

<u>INDHOLDSFORTEGNELSE</u>	Blad
<b>SPILLET'S REGLER</b>	2
Særlige udtryk ved tarok	2
Spillerne	3
Kortene	3
Kortgivning	6
Meldinger	6
Betalinger	9
Hvad tarokspillet går ud på	12
Lægning af skat	13
<b>SELVE SPILLET</b>	
Indledning til spillet	18
Forskellige regler og spilleanvisninger	21
Forsøg på at ultimere og kampen for at hindre ultimo	23
Nolo	35
Tout	37
(Egne notater	38)

## SPILLET'S REGLER

### Særlige udtryk

ved tarok     Tarok lig trumf

Pagat lig T 1

Skusere lig bruge skusen

Caval (C) er et særligt billedkort, der i værdi ligger mellem damen (D) og knægten (Kn). Billedet er en rytter.

Ultimere. Ultimo. Den spiller, der får sidste stik hjem på et ultimokort (de 4 konger og pagaten) ultimerer.

Bagud. Den spiller, der i sidste stik sidder med et ultimokort på hånden, går bagud, hvis en anden spiller tager sidste stik hjem.

Konge- og pagatkopperne dannes af en æske eller lignende, der er inddelt i 2 afdelinger.

Fundere betyder at lægge 20 points i tomme eller tømte kopper.

Indskyde. Kortgiveren indskyder 5 points i hver kop.

Rækkekort er kort, der følger umiddelbart efter hinanden.

Gaffelkort er rækkekort, hvor hverandet mangler. K. C eller D. Kn.

Indstikkere er kort, på hvilke der kan tages stik hjem.

Markere til og fra. Man kan ved sit tilkast vise, om man ønsker en udspillet farve rørt eller ej.

En pisk er en farve, i hvilken man har mindst 6 kort. Man kan med den piske konger og tarokker ud.

Skat. Kortgiveren, der får 28 kort mod de andre to spilleres 25, skal lægge 3 kort. Disse er skaten.

### Spillerne

Tarok kan spilles af 3, 4 eller 5 spillere, dog kun med 3 aktive i hvert spil (som i l'hombre).

Er der 4 spillere, sidder den spiller over, der har plads lige overfor kortgiveren. Er der 5 spillere, går den ene spiller ud i 5 spil ad gangen og træder ind som forhånd ved det 6. spil.

Alle 3, 4 eller 5 spillere deltager i de forekommende funderinger, altså både før der gives til første spil, og når senere hen en kop tømmes. Alle andre former for betaling deltager den eller de oversiddende spillere ikke i,

Der trækkes lod om pladserne.

Oversidderen må ikke blande sig i spillet, selv ikke hvis det opdages, at der svigtes kulør eller lignende.

### Kortene

Til tarok anvendes specielle kort, der består af 78 blade fordelt således:

- 56 farvekort,
- 21 tarokker og
- skusen.

Farvekortene Kortenes værdirækkefølge i de 4 farver er således:

Spar og klør: K, D, C, Kn, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 og 1

Hjerter og ruder: K, D, C, Kn, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 og 10

Farverne er ligestillede og kortenes rækkefølge fast. Der er således ikke, som i bridge, tale om major- og minorfarver eller om, at kortenes værdi kan skifte som følge af meldingerne som i l'hombre.

**Tarokkerne** Tarokkerne, der er nummererede fra 1 til 21, er altid trumf. T 1 (pagaten) er den mindste.

**Skusen** Skusen må nærmest sammenlignes med en joker, idet den efter behag kan bruges som tarok eller en hvilken som helst farve.

Skusen har ingen stikværdi og kan således aldrig tage stik hjem.

Til brugen ad skusen knytter sig i øvrigt følgende regler:

- a. Den regnes som tarok ved matador- eller tarokmeldinger.

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

over til baghånden, der nu kan døbe skusen, såfremt han ikke har den udspillede farve.

### Kortgivning

Der tages af og kortene gives 5 af gangen højre om (mod urviserens retning). Herved får kortgiveren 28 og de to andre spillere hver 25 kort. Kortgiveren melder ”Rigtigt”.

Er der givet fejl, kan giveren vælge, om han på ny vil indskyde 5 points i hver kop, eller om han vil lade næste spiller give.

Hvis en spiller slet ingen tarokker har fået (skusen tælles her ikke som tarok) kan han forlange omgivning. I dette tilfælde skal der ikke indskydes på ny for kortgivningen.

### Meldinger

I tarok skal visse kortkombinationer meldes, Man skal ikke, som i mange andre kortspil, vurdere kortene og afgive en melding om, hvor mange stik eller points man mener kortene kan give. Der er i tarok nærmere tale om oplysningsmeldinger. I hvert spil meldes der kun én gang af hver spiller, begyndende med kortgiveren, derefter forhånden og sluttelig mellemhånden.

Meldingerne kan opdeles i:

Tarokmeldinger,

matadormeldinger og

meldinger om billedkort i farverne.

**Tarokmeldinger** Har en spiller 10 eller flere tarokker skal dette meldes. Skusen tælles som en tarok. Ved tarokmeldinger skal det oplyses, om man har pagaten eller ej. Tarokmeldinger afgives på følgende måde: Har en spiller fx 10 tarokker incl T 1 (pagaten) meldes ”10 med”, der betyder 10 tarokker incl pagaten. Har spilleren ikke pagaten skal der meldes ”10 uden” = 10 tarokker uden pagaten.

**Matadormeldinger** Har en spiller T 21, T 1 og skusen skal der meldes ”3 matadorer”. Har spilleren tillige T 20, skal der meldes ”4 matadorer” o.s.v.

Matadorer skal meldes uden hensyn til hvor mange tarokker spilleren i øvrigt har. Der kan også blive tale om en kombineret tarok- og matadormelding. Har en spiller fx følgende tarokker: T 21m 19, 17, 15, 14, 13, 10, 3, 2, og 1 samt skusen, skal der meldes ”11 med og 3 matadorer” eller ”11 med 3”

**Farvemeldinger** I farverne skal følgende kombinationer af billedkort meldes:

4 billedkort i samme farve = en fuld melding

3 billedkort i samme farve + skusen = en halvfuld melding.

4 billedkort i samme farve + skusen = en overfyldt melding

4 konger = en fuld melding i konger

3 konger + skusen = en halvfuld melding i konger

4 konger + skusen = en overfyldt melding i konger.

Til halvfulde og overfyldte meldinger skal man altid have skusen.

Ved halvfulde meldinger skal det oplyses, hvilke kort der mangler. Har en spiller fx. hjerter dame, caval og knægt samt skusen meldes: ”Halvfuld melding i hjerter, mangler kongen”, eller hvis en spiller har spar, hjerter og klør konge samt skusen meldes: ”Halvfuld melding i konger, mangler ruder”.

Skusen kan på samme tid være med i flere meldinger, fx 10 uden og overfyldt melding i konger.

Er der på en hånd hverken tarok-, matador- eller farvemeldinger meldes ”Pas.”

### Forkerte eller manglende meldinger

Ved forkerte meldinger, fx oplysning om kort man ikke har (en halv melding uden skusen) betaler vedkommende 10 points i hver kop.

Hvis en pligtig melding ikke afgives, betaler vedkommende 10 points i hver kop.

Så snart den forkerte, eller manglende oplysning opdages, må dette oplyses. Spillet fortsætter, men den spiller, som har afgivet den forkerte melding eller har undladt at melde, må ikke ultimere i



dette spil. Hvis den pågældende alligevel ultimerer, får han kun betaling som for sidste stik.

Betalinger Betalingerne falder i tre faser; før spillets begyndelse (før første kort er på bordet), under spillet (fra første til sidste kort er på bordet) samt efter spillets afslutning (efter at sidste stik er taget af bordet, og inden der er spillet ud til et nyt spil).

Før spillet Alle (3, 4 eller 5) spillere funderer i tomme eller tømte kopper 20 point

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

Kortgivning: giveren indskyder i hver kop 5 point

Halve meldinger: fra hver medspiller 5 point

Fulde meldinger: fra hver medspiller 10 point

Overfyldte meldinger: fra hver medspiller 15 point

3 (4, 5, osv) matadorer: fra hver medspiller  
10 (15, 20) points

10 (11, 12 osv) tarokker fra hver medspiller  
10 (15, 20) points

Fejlgivning: enten går kortgivningen videre til næste spiller, eller giveren indskyder på ny i hver kop 5 points

Fejl lagt skat: er der afgivet en positiv melding på anden hånd, kan fejlen ikke rettes. Spillet må standse, og der bødes i hver kop 40 points

#### Under spillet

Såfremt en konge eller en pagat ikke tager stik hjem: til hver medspiller og i vedkommende kop 5 points

Pagat tager stik hjem: fra hver medspiller 5 points

Fejle kort: spillet standse og den der har de fejle kort betaler i hver kop 40 points

Forkerte eller manglende meldinger: spillet fortsætter, men fejlmeldereren må ikke ultimere og betaler i hver kop 10 points

Kulørsvig: spillet standser, og den som har svigtet kulør betaler i hver kop 40 points

Fejlagtigt forlangt skus: i hver kop 20 points

Efter spillet Sidste stik: fra hver medspiller 20 points

Ultimo: vedkommende kop og fra hver medspiller 40 points

Bagud: vedkommende kop fordobles og til hver medspiller 40 points

Ved ultimo og bagud pagat betales på vanlig vis 5 points for pagaten

Nolo: fra hver medspiller 25 points

Tout: begge kopper og fra hver medspiller 80 pts

Betaling for korttælling: Når spillet er afsluttet tælles point op hos de to spillere, som ikke er impliceret i kortgivningen til næste spil.

Pointværdien er som følger:

For hvert stik	1 i alt	26 points
- - konge	4 i alt	16 -
- - dame	3 i alt	12 -
- - caval	2 i alt	8 -
- - knægt	1 i alt	4 -
Pagat	4 i alt	4 -
Tarok 21	4 i alt	4 -
Skusen	4 i alt	4 -
	I alt i spillet	78 points

Betaling (eller gevinst) efter tællingen:

00 – 03 points	betaler	25 points
04 – 08	-	20 -
09 – 13	-	15 -
14 – 18	-	10 -
19 – 23	-	5 -
24 – 28	Spiller lige op	
29 – 33	vinder	5 -
34 – 38	-	10 -
39 – 43	-	15 -
44 – 48	-	20 -
49 – 53	-	25 -
54 – 58	-	30 -
59 – 63	-	35 -
64 – 68	-	40 -
69 – 73	-	45 -
74 – 78	-	50 -

Hvis således den ene af de to tællende spillere opgør sin tælling – efter ovenstående regler – til at være 39 points, da skal han have 15 i tælling; den anden af de tællende spillere kan eksempelvis have opgjort sin tælling til 19 points og skal således betale 5 i tælling, hvorefter det er klart, at den spiller som ikke har deltaget i tællingen (på grund af kortgivningen), skal betale 10 i tælling.

Har en spiller vundet en nolo udgår korttællingen.

I det hele taget kan man, uden at spillet lider skade derved, snarere tværtimod, undlade tælling.

Det er vigtigt at være omhyggelig med at melde rigtigt, med at bekende kulør, med at påse, at man har det rette antal kort på hånden osv.

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

Normalt sættes 1 point = 1 øre. Det er praktisk at spille med jetons og at sætte 1 jeton = 5 points.

### Hvad tarokspillet går ud på

Medens det ved andre kortspil som regel kommer an på at få et vist antal stik, ved l'hombre 5, ved whist 7 og ved bridge et kontraheret antal, så gælder det i hovedsagen ved tarok om at få det

sidste stik og da navnlig at få dette hjem på et ultimokort, dvs. at ultimere.

Da en ultimo betales med 40 points af hver af de 2 medspillere, og da ultimator får vedkommende kops indhold, der til tider kan være meget stort, er det klart, at det for alle til partiet hørende spillere – med undtagelse af ultimator selvfølgelig – er af største betydning, at ultimoen hindres. Det kan ofte betale sig under sådanne forhold at hjælpe den tredje spiller til en nolo, fordi en vunden nolo betyder, at der ikke samtidig kan ultimeres (men nok gås bagud, også af den spiller, der har vundet sin nolo). Som ganske underordnede formål kan man spille på at få stor tælling, at fange konger og pagat, eller at slå sidste stik fra den spiller, der har haft store meldinger.

### Lægning af skat

Giveren der har fået 28 kort skal

lægge 3 af disse kort (kaldet skaten).

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

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

Må ikke lægges Følgende kort må ikke lægges i skaten:

- a. Kort fra meldinger. Skulle det tilfælde indtræffe, at man ikke kan undgå at lægge fra meldinger, skal man oplyse herom, og man får fuld betaling også for de meldinger, fra hvilke man har lagt.
- b. De 4 konger og T 21 (*I dag heller ikke T 1*).
- c. Skusen, med mindre man vil spille tout. Er skusen lagt, skal dette meldes.
- d. Tarokker, hvis man har 4 eller flere og slet ikke hvis man har T 21, jf. ovenfor (*og T 1 ligeledes ovenfor (Bent Agger)*). Skusen regnes her ikke som tarok. Hvis man lægger tarokker skal man lægge sig renonce. Man kan altså ikke nøjes med at lægge en eller to og så beholde to eller en. Man må have dem alle væk. På forlangende skal man, når det under spillet viser sig, at man er renonce i tarok, oplyse om, hvor mange man har lagt.

Anvisninger Ved lægning af skaten bør man nøje bedømme håndens styrke. Følgende fire faktorer har betydning ved denne bedømmelse:

1. Tarokkernes altal og størrelse. Det er indlysende, at mange og store tarokker er bedre end få og små.
2. Indstikkernes antal. Denne faktor er mindst lige så vigtig som den første. Jo flere indstikkere man

har, jo oftere kan man komme ind og få spillet sin piskefarve og andre småkort, således at man til slut sidder med tarokker, og i så fald er ultimo på anden hånd udelukket.

3. Pisken, der skal gennembryde modstandernes forsvar og nedkæmpe hans tarokker. Med en lang pisk og tilstrækkeligt mange indstikkere, suppleret med tarokker, kan man få pisket modpartens tarokker ud og derved selv få mulighed for at ultimere.

6-pisken er den laveste pisk. Med den kan man normalt piske 4 tarokker ud fra de 2 andre spillere. Med 7-pisken driver man 7 og med 8 pisken 10 tarokker ud. For at drive 10 tarokker ud med 8-pisken, skal man sidde 8 gange i udspil, medens man for at drive 11 tarokker ud med en 6- og en 7-pisk tilsammen skal sidde ikke mindre end 13 gange i udspil. Man lærer heraf, at én lang pisk er bedre end to korte tilsammen. Husk dette ved lægningen.

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

4. Dækning i farverne. Herved forstår man, at man har 4 kort i hver af de tre sidefarver. Dækningen er en ren fprsvarsforanstaltning, der skal opholde modpartens angreb så længe til ens

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

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

Læg aldrig ned til 5x5, men hold altid en pisk. Man kan aldrig vide, om man bliver nødt til ”at tage spillet”.

Har man ikke flere end 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spille nolo, hvis dette skulle være ønskeligt. Husk, at T 21 ikke må lægges, og at skusen her ikke tæller som tarok (*I dag må man heller ikke lægge T 1, Pagaten*).

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

Har man to lige lange piske, beholder man den, i hvilken man har høje topkort, da pishen så virker



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

Meget ofte kan man se sin fordel ved at lægge 2 eller 3 kort fra en 5- eller 6-farve, da det er ret usandsynligt, at en sådan farve vil være piskefarve hos en modspiller.

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

## SELVE SPILLET

Der gælder i tarok den lov, at man skal bekende kulør så længe man kan; derefter skal man bruge tarok, så længe man har nogen. Husk at skusen kan man bruge når, hvor og som hvad man vil, dog aldrig i næstsidste stik, jf. side 5.

### Indledning til spillet.

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

Hvorledes er tarokkerne fordelt?

Hvor sidder T 21, pagaten og skusen?

Hvor sidder kongerne?

Hvad kan der vides om de andre billedkort?

Er nogen af spillerne særlig farlig?

Nedenstående følger en række oplysninger, som den dygtige spiller kan uddrage af de afgivne meldinger mv:

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

samme farve, eller 2 konger, da der ellers ville være en halv melding.

Afhængig af hvilke kort man har, og hvorledes spillet forløber, kan man komme til at spille som:

Sidstestikspiller (herunder ultimator),

fører,

hjælper,

ligevægtsspiller eller

nolospiller.

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

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

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

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

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

Viser det sig under spillet, at en spiller bliver svækket så stærkt, at han kan se, at han ikke kan "holde spil", dvs. have tarok til sidste stik, så må han "gå fra spillet" dvs. han må ophøre med at føre pisk og dernæst optræde som hjælper eller ligevægtsspiller, alt som forholdene byder det.

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

### Forskellige regler og spilleanvisninger

Tælling af tarokker      Man må til enhver tid have rede på, hvor mange tarokker der er inde endnu. Man må derfor tælle dem efterhånden, som de kommer på bordet, enten man så vil bruge den ene eller anden måde. Simplest og lettest, men absolut ikke bedst, er det at tælle tarokkerne, når de kommer frem, men den såkaldte franske tællemetode er nok så god, fordi den i visse tilfælde giver bedre oplysning om tarokkernes placering. Man tæller med tocifrede tal, og lader tiere gælde for hånden til venstre og enerne for hånden til højre. Er man herved

kommet til et tal, fx 43, så ved man, at der til venstre er faldet 4, til højre 3 tarokker, i alt 7. Er man kommet til et tal med 9 i, så ved man, at 9-hånden ikke har flere tarokker, såfremt han da ikke har meldt tarokker, og man ved også hvor resten sidder.

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

Til og fra  
markering

Har man 4 eller flere kort i en farve, markerer man til. Har man 3 eller færre, markerer man fra. Tilmarkering vises ved, at man ved første tilkast bruger et lille kort og ved næste tilkast et større. Ved framarkering kaster man først et større og dernæst et mindre.

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

Ligevægtsspillerens markeringer bør derimod altid være til at stole på.

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

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

Man kan sikre sig en indstikker ved hjælp af skusen. Fx man har hjerter konge, hjerter 1 samt skusen. Hjerter knægt spilles ud af hånden til højre, den stikkes ikke af hånden til venstre og man skuserer da (bruger skusen). Nu føres en ny hjerter fra højre side. Denne stikkes ikke af hånden til venstre, der sidder med caval. Man tager da stikket hjem på hjerter 1 og får senere kongen hjem.

Hjælperen kan spille skusen ud som førerens farve, hvis han er renonce i denne.

Den svage spiller bør til tider holde skusen til sidste stik, hvorved ultimator får den opfattelse, at der er en positiv tarok inde endnu, således at han opgiver ultimoen, der ellers var ganske oplagt.

Den stærke spiller skal sørge for i tide at komme af med skusen, mens han endnu kan bruge den ganske frit.

### Forsøg på at ultimere og kampen for at hindre ultimo

Hvad enten man spiller for blot at få sidste stik eller for at få dette på et ultimokort, må fremgangsmåden i hovedsagen blive den samme. I det efterfølgende gives nogle anvisninger på, hvorledes ultimatoren bedst spiller sine kort, og på hvorledes de to andre spillere skal spille deres kort for at forhindre ultimoen.

**Ultimator** Ultimator har det lettest. Han angriber med sin pisk, og slår med den så hårdt som vel muligt. Når pishen er ført til bunds, spiller han tarok, men kun så længe dette hårde spil er forsvarligt. Ultimator kan tillade sig alt. Han kan markere falsk for at få ført en ham bedre passende farve. Han kan spille ud fra en ganske kort farve for måske derved at opnå, at denne farve ikke bliver rørt. Han kan bluffe på enhver måde. Der er kun én ting, han ikke må, og det er at spille så hårdt, at der bliver fare for, at en af de andre spillere ultimerer. Har han vovet sig så langt ud, at denne fare indtræder, da bør han som hæderlig tarok-spiller foretrække selv at gå bagud, hvis han derved kan hindre den truende ultimo hos en anden spiller. Åbner en anden spiller med den farve, han selv ville have ført spiller han en anden lang farve, hvis han har en sådan, ellers spiller han tarok, så længe den anden gør det arbejde, han selv skulle have gjort. Disse regler gælder naturligvis for enhver kampspiller.



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

**Hjælperen** Hjælperen skal, så snart som gørligt, skaffe sig at vide, hvilken farve føreren vil have spillet. Han må derfor ikke stikke føreren over, når denne har dækket det af ultimator først udspillede kort, end ikke om føreren har meldt en farve, således at hjælperen kan spille føreren ind her. Der tabes et tempo ved den umotiverede overstikning, og dette tempo kan være det afgørende for hele spillets udfald.

Hjælperen skal omgående svare i førerens farve, selv om den ikke passer ham. Det er førerens kort, det kommer an på. Selvfølgelig skal hjælperen markere fra, om farven ikke passer ham, men spille den igen bør han for ikke at ødelægge førerens modspil.

Hjælperen skal stikke for og fire af, således at førerens kort bliver så godt egnet til at hindre den truende ultimo som muligt.

Han skal ofre sine høje kort, ja endog en konge, hvis han herved kan støtte føreren.

Han skal bruge sine mellemtarokker først, således at han ikke senere hen kommer i vejen med disse.

Han må absolut ikke på egen hånd give sig til at jage konger, men må afvente førerens ordre hertil.

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

Der findes blandt tarokanere en gammel, fæl frase: "Vi må have den konge ud". Det er absolut ikke for meget sagt, at mindst 1/3 af alle vundne kongeultimoer kunne have været spillet ned, såfremt nævenyttige hjælpere havde fulgt førerens anvisninger i stedet for at gå på egen hånd. Kun hvis der er meldt tarokker uden, kan det være rigtigt at jage konger, men det må blive førerens sag at afgøre, når jagten skal begynde.

Kan en hjælper – som regel langt hen i spillet – se, at han alene uden nogen støtte fra føreren kan komme tit nok ind til at piske den eneste farlige konge ud, kan han tillade sig at gøre dette.

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

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

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

Fører og  
hjælper  
spil mod  
ultimotor

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

Der hersker hos mindre gode spillere fra gammel tid den opfattelse, at føreren ikke må ramme sin makker. Dette er ganske ulogisk. Det er tværtimod til stor gavn for modspillet heldige forløb,

om hjælperen rammes omtrent samtidigt med ultimator. Sker dette kan han, hvis han sidder foran ultimator, stikke for med sine høje tarokker, eller han kan, hvis han sidder bag ultimator, stikke over og derefter spille føreren ind igen, således at der atter kan spilles op gennem ultimator. Eksempelvis: Ultimator har 2 kort i førerens pisk. De øvrige 12 er fordelt med 6 + 6. Ultimator rammes her 4 gange og kan bruge sine 4 mindste tarokker. Er de 12 resterende kort derimod fordelt 8 + 4, rammes ultimator seks gange, og de sidste fire gange koster dyrt, fordi hjælperen kan stikke for, hvis han sidder foran, eller han kan stikke over, hvis han sidder bagved ultimator.

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

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

Har man rækkekort, spiller man både som fører og som hjælper altid det højeste i rækken ud, så

ved makker, at man har det efterfølgende kort. Dette trick spiller navnlig en stor rolle, når rækken er på 3 eller flere kort. Ellers kunne man som forhen ved at spille det næsthøjeste kort ud vise, at man også havde det højeste kort, men man får i så tilfælde intet at vide om, at der også er det tredje kort i række.

Har man gaffelkort, og sidder man efter ultimator, må man vise hjælperen farven, og der skal da hele tiden spilles gennem ultimator og helst så højt, at man fanger ultimators mulige indstikkere. I det hele taget skal man i så stor udstrækning som muligt søge at få ultimator i gaffel. Thi herved slår man lettest hans indstikkere væk.

Så længe begge makkere har kort i den fælles piskefarve, kan det være rigtigt af hjælperen, der sidder foran føreren, stikker ultimators piskekort med sine mellemtarokker, som han på denne måde slipper af med, samtidig med at han så kan føre førerens pisk igen. Har hjælperen flere kort i den fælles pisk farve end føreren, må han ikke spille de overskydende kort ud, da han derved pisiker føreren. Senere, når førerens tarokker måske er slået fra ham, kan hjælperen med de overskydende slå tarokker fra ultimator. Han må derfor altid være på det rene med, hvor mange kort føreren har haft i pisken. Som nævnt i afsnittet "Indledning til spillet" skal man mærke sig, hvor mange kort man har i hver farve. Rammer

føreren nu fx ultimator med sin pisk i et andet udspil, så har ultimator kun haft 1 kort i piskefarven. Har man selv haft 7, så er førerens pisk på 6 kort, og nu er det så, at man ikke må spille det sidste kort i pisken ud, før førerens tarokker er gået. Så snart en pisk har ramt, skal man holde det højeste indeværende kort i pisken tilbage. Når dette så falder, ved makkeren, at der ikke er flere, og at han som hjælper ikke må røre farven mere, selv om han ikke kan tælle hele farven. Der kan nemlig være lagt fra den.

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

Hjælperens  
åbningspil

Hjælperens åbningsudspil kan ofte være afgørende for hele spillets forløb. Det er navnlig svært, når føreren sidder i mellemhånd. Medens det ved ligevægtsspil kommer an på ikke at gøre skade, kommer det ved hjelpepil an på at gøre ravn. Er der farvemelding hos føreren, skal man åbne i denne farve, men så snart føreren har vist sin piskefarve, skal man straks spille denne for så

senere at kunne spille føreren ind på meldingen. Er der farvemelding hos ultimator, skal man ikke spille ud her, da en sådan farve ofte er piskefarven. Har ultimator meldt de 3 konger, og kan man deraf se, at den 4. konge sidder hos føreren, så skal man betænke sig mere end to gange på at spille op gennem kongen, da man derved fjerner et faremoment for ultimator, hvorefter han ganske hensynsløst kan slå løs med sin pisk. Hvis hjælperen har spillet op til den 4. konge, og der vises fra, skal han straks prøve et andet udspil. Udspil fra en 9-farve er ikke godt, idet den lange farve ikke kan være førerens pisk.

Hvem skal  
være fører,  
og hvem  
hjælper

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

Har ultimator meldt 10 tarokker, og er de resterende fordelt 7 + 5, så tager 7-manden føringen foreløbigt. Viser det sig nu, at ultimators pisk rammer føreren i tredje udspil, og har hjælperen markeret til, kan føreren opstille følgende regnestykke: Har ultimator en 8-pisk, vil jeg rammes 6 gange og kun have 1 tarok tilbage, når pirken er slut, mens min makker, der ved sin tilmelding har vist, at han mindst har 4 kort i farven, kun blive ramt fire gange og derfor ligeledes vil have 1 tarok tilbage, når pirken er ført til bunds. I dette

tilfælde er vi lige stærke, men der er dog den mulighed, at piskeren er på 7 eller 6. I dette tilfælde vil jeg have henholdsvis 2 og 3 tarokker igen, når piskeren er ført igennem, mens min makker vil have henholdsvis 3 og 5 igen. Altså bør føringen i sådanne tilfælde overlades til 5-manden i almindelighed. Her spiller nemlig mange andre faktorer ind. Fx længde af 7-mandens pisk og antallet af hans indstikkere.

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

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

Hvis en meldt konge eller pagaten ikke går, når der er lejlighed dertil, og når der gives et rimeligt tilbud for kongen, så må man passe på en sådan hånd, at den ikke bliver for farlig. Fortsætter en spiller med at føre tarok, skal man ligeledes passe



på ham. Hans spil kan tyde på, at han vil prøve at ultimere, men det kan lige så godt være, at han spiller tarok for at få T 21 ud, for så selv at få sidste stik på en anden høj tarok.

Ligevægts-  
spilleren

Fremgår det af meldingerne o lign, at de to andre spillere er omtrent lige stærke, og han selv kun få tarokker og indstikkere, så bør man straks optræde som ligevægtsspiller. Det er dennes sag så vidt muligt at sørge for, at den ene kampspiller ikke får nogen fordel fremfor den anden. Han skal derfor bortspille kortene i de farver, som de to kampspillere ikke rører. Ser han, at den ene kampspiller ikke kommer ofte nok ind til at få sin pisk ført til bunds, skal han om fornødent hjælpe ham hermed. Han skal derfor være på det rene med, hvor lang vedkommende pisk er. Dette skaffer han sig at vide som omtalt side 15 og 27. Ligevægtsspilleren skal undgå at ramme begge de to andre spillere på én gang, da han derved svækker begges tarokforsvar til ingen verdens nytte. Han må meget hellere ramme den ene, da denne herved får lejlighed til at få ført sin pisk., hvormed han så slår en tarok fra den anden kampspiller. Han skal så vidt muligt sørge for, at der er den rette ligevægt i tarokkerne, således at en spiller med en konge er et tempo foran en spiller med pagaten (10 uden, 9 med). Er han uforvarende kommet til at ramme en af de andre spillere, kan det være rigtigt, at han til gengæld

hjælper den ramte spiller ved at føre hans pisk en gang.

Det hænder, at en ligevægtsspiller til stadighed kommer ind, og at han derfor er nødt til at piske begge de andre spillere, hvilket ofte fører til ultimo. Denne fare kan han afværge ved, at han resolut skiller sig af med sine tarokker og generende indstikkere. På denne måde overlades det så til de to andre at føre kampen til ende uden nogen generende indblanding. Den her nævnte situation fremkommer ofte derved, at en svag spiller ikke i tide har skilt sig af med sine høje mellemtarokker, fordi han ganske tankeløst har brugt de laveste først.

Såfremt den ene af de to kampspillere hen i spillet viser sig at blive farlig, bør ligevægtsspilleren gå over til at blive hjælper. Det hænder ikke så sjældent, at de to andre spillere pisker så stærkt løs på hinanden uden at ramme ligevægtsspilleren, at denne bliver stærk, således at han endog undertiden kan ultimere.

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

Ligevægtsspillerens      Medens hjælperens åbningsudspil var dikteret af, at det skulle gøre gavn, så må ligevægtsspillerens

åbnings-  
udspil.

åbningsudspil helst ikke gøre skade, det vil sige det må ikke være til fordel for nogen af kampspillerne. Senere hen i spillet vil der fremkomme så mange oplysninger, at man kan spille korrekt. Man må ikke åbne i en farve, der er meldt på anden hånd, da det ofte viser sig, at netop den farve er vedkommendes pisk. Man bør ikke spilles ud fra en 4-farve, da denne ligeledes ofte er en pisk hos en af kampspillerne. Man skal helst spille ud fra en 6-farve. Markeres der til på begge de andre hænder, kan man røre farven fire gange. Har man ingen 6-farve, men en 7-farve, kan man med nogen forsigtighed føre den tre gange straks og senere en fjerde gang. Herved rammer man den ene spiller, men han får til gengæld lejlighed til at få ført sin pisk, og der er vedblivende balance i tingene. Man kan også spille en 5-farve. Markeres der til, kan man røre den fire gange straks og senere en femte gang. Har man kun meget lange og meget korte farver at spille ud fra, foretrækker man den aller korteste, fx en 1-farve, da der dog er nogen sandsynlighed for, at en så kort farve ikke samtidig kan være kort farve hos en af kampspillerne. For snarest at få at vide, om en udspillet farve passer begge de to spillere eller ej, bør man spille så højt ud, at der derved gives dem lejlighed til at markere til eller fra.

Nolo

Nolo er optaget i tarok som et modtræk mod de alt for oplagte ultimoer, der ville fremkomme, når der på den ene hånd var samlet en mængde

tarokker og mange indstikkere. Der gælder nemlig den regel, at der ikke kan ultimeres samtidig med, at en nolo vindes. Derimod kan der godt gås bagud af enhver af de tre spillere, så man kan opleve det særsyn, at en spiller vinder sin nolo og samtidigt går bagud.

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

tilfælde vente og se tiden an, hvorledes spillet udvikler sig, Er der vist, at en spiller kan spille nolo, så må den stærke modspiller ligeledes se tiden an og ikke for tidligt i spillet give nolospilleren et stik.

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

### Tout

Skulle man en gang være så heldig, at man kan tage alle 25 stik hjem, spiller man tout. Dette til-

Poul Jensen, 1960erne

fælde indtræffer dog ikke én gang ud af ¼ million spil. Lægger man skusen, skal dette meldes, som tidligere nævnt. Man behøver ikke at have et ultimokort til sidste stik.

Egne notater: