne forbindelse – kongeindehaveren har 6 i sine farver mod angriberens 5. – I dette tilfælde fører angriberen sin farve til bunds, hvorefter den af makkeren, som har scusen – giver denne ud for kongefarven. Har kongeindehaveren i stedet kun 5 kort i kongefarven, men til gengæld scusen, vil hans konge ikke kunne drives ud af en 5-farve.
8. at holde scusen tilbage længst mulig som parade mod en kongeultimo. Ultimospilleren tvinges derved til stadig at holde et kort af sin kongefarve tilbage.
9. at hjælpe en ultimospiller til at forhindre en nolo – eller om scusen er på en modspillers hænder, da at tjene til fremme af nolospillet.
10. at holde scusen tilbage til sidste stik i det svage håb efter omstændighederne a) at undgå en bagud b) eller at holde ultimospilleren i uvished om, hvorledes de resterende tarokker er fordelt.

Selv om det kan falde mange tarokspillere svært at finde den rette lejlighed til at få sin scus passende anvendt, må hans eventuelle ubeslutsomhed dog aldrig føre til, at scusen holdes så længe tilbage at den bliver værdiløs eller hvad værre er – kommer direkte i vejen. Derfor vil det i almindelighed kunne tilrådes den uerfarne spiller ikke at holde scusen for længe tilbage.

Som helhed kan det vist uden overdrivelse siges, at scusen er uerstattelig i den kyndige spillers hånd – og i denne forbindelse navnlig for den spiller som har sine fortrin i smidighed og forudseenhed. – Den har tilmed den fordel i almindelighed, at den tjener til at gøre tarok til et særligt levende og interessant spil.

XXI Taroktællingen og dens betydning.

Det vil være absolut nødvendigt for enhver spiller – uanset ham tilfaldene rolle – at holde sig orienteret om tarokstillingen under hele spillets forløb, således at han til enhver tid kan vide, hvor mange tarokker, der endnu sidder tilbage på de andre spilleres hænder (tillige også helst deres fordeling). – Evner han tilmed at kunne holde rede på farverne, vil dette naturligvis også være en fordel. – Navnlig hvis der spilles på en kongeultimo, må modspillerne holde sig klart, hvor mange kort der endnu sidder tilbage i ultimospillerens kongefarve.

Det vil være praktisk at tælle scusen med mellem tarokkerne, således at disses antal herefter bliver 22. – At det må stå den enkelte spiller til et hvilket som helst tidspunkt klart, om dette kort er gået eller ikke – vil være en selvfølgelig sag.

Taroktællingen vil altid falde manden med den gode hukommelse forholdsvis let – andre uden denne evne foreløbig mere svært. – Dog vil det være sidstnævnte til trøst, at med tid og øvelse vil et handicap i så henseende falde bort.

Der er en almindelig regel, som siger, at kommer man i tvivl, bør man alligevel stole på sin tælling. – Om denne regel bør opfattes bogstaveligt, må dog vist den enkelte spiller selv afgøre.

Der høres undertiden efter et spils ophør en spiller sige, at han efter et vist tidspunkt under spillet var holdt op med at tælle tarokker, idet han ikke mere fadt det ulejligheden værd. Ytringen skulle være en undskyldning for, at han ikke i en given situation tog en oplagt chance. Forklaringen er måske rigtig nok, men de pågældende spillers første ræsonnement var altså forkert.

Der kan anvises flere brugelige måder at tælle tarokker på. - Den almindeligste går ud på, at den enkelte spiller tæller de andre spilleres tarokker op, efterhånden som de falder i spillet. Han vil herefter ved ønsket lejlighed – med tillige sit eget tarokantal i erindring – have mulighed for at fastslå, hvor mange der endnu er på andre hænder.

Denne tællemåde vil som oftest være fyldestgørende, hvilket derimod ikke helt kan siges om de fremgangsmåde, som i al sin simpelthed går ud på kun at tælle ”fjendens” tarokker. – Thi der bør altid regnes med den eventualitet, at holdespilleren (ja selv svagspilleren) kan ende med at blive den stærkeste i tarok.

En fornemmere tællemåde går ud på, at spilleren summere op ved hvert tarokfald, hvor mange tarokker der indtil da er gået,

og noterer sig deres fordeling på de to andre spilleres hænder. - Tæller han f. eks. 4 —2, betyder det, at sidemanden til højre har mistet 4 tarokker og den anden spiller 2 tarokker. Efter spillernes påfølgende dobbeltslag i tarok vil stillingen herefter altså være 5 – 3.

Da denne tællemåde selv i bedste fald vil kræve særlig koncentration fra brugerens side, vil den – trods sin fuldkommenhed – næppe være at anbefale den spiller for hvem dette at tælle tarokker er mere end en ubesværet rutinesag.

Det kan ske selv for den bedste spiller, at han kommer ud af sin taroktælling. – Mangen spiller vil i en sådan situation helt opgive enhver chance for ultimo, - Dette bør han dog ikke altid gøre. Navnlig bør han ikke gøre det, såfremt han endnu er i stand til at rekonstruere spillet så vidt, at han deraf kan slutte, hvor mange farvekort der er tilbage i de enkelte farver. – Vil han være i stand til det, kan han jo uden vanskelighed regne sig til, hvor mange tarokker der er tilbage.

Er den pågældende spiller kortgiveren, som ved, hvorledes der er lagt, skulle metoden ikke volde særligt besvær. – At visse dygtige spillere af rene sports- eller magelighedsgrunde ind imellem med held gør brug af denne metode, – bør dog aldrig tages som eksempel til efterfølgelse.

XXII Til- og frameldingsregler.

Holde- og svagspilleren har gennem visse for spillet givne regler mulighed for at kunne meddele sig til hinanden.- Den i denne forbindelse hyppigt benyttede fremgangsmåder går ud på, at den end (oftest svagspilleren) når han f. eks. tvinges til at spille ud i en ny farve, - da ”spørger” ved at spille et højt kort i

farven. Svares der herefter af makkeren med et stort kort- og ved et påfølgende udspil et mindre, skal det forstås således, at farven er uønsket. Lægger han omvendt først det lille kort til og derpå et større, betyder det, at spørgeren kan fortsætte i farven.

Oftest vil en framelding blive opfattet derhen, at den spurgte højst har 3 i farven. – Det kan dog også være, at han har flere, om det drejer sig om hans kongefarve, som han af særlige grunde ikke ønsker ført foreløbig, - eller at han hellere vil have en anden farve ført.

Under særlige forhold kan det være af betydning, at holdespilleren viser sekundær farve.

Til- og frameldinger kan der selvsagt ikke helt stoles på såfremt situationen endnu er uklar, idet den eventuelle fjende aldrig vil undlade at melde falsk, om det passer ind i hans plan. – Dog selv om svagspilleren således ikke foreløbig gennem de stedfundne tilkast kan danne sig sikre slutninger, kan svarene dog være vejledende for ham til senere brug., når situationen foreligger afklaret.

Dette utidigt at spørge kan dog undertiden tjene mod hensigter, idet jo også fjenden får sine oplysninger derved – blandt andet om, hvem holdespilleren er, og eventuelt om, i hvilken farve han kan rammes i.

XXIII Venskabs- og fjendskabstegn m.v.

Det er klart, at hvis en spiller i kraft af sine meldinger må formodes at gøre sig til fjende, har de to andre spillere ikke andet at gøre end straks forberede sig på makkerskab. – I konsekvens heraf må det naturligvis betragtes som en

selvfølge, at de oplysninger, som herefter udveksles svagspillerne imellem, altid vil være til at stole på.

Hvis derimod situationen ved spillets begyndelse er så godt som ubelyst, må reglen være den, at den enkelte spiller snarest forskafter sig den viden, som vil være nødvendig for, om han skal kunne tilrettelægge sit spil på kortere eller længere sigt. – Fremgangsmåden må herunder altid være, at han på basis af sine iagttagelser af såvel realiteter som også mere slørede symptomer søger at få dannet sig et helhedsbillede.

Selv om den eventuelle fjende ikke straks begynder at spille tarok, hvad den kloge spiller med fjendtlige hensigter som regel aldrig gør, vil der så godt som altid være muligheder for at få ham afsløret inden for en rimelig tid. – Vides det således f. eks., at han sidder med pagaten, som han kunne være gået med ved en tidligere lejlighed, må det afgjort tages for et fjendtligt tegn.

Fører en spiller sin lange pisk forholdsvis let igennem, mens hans modpart har langt sværere ved at få sin ført, kan der ikke være tvivl for den deciderede svagspiller om, hvem han foreløbig må have ”sympati” for.

Dog alene dette, at en spiller fører en meget lang pisk, - behøver ikke at skræmme; - thi det kan jo være at det vil være nødvendigt for ham, om han skal kunne holde spillet. – Kun hvis han ensidigt rammer den anden stærke spiller, kan der være virkelig grund til betænkelighed for tredjemanden – herunder til eventuelt at yde denne støtte.

Begynder en spiller efter at være ramt hårdt at spille sine tarokker fra toppen, bør det almindeligvis opfattes som et

svaghestegn, idet han derved vil fortælle, at han ikke mere kan holde, og at han mener det til fordel for den nye holdespiller, at han selv snarest søger at komme ud af spillet.

Det forekommer, at en svagspiller under anglen efter en konge giver et ”flot tilbud” f. eks. ved at spille kavallen ud i kongefarven. Hvis kongeindehaveren i så fald ikke reagerer efter ønske, vil det af mange spillere blive betragtet som et fjendtligt tegn. – Dette behøver det ingenlunde at være, thi sagen kan nemlig også ses fra en anden side. – Har samme kongeindehaver f. eks. 4 småkort til i farven, vil det ganske kompromittere hans chance som holdespiller, hvis han, efter at være gået med den pågældende konge, kan komme ud for selv at skulle spille de resterende kort i farven.

Man hører undertiden, at en svagspiller som undskyldning for sin uheldige indgriben sige, at han (hvormed er ment holdespilleren) jo kunne have vist ”fredstegn”. – en sådan bemærkning er for letkøbt. Thi for det første må han ikke umotiveret slå ensidigt - og for det andet er det først og fremmest ham selv og ikke holdespilleren, som skal søge makker. – Den førstnævnte har måske slet ikke tid til at vise fredstegn (f. eks. med sekundær farve).

Det kan forekomme, at en svagspiller føler sig foranlediget til at handle – uden at vide med sikkerhed til fordel for hvem. – Der kan være en og anden som i en sådan situation altid beslutter sig til at gå mod kortgiveren – ud fra den betragtning, at han oftest vil være den farlige! Selv om ræsonnementet i mange tilfælde holder stik, må det dog vist som operationsgrundlag siges at være for svagt

Ukendt er det ej heller, at en spiller i en uklar situation straks udser sig den medspiller til fjende, der ved flere lignende lejligheder har "tillistet" sig ultimoer. – Også et sådant skøn har en naturlig baggrund. Lad derfor gå, at han hæfter sig ved denne formodning. – Men derfra og til hver gang, et tvivlsspørgsmål opstår, at omsætte nævnte tanke i handling, er vist alligevel et for stort spring.

XXIV Menneskekundskab og dens spillemæssige betydning.

Selv om en tarokspiller med sans for logik og sandsynlighedsberegning forstår til fuldkommenhed at disponere på en særdeles fornuftig måde, vil dog altid en anden, som tillige besidder særlig menneskekundskab, have endnu et fortrin. – Det vil med andre ord sige ham, som kender sine medspilleres mentalitet helt til bunds.

Denne mand vil nemlig altid forstå at tage sig i agt for den ligevægtige og nøgterne modstander, lige som han til fulde vil kunne udnytte den ubeslutsommes forsigtighed – samt og ikke mindst den impulsives trang til letsindigheder. – Taget som helhed, vil han i løbet af en spilleaften vinde en ultimo, som ingen anden i hans sted ville have tænkt sig muligheden af, – samt stadigt være rede til at gribe chancen for en bagudgang, når som helst en spiller i et øjebliklets letsindighed har lagt op dertil.

Han vil i øvrigt bidrage til sit til at give spillet farve og spænding, ved indimellem at balancere på gravens rand – uden, hvor mærkeligt det end kan se ud – nogensinde at komme i fordærv på grund af sin dristighed. – Modsat den i foregående afsnit omtalte usikre spiller, hvis ræsonnementer jo dog også til

en vis grad bygger på menneskekundskab, - vil han så godt som aldrig komme helt ud på gyngende grund.

XXV Bluffspil og dets indflydelse på spillets gang.

Der er her tænkt på spilleformer, som almindeligvis vil være stridende mod gængs praksis – som kan give spilleren en usædvanlig chance, men som også kan være forbundet med en vis risiko.

Målet for ham vil normalt være gennem et utraditionelt spil at forlede medspillere til at spille anderledes end de oprindeligt havde tænkt sig. – Han opnår muligvis derved for en tid at tilsøre sine korts styrke som svagheder.

Han kan have været i den situation at skulle lægge uden at have mulighed for at oprette nogen anvendelig pisk. – Har han i øvrigt meget gode kort (f. eks. 9 tarokker med pagat), skulle det ikke være forbundet med den mindste risiko om han i så fald lagde 3 af en ligegyldig 4 farve. – Hvis han derpå ved første lejlighed spiller sin singleton ud, skulle der ikke være ringe chancer for, at han får de fleste af sine værdiløse kort spillet bort, inden bedraget opdages.

Forløber spillet efter hans ønske, skulle han – forudsat at han har relativt store tarokker – have en chance for en pagatultimo, - som eller ikke havde ligget inden for mulighedernes grænse.

Metoden kan modsat også med held anvendes af den svag-spiller, som i kraft af sine vanskelige kort løber risikoen for at komme i vejen for sin eventuelle makker. – Vælger han således at spille ud i sin korteste farve, vil han normalt kunne vente, at farven bliver taget op, han selv bliver slået, hvad der i det foreliggende tilfælde kan være til fordel for modspillet. –

Måske falder begge de stærke spillere over ham, hvilket vil være endnu bedre.

Brugt med fornuft og i undtagelsestilfælde kan blufspil give de allerbedste resultater - brugt i flæng vil det derimod aldrig kunne anbefale.

XXVI Spillets teknik og taktik i videre forstand.

ad Kortlægning – Som tidligere omtalt (jf. afsnit IX) må skatlægningen helt og holdent baseres på en nøgtern vurdering af kortenes helhedsværdi; idet hovedreglen er den, at kortlæggeren – uanset om han anser sig for stærk-, holde- eller svagspiller – lægger således, at han kan føre en passende pisk.

Har kortgiveren to lange farver lægger han oftest bedst indtil 3 kort i den ene, mens han bevarer den anden som pisk. Er den ene en kongefarve står han sig ved, forudsat at han ikke har særlige ultimohensigter – at lægge i denne. Står valget mellem at lægge i en 6- eller en 7 farve, bør almindeligvis den første foretrækkes, idet dog opmærksomheden i denne forbindelse henledes på, at en 4-farve med konge, hvori der er lagt 2, - altid vil have en overordentlig stor defensiv værdi. – Det samme gælder i øvrigt også en kofarve på 7, hvori der er lagt 3.

Anser kortlæggeren sig for at være sandsynlig holdespiller, men ikke mere, kan han, såfremt han ikke ser sig i stand til at opstille nogen virksom pisk – ofte gøre sig ”urørlig” ved at lægge i langfarven (eventuelt kun med 2 i denne farve- og det 3. kort altså i en anden).

Er han meget stærk, kan samme fremgangsmåde med fordel anvendes, idet modspilleren så – forudsat normal kortfordeling – faktisk vil være tvunget til at føre samtlige farver. – Såfremt

dette ræsonnement holder stik, vil han være i den undtagelses-situation at kunne spille tarok, når som helst han kommer ind.

Har kortlæggeren en mulighed for ultimo, forudsat at en bestemt farve først bliver ført til sidst, kan han f. eks. lægge 3 i en 5 farve, således at han holder damen anden tilbage – Kortlægning på den måde har ikke i mindste grad karakter af hasard, om kortlæggeren ellers har gode kort.

Undtagelsesvis vil kortgiveren kunne tillade sig at lægge sig helt renonce i en farve, - nemlig, hvis han har mange men små tarokker (f. eks. 9), ellers gode håndkort – samt en meget lang pisk. – Ved at lægge sig renonce opnår han i særdeleshed den fordel at undgå at blive stukket over i en andens pisk. (surcouperet). – Dette vil oftest opveje mere end følgerne af, at han stadig bliver ”ramt”.

Som tidligere fremhævet vil renonce lægning i anden hensigt være direkte forkasteligt henset til eventuelle følger – i øvrigt fuldkommen stridende mod tarokspillets ide.

ad Kortvurdering. – Det vil være rigtigst med det samme at advare spilleren mod en for overdreven optimisme med hensyn til kortvurdering; thi kortenes svagheder er tilbøjelig til at fortone sig!!

I denne forbindelse henledes opmærksomheden på

1. at tilstedeværelsen af usædvanlig mange tarokker ikke er ensbetydende med, at kortene som helhed er stærke,
2. at en lang pisk ikke behøver at være en god pisk, hvad den ikke er, om den er for lang – eller for usammenhængende,

3. at det så langt fra alene er tarokkernes antal, der er bestemmende for kortenes værdi,
4. at tilstedeværelsen af 2 piske på en spillers hånd kan være så generende, at en ellers decideret holdespiller – med sådanne kort ofte ret hurtigt må opgive føringen af holdespillet.

Med hensyn til værdien at de enkelte kort vil der være anledning til at bemærke:

- a. at pagaten har en anden og større værdi for stærkspilleren, som har ultimo hensigter, end for holde- og svagspillene, der jo normalt kun har tanke for at få den hjem ved første lejlighed,
- b. at scusen får sin værdi ud fra et lignende skøn – om end den dog i samme grad kan få betydning – uanset om det er ultimospilleren, der er indehaveren, eller om den er på en anden spillers hånd,
- c. at frikort (af en pisk), som ikke kommer i anvendelse, normalt ikke har nogen værdi,
- d. at et sikkert indstikskort har mindst 1 taroks værdi, -
- e. samt at en konge har endnu mere, idet den almindeligvis skal drives ud!

ad Makkerskab. – Det ligger i hele spillets natur, at makkerskab kan blive en flygtig forekomst, som kun har sin eksistensberettigelse for svagspilleren i virkelig nød. – I konsekvens heraf vil man derfor ofte se, at et makkerskab kan ophøre med samme pludselighed som den, hvormed den oprindeligt blev etableret.

Dog uanset makkerskabets flygtige natur vil det være en ufravigelig regel, at der ikke – så længe forudsætningen for samarbejder er til stede – må slækkes det mindste med hensyn til indsats fra makkerens side. Det vil med andre ord sige, at ingen af makkerne kan tillade sig at pleje egeninteresser ind i mellem, som kan være forbundet med risiko. Intet offer må være for stort – ligegyldigt, hvem af makkerne det kommer til at gå ud over.

Det vil således ikke alene være ufint, men også uklogt at spille maske for sin makkers konge i den hensigt at få den slået. – Det vil i hvert fald forårsage ærgrelser og forstyrrelse til skade for den tillid, som skulle være basis for det ideale samarbejde.

Interessen for points gevinster bør givetvis være trængt i baggrunden, så længe truslen om ultimo stadig eksisterer.

Det bør være en given sag, at ingen af spillerne lader en indstikker gå tabt. – Derfor vil det være uheldigt om en makker går med sin konge i utide, eller om en spiller stikker sin makker over for blot at opnå ekstra tællepoints.

Almindeligvis vil det være svagspilleren som ”spørger” i ny farve, og det gør han oftest bedst ved at spille sit næsthøjeste kort ud i farven. Det bliver så makkers sag, om han ser sin fordel ved at stikke over eller ikke (normalt står han sig ved ikke at stikke – for i stedet efter omstændighederne at melde fra eller til).

Det vil så godt som altid være et udslag af forfejlet makkerskab, og tilmed for sorgløst, om en svagspiller ind imellem forsøger at drive sin makkers konge ud i det

forfængelige håb, at makkeren nok ved egen hjælp kan slå fjendens pagat ud. Fraset den omstændighed, at omhandlede konges tilbageholdelse kan være betingelsen for at en pagatultiom overhovedet kan forhindres, vil svagspillerens metode være stærk i strid med den gængse regel, at man slår et ultimokort ud ad gangen, - og altid pagaten først.

I særlig grad vil det være forkasteligt om svagspilleren – forudsat han har anden mulighed – pludselig begynder at spille ud i sidste farve. – Det er nemlig ofte den vending i spillet, som fører til ultimo – altså takket være svagspillerens valenhed. – Han vil ofte stå sig ved at løbe risikoen for at slå dobbelt frem for at begynde på sidste farve, og da navnlig om denne er hans kongefarve.

XXVII Sammendrag af de givne spilledirektiver
”dosmerregler”).

Indeværende afsnit består i hovedsagen kun i en rekapitulation af spilledirektiver, som for de flestes vedkommende allerede er omtalt ved tidligere lejlighed. – Når der hermed finder en gentagelse sted er det fordi de omhandlede regler stort set dækker det kendskab til tarokteori, som må være mindstebehovet for en tarokspiller. – At have dem samlet som her i sammentrængt form kan vel kun være en fordel.

Der er med særlig hensigt brugt betegnelsen ”direktiver” frem for ”regler”. – Dette er i overensstemmelse med erfaringerne, der ikke helt sjældent viser spilleforekomster, hvor de tilsigtede resultater kun nås i kraft af metoder, som er stærkt stridende mod de ellers gængse spilleregler.

Direktiverne, der kort kan betegnes som en slags ABC for viderekomne tarok aspiranter, omfatter følgende:

1. Overvurder ikke dine kort. – Læg især mærke til svagheder.
2. Undgå så længe som muligt at afsløre dine eventuelle fjendtlige hensigter. Der kan være fordele at indvinde derved.
3. Husk, at en spiller skal have endog usædvanlige stærke kort for at kunne tillade sig at afsløre sig selv som fjende straks.
4. Husk ligeledes, at en spiller også skal have stærke kort for fortsat at kunne spille tarok!
5. Bemærk, at kortenes styrke nok i ikke ringe grad afhænger af tarokkernes antal, men at helhedsværdien ofte vil være lige så meget bestemt af tarokkernes størrelsesorden – antallet af indstikkere, - og tilstedeværelsen af en brugelig pisk, renoncer m.v.
6. Forfølg aldrig en håbløs ultimo chance, men vis i stedet snarest et ”venligt ansigt”. – Det kan ofte være utroligt så hurtigt, du kan få en ven igen!
7. Bevar som kortlægger en pisk efter kortenes indstikningsmuligheder. Det være sig, hvadenten du er stærk-, holde- eller svagspiller.
8. Er du kortgiver, og dine kort kun er til at ”holde”, kan du ofte ved skatlægningen gøre dig ”usårlig” ved at lægge i flere farver. – Har du derimod ultimo hensigter, vil denne metode sjældent give resultater efter ønske.

9. Læg dig aldrig som kortgiver renonce i en farve med den hensigt at få din pagat hjem eller at fange en anden spillers konge – Risikoen derved kan være for stor.
10. Før din lange pisk skånselsløst, om du har til hensigt at holde spillet, - ellers lad være at røre den – og giv føringen til makkeren. Slå i øvrigt ikke med hensigt nogen spiller, som ikke vides at være fjende, hvis du ikke selv agter at føre modspillet.
11. Er du som holdespiller svag, så vis ved lejlighed sekundær farve , om dette kan nytte. – Vis dig i øvrigt aldrig uvillig til at opgive føringen, om dette ellers ses at blive nødvendigt senere.
12. Spil helt igennem ærligt makkerspil – sky herunder intet offer og plej ikke særinteresser ind imellem, som kan være til skade for samarbejdet.
13. Giv aldrig i handling udtryk for ængstelse for makkerens konge, sålænge fjendens pagat (eller konge) endnu ikke er gået.
14. Spil aldrig maske for din makkers konge, således at han mister den- Det kan medføre, at han næste gang går med sin konge for tidligt. – Selv i bedste fald vil det altid skabe en utryghed, som det vil være bedst at være foruden.
15. Regn aldrig med, at faren er ovre, fordi den stærke spiller på et vist tidspunkt ikke har flere tarokker end holde-spilleren. – Thi han kan jo endnu have de bedste håndkort tilbage – måske endog slagkort.

16. Skån som svagspiller din mackers tarokker – undgå frem for alt at slå dobbelt. – Thi det kan lige så godt blive fjenden som makkeren, der får stikket hjem og dermed det følgende udspil. – Får makkeren ikke stikket hjem mister han derved en favør (en tarok).
17. Undgå kompetencestridigheder (det er den klogeste, der giver efter).
18. Stik dig som svagspiller ikke upåkrævet ind, hvis du ikke med sikkerhed ved, hvad du herefter med fordel spille ud.
19. Brug som svagspiller dine mellemtarokker først. – Du vil så senere efter ønske kunne stikke fjenden over – eller bøje af for din makker.
20. Husk, at selv om stærkspilleren spiller på en kongeultimo, bør pagaten først slås ud, om det vides, at han også er indehaver af denne.
21. Husk, at den normale vej til forebyggelse af en kongeultimo er gennem skånselsløs piskning. – Gå derfor ikke straks på en usikker kongejagt, såfremt der haves andre udveje. – Thi en mislykket kongejagt vil som regel have en ultimo til følge.
22. Forsøges kongejagt, og det vides, at den stærke spiller har mere end én konge, så driv den sværest besatte ud først. – Ved svært besatte menes i nærværende forbindelse den kongefarve, hvori damen også indgår (derimod ikke altid den længste).

23. Bemærk at en dame ret pænt besat i en farve sammen med et frikort – almindeligvis vil være en garanti for, at kongen i farven ikke kan ultimeres.
24. Drejer det sig om forsøg på kongeultimo, så hold som modspiller din scus tilbage så længe som muligt. Ultimo-spilleren vil i så fald indtil da være afskåret fra at slå med det sidste kort af sin pisk.
25. Undgå som modtræk mod et ultimoforsøg at røre sidste farve, om du eller din makker har kongen i farven. – Betragt i det hele taget aldrig et spil for håbløst, så længe du eller din makker endnu har en konge i en uberørt farve.
26. Har du som svagspiller scusen, så tænk over, om du kan få en bedre anvendelse for den end ved at give den ud for makkers piskefarve, (dette må dog selvsagt ikke ske, om fjenden spiller på kongeultimo).
27. Føl dig aldrig skamfuld over at miste en konge, det vil være mere nedværdigende for dig, og du i en krisesituation går med din konge i utide.
28. Regn ikke altid med, at den lange pisk er den stærkeste, eller at samme piskeindehaver tillige har pagaten!!
29. Husk som holde og svagspiller, at en 6-farve er god at lægge i – også en 7-farve, om der haves konge i farven. – Der lægges selvfølgelig 3 i farven i sidste tilfælde.
30. Tag som svagspiller aldrig parti straks fra spillets start, med mindre, der er særlige grunde, som taler herfor.
31. Forsøg ikke som svagspiller ”at slå” en af de stærke spillere for at se, om han vil gå med pagaten! – Thi det er måske

slet ikke ham, som har den, - og tilmed kan han jo være den svageste.

32. Før som svagspiller ikke en kongejagt til bunds, om du derved kommer til at ramme tredjemanden for hårdt. – Thi selv om aktionen lykkes, vil kongeindehaveren, om han tillige har pagaten, - herved få en endnu større chance for en pagatultimo.
33. Spil aldrig din meget lange farve med konge fra toppen uden at have til hensigt at føre den til bunds. – Du risikerer herved at slå den senere makker først, - selv i bedste fald unddrager du ham en eventuel indstikker i farven senere hen.
34. Betragte ikke en 5-farve som nogen pisk. – Thi er der ikke lagt i farven, betyder den i praksis kun et antal kort, som vil være til besvær.
35. Lad endelig være med at betragte den spiller, som ikke går med sin konge på et ”godt tilbud”, som fjenden. – Det har han selv som kun holdespiller ofte ikke råd til, idet han, om han stikker med kongen, kan risikere, at han selv kommer til at føre resten af farven.
36. Tro ligeså lidt på, at den mand, som resolut går med sin konge på et godt tilbud, er ufarlig. – Thi dette kan være på beregning.
37. Stol ikke for meget på til- og frameldinger, sålænge situationen endnu er uafklaret.
38. Brug ikke din scus før der vil være den rette anvendelse for den. Dog hold den frem for alt ikke tilbage sålænge, at den

- taber sin værdi, eller hvad endnu værre er, kommer direkte i vejen.
39. Står du som svagspiller over for valget imellem om du skal spille ud i din meget lange eller meget korte farve, så vælg normalt den sidste. – Du undgår jo da i så fald straks at ramme din makker.
 40. Bemærker du som svagspiller, at din 3- eller 4-farve ikke bliver rørt, kan du – på trods af tidligere advarsler – ofte uden skade spille ud i en sådan, thi der vil efter al sandsynlighed være lagt i den.
 41. For en svagspiller, der endnu ikke er orienteret om styrkeforholdet, vil en 7-farve være meget god at spille ud i, en 6-farve også god, en 5-farve brugelig, hvorimod en 4-farve er den dårligst tænkelige (hellere en 2- eller 3-farve).
 42. Er du som svagspiller af en eller anden grund (fejlspil) kommet i en situation, hvor du – ligegyldig hvad du gør, - kommer din makker i vejen, så spil dine tarokker væk (i rækkefølge fra oven) – slå dog eventuelt dobbelt – frem for at røre den sidste farve!
 43. Pas på – henset til risikoen for en bagudgang – ikke i slutspurt at sidde tilbage med en ”blanket” konge og derudover kun et antal små tarokker, – eller pagaten sammen med kun værdiløse farvekort.
 44. Disponer først og fremmest på basis af realiteter, tag også sandsynligheder med i dine betragtninger – hvorimod aldrig de rene undtagelsesmuligheder.

XXVIII Eksempler til belysning af spillets teorier.

A. Med relation til hyppigt forekommende situationer.

1. En svagspiller er første udspiller. Der er intet meldt.

Han sidder med 5 forholdsvis store tarokker, Spar konge, dame og xxxxxx, Hjerter xxx, Ruder dame, kaval, xxxxx og Klør xx. – Hvad er hans bedste udspil?

Efter al sandsynlighed klør. Formentlig bliver farven taget op og han selv slået, hvad der sådan set kun er godt. Han spiller dernæst sin 3-farve, som muligvis bliver taget op af den anden spiller.- Han kan derefter gå over til sin egentlige pisk (i Ruder) – drive kongen ud og derpå bringe farven til slag. – Hans indsats er hermed forbi – det er sådan en svagspiller, som en makker vil blive glad for!

2. En spiller sidder med 8 gode tarokker (med scusen i blandt), derudover Spar dame, xxxxxx, Hjerter knægt, xxxx, Ruder xxx, Klør xx. Der er intet meldt.

Er han stærk, middelstærk eller svag? Nærmest det sidste på grund af sine dårlige håndkort (ingen indstikkere og scusen kun til ringe nytte). Skal han kunne holde, må han i det mindste håbe på, at makkeren fører 5-farven. – Formentlig kan tredjemand med kun 5 tarokker bedre holde!

3. A. har meldt ”11 med ” og spiller hårdt. – B. har vist 6-farve og slået A. – senere vist sekundær farve (formentlig også en 6-farve). C. har fælles pisk med B, men kun 5 kort i denne sekundære farve.

Hvad skal C. spille ud, når han ved lejlighed kommer ind?

I B's sekundære farve – for at meddele B, at det er denne farve, som skal føres først til bunds. – I den farve kan C nemlig hjælpe én gang og svare i den primære farve – ikke omvendt!

4. Stærkspilleren, som har meldt ”10 med”, fører en 6 pisk som er fælles med C's pisk.

Hvorledes skal C med sine 5 tarokker forholde sig?

Han skal, forudsat at han ellers har gode kort, - normalt overtage føringen, idet han i realiteten er 2 tarokker stærkere end makkeren.

5. A er ultimospiller med blandt andet 11 tarokker med pagat. B. har 7 tarokker og sidder i baghånd for A, har allerede vist pisk.

Ved A's første udspil i farve stikker B. med knægt.

Hvad skal C gøre, der blandt andet sidder med dame og kaval i farven?

Han skal stikke sin makker over – med det ene formål ved påfølgende udspil i makkerens pisk at bringe fjenden i mellemhånd. – Det kan tilmed gøres uden at der går nogen indstikkere tabt derved.

6. En svagspiller er ved et uheld kommet ind. Han sidder tilbage med konge og kaval syvende i en uberørt farve – og har derudover kun 2 frikort.

Hvad skal han spile ud?

Helst et frikort, såfremt han vil kunne forudse, at kortfordelingen i hans kongefarve er 3 og 4 hos de

andre spillere. Han vil med sit endnu tilbageværende frikort og konge sikre sig imod, at der ultimeres.

Hvis C derimod kun har et frikort vil han være nødt til i stedet at spille et lille kort i kongefarven (altså ikke kongen).

7. Holdespilleren fører en 7-pisk, som fjenden har 5 kort i (og svagspilleren kun 2).

Hvornår skal denne, der har scusen) bruge den til fordel for makkeren?

- a. Han kan under makkerens piskeføring vente til den ene gang, fjenden går ”under”. Ved så at scusere når makkeren at avancere en gang i sin pisk.
 - b. Lykkes dette ikke, må han vente til 5-udspil i pischen. Herefter kan han give den ud for makkerens piskefarve uden at risikere at give fjenden indstikker derved.
8. A, der er udspiller i 5´sidste stik har tilbage af kort: Ruder konge og kaval, 10 samt scusen og et frikort. – Han ved, at holdespilleren B har 1 tarok, et frikort samt 3 rudere, - og at C har 2 tarokker (hvoraf den ene er pagaten), en fri konge samt 2 rudere.

Hvem der har Ruder dame ved A derimod ikke (dog formentlig C).

- a. Hvad skal A spille ud for under alle omstændigheder at forhindre C i at ultimere? (Det er nemlig altid bedre at stole mere på sig selv end på makkeren!).

Han skal spille scusen ud for tarok.

- b. Hvad skal B, hvis han kommer ind på højeste tarok, spille ud derefter?

Det vil afhænge af, hvad C lægger til. – Hvis C lægger sin pagat til, spiller han ruder, hvis ikke driver han pagaten ud med sit frikort, selv om der derved går en ultimo til A.

- c. Hvis 5´stik går til C, hvad spiller denne derpå ud?

(1) Ruder dame om han har den, derved kan han forhindre ultimo til A.

(2) ellers først sin frikonge, derpå pagaten og i næstsidste udspil en ruder, - imens har B nået at blanke sin ruder dame (+ 1 frikort)

A vil under alle omstændigheder få sidste stik (hvis der spilles rigtigt).

9. Situationen er noget tilsvarende som ved eksempel 8.

A, der har 4´sidste udspil, sidder med ruder konge og kaval, scusen og et frikort. B har ruder dame småt tredje samt et frikort. C har to tarokker (hvoriblandt pagat) samt ruder knægt og es.

- a. Hvad skal A spille ud? Selvfølgelig scusen for tarok
- b. Hvad skal C stikke med? Lige så selvfølgelig med pagaten – den vil nemlig aldrig kunne ultimeres, og går den ikke, ultimerer A sin konge.
- c. Hvad skal C derefter spille? Bedst sin sidste tarok!! Thi nu kan i hvert fald den spiller som har ruder

dame og et frikort tilbage allerede gardere sig imod konge ultimoen.

Sidder A med både ruder konge og dame, vil selv ikke det mest geniale modspil kunne forhindre ultimo til A.

Navnlig de to sidste eksempler vil der være grund til at hæfte sig ved. Herunder:

1. Betydningen af en tilbageholdt konge i modspil i forbindelse med et eller flere frikort samt
2. at scusen anvendt før frikortet, idet dette modsat scusen kan anvendes som slagkort i næstsidste udspil.

B. Usædvanlige spil med overraskende resultater.

Om de i det efterfølgende fremdragne eksempler kan det siges, at de alle er hentet fra tarokspillets virkelighed. – Skønt de forekommende kortkonstellationer selvsagt hører til de sjældnere, vil der dog også kunne drages lære af sådanne spil – navnlig med henblik på spilleforløb og slutresultat.

Eksempel 1.

A, der har været kortgiver, har efter kortlægningen følgende kort: 13 tarokker (hvoriblandt pagaten og scusen), - i øvrigt meget små tarokker. Spar: kaval, xxxxxx, hjerter: xx, ruder: xx (lagt 3), heraf kaval og klør: x.

B har 5 tarokker (middelstore), spar: Dame, xx, hjerter: xxx, ruder: xxxx og klør: konge, dame xxxxxxxx.

C har 4 tarokker (de fire største!) Spar: konge, knægt, 9 x, Hjerter: konge og dame, Ruder: konge, dame, knægt, xx, Klør: xxx.

C sidder i forhånd for A, hvilket bliver afgørende for spillets udfald. Der kan spørges:

- a. Er A's kort meget stærke? Tilsyneladende ja, i hvert fald såfremt tarokfordelingen er heldig for A, hvad den i virkeligheden er.
- b. Har A lagt forkert?. – Nej han kunne næppe have lagt bedre.
- c. Har A da spillet forkert? – Nej, så godt som ikke – Kun spilleforløbet forklarer spillets mærkværdige udfald.
- d. Blev spillet ført særligt genialt? Egentlig ikke fra begyndelsen. Ved et tilfælde kom modspillet i den rette gænge, - og herefter spiller modspillerne i gensidig god forståelse.

Spillet fik følgende forløb:

B, der spiller sin klør pisk fra toppen rammer A i 2'udspil. A spiller ud i sin pisk (spar), hvorved C kommer ind – og derpå spiller sin sidste klør.

A, der nu ser et stik på hver hånd, giver sin scus ud for tarok. C, der ikke kan undgå at komme ind på tarok, har ingen anden udvej end at spille sin pisk (hjerter) fra toppen. – Fra det øjeblik han ser, at A bliver ramt i 3'udspil, er han klar over hvorledes modspillet fortsat skal forløbe (ved krydsning af piske).

Da krydspiskningen er nået så vidt, at ingen af svagspillerne mere har tarokker, har A, der er inde, endnu 3 tarokker (med pagaten). Han må imidlertid endnu spille 2 gange i sin pisk for at få spar konge ud. Det koster ham ved

tilbagespil i piske med nu 2 tarokker. – Han kunne nu have fortsat i sin pisk, men der var jo ikke flere tarokker at slå ud, - han valgte at spille sin ene ruder. – Det koster ham ved tilbage-spil pagaten.

Han spiller herpå sin sidste ruder – og får herefter ikke mere indflydelse på spillets gang. Som ruderne sad kunne C ikke undgå at få konge ultimo.

Det er givet, at hvis A blot havde haft én stor tarok, ville han være sikker på sin pagatultimo. Det er muligt, at han kan have fortrudt at have spillet tarok den ene gang (med scusen) - eller at have lagt ruder kaval. – han har imidlertid ikke haft grund til at græmme sig derover, thi et ændret spil fra hans side med hensyntagen hertil, havde næppe givet noget bedre resultat.

Kun i den situation, hvor han sad tilbage med kun frikort og en ruder, burde han have trukket 2 af sine frikort først – for i næstsidste udspil at komme med ruderen. – Havde han gjort det, kunne B, om han havde haft ruder dame, have haft mulighed for at kunne holde denne tilbage sammen med et frikort. --Nu havde C ruder dame, og derfor var også denne chance udelukket.

Eksempel 2.

A, der har været kortgiver, har meldt ”10 med”, ”halvt i hjerter uden knægt” samt ”halvt i klør uden konge”. Han har efter skat lægningen følgende kort: 10 tarokker (meget små) spar: dame, xx (lagt 1), hjerter: konge, dame, kaval, xxxxx, ruder: Renonce (lagt 1) og klør: dame, kaval, knægt 8 (lagt 1).

B, der sidder i forhånd for A, har af kort:7 tarokker (middelstore), spar: xxxxx, hjerter: xxx, ruder: dame, kaval, xxxxx, klør: 10, xx.

C har 5 tarokker (heraf de 3 største), spar: konge, kaval, knægt xx, hjerter: knægt, xx, ruder: konge, knægt, xxxx, klør: konge, 9, xxxx.

B spiller ruder kaval ud. Den stikkes af C med kongen, overstikkes af A med tarok. A spiller herved på konge ultimo ved først at spille hjerter dame og kaval og derpå en lille hjerter, som C får hjem på knægt!

C, der ser en mulighed for delvis at uskadeliggøre A's lange pisk, spiller i overensstemmelse hermed utraditionelt sine tarokker fra toppen, i 4'de udspil kommer B ind for at slå A videre i ruder.

A spiller videre i sin pisk, rammer dobbelt, men bliver derpå igen ramt i ruder. – Han sidder nu som udspiller tilbage med 4 tarokker mod B's 2. – Han må spille 2 gange i sin pisk for at få disse ud. – Det koster ham selv endnu 2 tarokker (tilbage pagaten anden). – Imens har C kastet af (1 klør og 1 spar).

A vælger først at slå spar konge ud. Efter første udspil får han ruder tilbage og sidder herefter med pagaten som eneste tarok.

Ved 2'udspil i spar kommer C ind og spiller spar konge tilbage. Herved falder A's spar dame og ved næste spar udspil hans pagat.

A sidder herefter tilbage med hjerter konge (alene i farven) og klør dame, kaval, knægt og 8.

B har klør 10, xx og to frie spar og

C har klør konge, 9, xxx.

Han spiller herefter sin klør dame ud (et tilbud så flot, at næppe nogen begynder kunne have stået derfor), men klør konge vil ikke gå – heller ikke på klør kaval. – Da han nu ser faren for sin egen bagudgang, har han kun at spille sin frikonge ud. På hans derpå følgende udspil af klør konge, falder B's klør 10 – men ikke C's klør konge, der altså ultimeres.

Der kan om dette spils forløb siges, at der af A blev begået så godt som alle de fundamentale fejl, som der kunne begås. – og der kan vist næppe gives nogen bedre forklaring derpå, end at A, der dog ikke helt var uden erfaring og rutine, altid har haft en udtalt tilbøjelighed til at lade sin uforbederlige optimisme og hang til hasard løbe af med sig.

- (1) For det første var hans kortlægning uheldig. – Havde han i stedet for at lægge sig renonce i ruder lagt 2 kort i klør (i stedet for 1), var kalamiteten ikke sket. – Han mente sig antagelig så stærk, at han også kunne fange en konge!
- (2) Han har overvurderet sine kort (som slet ikke var så stærke), thi i modsat fald ville han have hæftet sig ved den gamle sandhed, at det er lettere at ultimere pagaten end en konge

- (3) Hans bluff spil med kongejagt på spader konge før på klør mislykkedes altså, men var han gået den modsatte vej, var resultatet i øvrigt blevet det samme.
- (4) Han ”blankede” sin hjerter konge på et tidspunkt, hvor det trak op til en bagudgang. – Han burde i stedet være gået med kongen, han ville i så fald uden vanskelighed have kunnet forhindre C’s ultimo.
- (5) Havde han endelig i næstsidste udspil spillet sin mindste klør i stedet for klør knægt, var B kommet ind på klør 10 – og ultimoen afværget, han ville tilmed selv have fået sidste stik (på klør knægt).

Eksempel 3.

A, der har meldt ”12 med” har ud over de 12 tarokker følgende kort: Spar: xx, hjerter: xxxx, ruder: xxxx, klør: xxx. Hans tarokker var størrelsesmæssigt set over gennemsnittet (men uden tarok 21).

B. har 5 tarokker (små), spar: xxxx, hjerter: konge, kaval, xxxx, ruder: kaval, knægt, xxxx, og klør: kaval, knægt, xx.

C, der var kortgiver, har 5 tarokker (heraf tarok 21), spar: konge, dame, kaval, knægt, xxxx, hjerter: dame, knægt, xx ruder: konge, dame, xx (lagt 3).

A beslutter sig til straks at drive modspillernes tarokker ud. – selv efter at være blevet slået et par gange i C’s sparpisk. Det lykkes ret hurtigt.

Herefter forsøger han at slå hjerter konge ud. – Det koster ham yderligere et par tarokker. – I 4’ sparudspil stikker B

over og spiller hjerter tilbage. – Det koster ham endnu en tarok, - herefter har han kun 2 tarokker tilbage.

Han prøver derefter ruderfarven; herunder mister han sine sidste 2 tarokker ved stadigt modspil i spar og hjerter. – Han når ikke engang at få ruder konge ud og ikke at føre klør. – C kunne til sidst vælge frit, om han vil ultimere ruder konge eller klør konge.

Årsagen til spillets usædvanlige resultat må søges i følgende:

- (1) A har overvurderet sine kort, idet 12 tarokker uden pisk og uden indstikskort ikke i sig selv er stærke kort.
- (2) Der vil ikke være noget at sige til at han spiller tarokker et par gange, men han må holde op dermed, når han stilles overfor en hårdtslående pisk.
- (3) Han fortsætter med at spille i den farve, han oprindeligt havde begyndt på, hvorved han får ”bagslag” i farven. – Han burde i stedet have vekslet i farverne, - han kunne have holdt sine modstandere i uvished om sin egentlige kortfordeling.

Navnlig hvis han havde undladt at slå C's sidste tarok ud, kunne B ikke have forceret sin hjerterfarve uden at slå C!

Det må tages med i betragtning, at A var begynder i spillet. – Til gengæld havde han en usædvanlig fin sans for kortspil. – Han var således på dette tidspunkt danmarksmester i bridge.

Dette var dagens sidste spil. – Han forlod spillelokalet med den stiltfærdige bemærkning – ”Nu har jeg lært det”. – Det havde han nemlig også. – Han endte endog med at blive en stor tarokentusiast – og tilmed en særdeles dygtig tarokspiller.

Eksempel 4.

A har sine oprindelige 6 tarokker uberørt. Disse er følgende: 21, 20, 19, 18, 17 og scusen. Der er ikke meldt om tarokker.

Han har slået én gang dobbelt men sin oprindelige 8-pisk. – Af øvrige kort sidder han tilbage med en uberørt 4-farve bestående af konge, dame, knægt, x. (lagt 3). Han er nu renonce i de resterende 2 farver. Han fører sine tarokker til bunds i eet træk – sidst med scusen – og endte med at ultimere sin konge.

Der kan spørges, om en sådan spillemetode ikke er for letsindig, Svaret må blive nej. Kun, hvis den stærke spiller har haft 9 tarokker (hvoraf der altså efter tarokspillet kun vil være to tilbage), mens han kun har 2 kort (eller mindre) i A's kongefarve, kan han have en lille chance for en pagatultimo. En sådan eventualitet må A have lov til at se bort fra.

I øvrigt hvis den stærke spiller havde være således stillet, kunne hans pagatultimo alligevel ikke have været forhindret, om A havde spillet på en blidere måde.

Eksempel 5.

A er kortgiver og har følgende kort at lægge af:

Tarokker: 21, 20, pagaten og scusen, - altså i alt 4. Spar: konge, dame, kaval, knægt, xxxx, hjerter: konge, kaval, xxx, ruder: konge, knægt, xxx, og klør: dame, kaval, knægt, xxx.

Han lægger 3 klør (og har altså dame, kaval og knægt blanke tilbage i farven). Da der ikke meldes tarokker, kan han vide, at de andre spillere hver har 9. Der spilles som ventet fra modstanderens side henholdsvis i hjerter og ruder. – A kommer ret snart ind og fører sin sparpisk fra toppen. Da pischen slår dobbelt spiller han fra nu af på pagat ultimo, i det han kan skønne sig til, at de udeværende tarokker i klørfarven er fordelt med 4 på hver hånd. – Han vandt sin ultimo uden mindste besvær. – selvfølgelig fulgt af gensidige bebrejdelser modspillerne imellem!

Det kan spørges, om der er ”lagt” for dristigt. – svaret må blive absolut nej! – Thi skulle der vise sig en mere ulige tarokfordeling end tilfældet blev, ville A kunne støtte sin eventuelle makker i en hvilken som helst farve – blandt andet med sin scus.

XXIX Spilleindsats og betalingsregler.

Som ved de fleste andre kortspil står man sig ved i tarok at spille med pengegevinst som sekundært formål – dog i betragtning af spillets særlige karakter – helst kun med moderate satser, idet det økonomiske resultat naturligvis kun kan blive underordnet. – En halvøres tarok svarende til nær en tiøres raslelhombre hører til det almindeligste.

Det beløb, som hver spiller modtager i jetons ved spillets begyndelse hæfter han for ved den endelige opgørelse. Ved spillets ophør får hver spiller sin andel af tarokkopernes

indhold. – Denne andel sammenlagt med hans egen kassebeholdning vil være bestemmende for, hvor meget den enkelte har tabt eller vundet.

Der slutes af med en udveksling af jetons, hvorefter manglende betales eller overskydende betales eller modtages i kontanter efter den vedtagne takst. – (5 points er mindste betalingsenhed.

Der foretages inden spillets begyndelse en såkaldt ”fundering”, som består i, at hver deltager lægger 20 points i hver af de 2 ultimokopper. – Indbetalinger til kopperne herudover sker efter følgende regler:

1. Den spiller der giver kort, erlægger forud 5 points i hver kop.
2. Der indbetales for hver tabtgået konge 5 point til kongekoppen og tilsvarende for en tabtgået pagat 5 points i pagatkoppen.
3. I tilfælde af bagud fordobler den uheldige spiller den kop som svarer til det kort (pagat eller konge), som han er gået bagud på.

Går 2 spillere bagud i samme spil, vil altså kongekoppen, om det drejer sig om 2 konger – blive tredoblet.

4. Hvis der derimod ultimeres, sker der en radikal udbetaling af den pågældende kasse, idet vinderen har ret til at tømme den for indhold.
5. Hver gang en kop tømmes for indhold (i anledning af ultimo) funderes der på ny med 20 points fra hver deltager i den tømte kop. I denne fundering deltager oversidderen.

6. Alle ikendte bøder (hvorom senere) indbetales til kopperne.

Af ind- og udbetalinger, som kun vedkommer spillerne indbyrdes (ikke oversidderen) – kan følgende forekomme:

1. Den spiller som får sin pagat hjem i stik, får 5 points af hver af de andre spillere.
2. Mister en spiller derimod sin pagat, bøder han med 5 points til hver af de andre (ligesom han som foran nævnt bøder til pagatkoppen).
3. Mister en spiller en konge betaler han ligeledes herfor med 5 points til hver medspiller (samt til kongekoppen).
4. Afgivne meldinger honoreres således:
 - 10 tarokker med 10 points fra hver medspiller, 11 tarokker med 15 points, 12 tarokker med 20 points og så fremdeles.
 - 3 matadorer honoreres med 10 points, 4 med 15 points, 5 med 20 points o.s.v.
 - en fuld melding i konger eller farve betales med 10 points,
 - en sprøjtefuld melding i konger eller farve med 15 points,
 - en halv melding i konger eller farve med 5 points,
5. Honoraret for sidste stik er 20 points af hver til vinderen.
6. Den spiller, som vinder en pagat- eller kongeultimo, får henholdsvis 45 eller 40 points af hver medspiller (i stedet for 20 points for sidste stik). – Som forannævnt, får han ret til at tømme den tilsvarende ultimokop.

7. Den spiller, som går bagud, betaler tilsvarende pointsbeløb til sine medspillere. – Som tidligere omtalt fordobler han den tilsvarende ultimokop.
8. En vinder af nolospil får 25 points af hver af sine medspillere.
9. Overskydende tællepoints (eller manglende) honoreres efter de i afsnit X givne regler.

XXX Straffebestemmelser med bødetakster.

Som det måtte være at vente, forekommer der ikke sjældent i tarok forsyndelser af forskellig art. – Selv om dette selvfølgelig ikke sker med vilje, kan det dog altid virke generende, - navnlig, om de forekommer så langt hen i spillet, at de medfører, at spillet helt må kasseres.

For at undgå, at sådanne forsyndelser ikke helt tager overhånd, har man ikke set andre udveje end at fastlægge visse strengt nødvendige straffebestemmelser, - idet det dog altid anses for en forudsætning, at disse ikke håndhæves så hårfint, at det kommer til at gå ud over spilleglæden og den gode tone.

Opståede uoverensstemmelser bør afgøres af spillerne i forening ved stemmeflertal – bedst med oversidderen som opsynsmand.

I tilfælde af stemmelighed vil det ligeledes være bedst, om det bliver den oftest uvildige oversidder, der i den foreliggende sag træffer den endelige afgørelse

Da der ikke eksisterer faste satser for bøder i tarok for spilleovertrædelser, vil de i det efterfølgende anførte satser kun være at betragte som forslag.

Bødernes størrelse er efter bedste evne bestemt i forhold til de forekommende forseelsers art og navnlig følgevirninger.

Rent formelle overtrædelser foreslås således straffet med den mindste bøde – 5 points i hver kop, mens de mere alvorlige – som f. eks. sådanne, som afstedkommer forstyrrelser i spillet, - takseres til 10 points i hver kop, - medmindre de forårsager, at spillet må kasseres sent i spillet, i hvilken forbindelse bøden passende kan ansættes til 20 points i hver kop.

Hårdest bør den spiller straffes, som ikke alene bliver årsag til, at et spil må kasseres, men som tilmed bliver skyld i, at en anden spiller går glip af en oplagt ultimo. Hans straf bør være 40 points i hver kop.

Det ligger i sagens natur, at navnlig en forseelse af sidstnævnte art bør afgøres ved ”dommerkendelse”.

De foreslåede bøde satser og ”mindelige afgørelser” er følgende:

1. Gives der forkert dog således at det opdages inden skatlægningen, rettes fejlen ved korttrækning, og sagen er dermed afgjort. Er kortfordelingen imidlertid blevet så forkludret, at der må gives om, giver samme kortgiver igen – mod på ny at lægge 5 points i hver kop.
2. Hvis en spiller har meldt, inden kortgiveren har lagt skat, bøder han med 10 eller 5 points i hver kop, alt efter om der

gives om eller ikke. Blot én spiller forlanger det, skal der gives om.

3. Den spiller, som spiller ud eller lægger til i utide, betaler 5 points i hver kop. – I sidste tilfælde fanger bordet, om det bliver et bekendingskort.
4. Den spiller som forlanger ”scus” i tredjesidste udspil, - skønt denne allerede er gået – betaler 5 points i hver kop.
5. Den spiller som giver scusen ud for en farve, som ikke mere er inde, bøder ligeledes med 5 points i hver kop. – Hvis også han ”døber” den forkert, bør han ligeledes betale 5 points i hver kop.
6. Den kortgiver som har lagt forkert skal – uden at fejlen redresseres inden næste mand melder, erlægges 10 points i hver kop. – Spillet kasseres – og næste spiller giver kortene.
7. Samme straf tilfalder den spiller som har forkerte kort, og som ikke gør opmærksom herpå, inden der spilles ud – Spillet kasseres og næste spiller giver kortene.
8. Hvis en spiller undlader at oplyse om en pligtig melding bøder han med 10 points i hver kop. – Spillet bør normalt fortsættes, selv om fejlen først opdages på et relativt sent tidspunkt. – Den spiller som har begået fejlen må dog ikke ultimere.
9. I tilfælde af, at en spiller melder om kort, som han ikke har (f. eks. om en halv melding uden at have scusen, - om en halvmelding med manglende knægt, hvor han i stedet mangler kavallen, m.v.) gælder samme regel som ovenfor

anført. Dog vil det være korrekt af den anden spiller som kan konstatere fejlen – at han diskret bemærker f. eks. ”Må jeg høre meldingen én gang til”. Lykkes dette forsøg ikke, bør det ikke gentages. Den spiller som har meldt forkert – skal senere, når han opdager det, straks gøre opmærksom derpå. – Han må ikke ultimere i dette spil!

10. Svingter en spiller kulør hen i spillet, bør det så vidt gørligt redresseres. Lykkes dette, vil han kunne nøjes med at betale 10 points i hver kop. Lykkes det ikke, må spillet gå om, og han betaler 20 i hver kop. – Går en anden spiller derved glip af en ultimo, vil der være grund for at ikende synderen en bøde på 40 points i hver kop.

Redresseres en fejl under spillet, men først efter diskussion, har enhver spiller ret til at få oplyst, hvor mange tarokker der indtil da er gået.

11. Beklageligvis vil det i praksis være ugørligt at finde frem til passende bødepålæg for tavshedsbrud under spillet – eller lignende forsyndelser.
12. Det kan ske, at en spiller kommer i den heldige situation, at han frit kan vælge, om han vil ultimere pagaten eller en konge. – Han kan i så fald være fristet til at ”skele lovlig langt efter ultimo kopperne (for at overtyde sig om, hvilken er den fyldigste). Dette er ganske vist ikke strafbart – men det anses for stridende mod god tone!

Genudgivet af VLK Tarokklub i december 2010.