

JACOB CHRISTIAN BENDZ

1802-1858

Læge -var i flere år militærlæge, bl.a. regimentskirurg i Randers 1838-43, flyttede herefter til København som overlæge, var senere stabkirurg under treårskrigen.

Han har udgivet en bog: Tarok, trykt som Manuskript for Venner. Denne bog findes kun på det kongelige bibliotek og da kun til læsesalsbrug.

Der er i bogen ikke angivet noget årstal, men man ved, at der 1840 er trykt en mindre bog i Randers hos Elmenhoff. Manuskriptet er trykt i København, og hvorvidt udgaven fra Randers eller den fra København er ældst vides ikke, men jeg vil tro, at den københavnske tryksag er yngst.

Men der kan næppe herske tvivl om, at man har spilet Tarok ved Jyske Dragonregiment.

Den omtalte mindre bog fra 1840 er forgæves eftersøgt, men den findes ikke på bibliotek og heller ikke blandt mange Elmenhoff-tryk i lokalhistorisk arkiv i Randers.

Bendz interesserede sig særligt for øjensygdomme, publicerede flere artikler, var d. med. og blev titulær professor.

I det følgende er bogen gengivet med bibehold af det oprindelige sprog og stavemåde.

Foran indholdsfortegnelsen i bogen bringes et citat fra *Montesquieu*, det følger her i oversættelse.

Spil blev indført i selskabslivet for at fornøje og adsprede. Derfor anser man idet gode selskab da også kortspil for en uskyldig fornøjelse. Og når man ikke gør noget for at ændre på denne favorable opfattelse, er det af skræk for, at en anden og mere præcis forståelse ville få alt for mange til at rødme. Når der ydermere er så mange fornuftige mennesker, der af egen fri vilje hengiver sig til kortspil, er det, fordi de ikke har øje for, hvilke vildfarelser, hvilken vold og hvilket fordærv det fører med sig..

FØRSTE AFDELING OM SPILLET I ALMIDELIGHED

§1. **Tarok** (tarocco, jeu des tarots) er et ejendommeligt, fra de andre høist forskjelligt Kortspil, som, efter Benævnelserne at dømme, er af italiensk eller spansk Oprindelse, endskjøndt det under den Form, hvori det forekommer, antages meest at skyldes Tydskerne, som benævne det Gros-Tarok.

Det adskiller sig fra andre Kortspil:

Ved det store Antal Kort, hvormed det spilles (det har nemlig 78, de andre i det Høieste 52), og ved Kortenes ejendommelige Beskaffenhed (foruden de fire almindelige Farver har det nemlig en egen Række af Kort, Tarokker, der ere at betragte som staaende Trumpher); og

Ved Spillets ejendommelige Formaal, som nemlig gaaer ud paa at **ultimere**, d. e. gjøre det sidste Stik i Spillet med et vist Kort, enten den laveste Triumph, som kaldes Pagaten, eller med det høieste Kort i en af Farverne, Kongen; hvorhos, da alle Kort have deres bestemte Værdi, Enhver stræber at gjøre sine Kort saa indbringende, som muligt

Oversigten over et saa stort Antal Kort, tilligemed Nøiagtigheden og Sikkerheden, som dette Spil udfordrer, naar man enten selv vil foretage Noget eller forhindre dette hos sine Medspillere fremkalde en Opmærksomhed og Spænding som gjøre Tarok til det interessanteste, men tillige det vanskeligste af de Spil, man kjender.

§2. **Kortene**. Man har 78 Kort, nemlig

Tarokker (tarocchi), 21 i Tallet, som ere bestandige Trumpher, og betegnes med fortløbende Nummere fra I til XXI. Af disse er Nr. I den laveste, kaldes **pagaten** (pagato), og er efter den Rolle som den spiller, at betragte som det vigtigste kort i hele Spillet; Nr. XXI (mondo) den høieste, altsaa det høieste Kort i Spillet. De stikke hinanden indbyrdes efter deres relative Værdi, og overstikke som Trumpher alle Kort i Spillet, med Undtagelse af Scusen

Nærmest Tarokkerne staaer **Scusen** (scusa, excuse), der benyttes efter Omstændighederne, efter som man har meest Fordeel deraf, og har det ejendommelige ved sig, at den intet Kort kan stikke, men ej heller overstikkes. Den kan bruges som Udspil i enhver Farve, men ogsaa som Tarok, hvorfor man ved Tarokkernes Tælling under Spillet maa regne disses Antal at være 22.

Herreblade, 16 i Tallet, 4 i hver af Farverne, nemlig Kongen (force), Damen (reine), Rytteren eller Kavalleren (cavalière, chevalier) og Knægten eller Bonden (valet)

Blanke Kort, Faux'er, Ladons (ladini), 40 i Tallet, nemlig 10 i hver Farve, fra Esse til Tien, hvilke følge paa hinanden, ligesom i Lhombre, saaledes at i rødt de færreste Øjne, i Sort de fleste, gjælde meest. Med de tilhørende Herreblade er der altsaa 14 Kort i hver Farve.

Ethvert Kort har i Tarok sin bestemte Værdi, og alle 78 Kort udgjøre tilsammen ligesaa mange Points, som, fordeelte på 3 Spillende, give 26 Points til Hver. Efter endt Spil tæller derfor Enver sine Points, og har da i Gevinst eller Tab hvad han har over eller under dette Tal.

§3. **Kortgivningen**. Kun 3 Personer deeltage i Spillet ad Gangen, og én maa derfor altid sidde over, ligesom i Lhombre, naar Partiet bestaaer af 4, men den Oversiddende er her aldeles udenfor Spillet, saalænge han sidder over, i det han ikke deeltager i Tab og Gevinst. Hvorledes Spillerne skulle sidde, bestemmes paa samme Maade som ved Lhombre: er man f.eks. 4, belægges pladserne med 3 Konger og Scusen, medens man lader Spillerne trække mellem de tilsvarende Damer og Pagaten. Den, som faaer Pagaten, tager Plads hvor Scusen ligger, og giver Kortene første Gang. Man giver 5 Kort

ad gangen, og først til den, som har Plads på høire Side, efterat den, som sidder tilvenstre, har couperet. De sidste 8 Kort beholder Giveren selv, og annoncerer da, at "Kortene ere rigtige". Er der ikke 8 Kort tilbage, men færre eller flere, maae Kortene gives om. I saa Fald betaler man 5 points i Bøde til Hver, eller man lader Kortgivningen gaae fra sig, hvilket man dog ikke gjerne gjør, da den medfører Fordele.

§4 **Ecarteringen.** Naar Kortene ere givne, bortlægger Giveren 3 af sine 28 Kort, saa at han faaer ligesaa mange som de Andre, nemlig 25, hvilket kaldes at **ecartere** (écart, scartare), eller **lægge Scat** (scarto, écart), d.e. de Kort, man i Spil lægger bort som overflødige). Dette maa skee i Overeensstemmelse med den Plan, man lægger for sit Spil, hvorefter Mere siden. Som almindelige Regler gjælde, at man ikke maa lægge noget Kort, som henhører til det, man vil melde. Mondo, Konger og Scusen maae aldrig ecarteres, Scusen dog i det meget sjældne Tilfælde, at man vil spille Tout. Tarokker maae i Reglen ikke lægges; dog, hvis man kun har 3 eller færre, er det tilladt at ecartere dem, om deriblandt end er Pagaten*. Feil ved Ecarteringen straffes med en Bøde af 15 Points til Hver, foruden at den Skyldige intet kan melde, intet vinde, men forbliver stum i Spillet, og maa betale de Andres Tab i Tællingen.

*Nogle Steder spilles saaledes, at man kun maa ecartere Taroker, naar man har 3, for at Spillerne nemlig med Nøjagtighed kunne være i Stand til at beregne Tarokkernes Antal. Det synes imidlertid billigt, at ogsaa færre kunne ecarteres, for at Vedkommende, der ofte maa betale betydeligt i Melding til de Andre, ogsaa formedelst sit slette Kort kan fae Udsigt til Gevinst, ved nemlig at spille uden Stik. Medspillerne have da ogsaa Ret til at forlange Oplysning af ham om, hvor mange Tarokker, han har lagt.

§5 **Meldingen** Naar Scaten er lagt, melder Kortgiveren de Honneurer, han maatte have paa Haanden, derefter de Andre. Det er for sildigt at melde, naar Spillet allerede er begyndt, d.e. naar der er spillet ud fra Forhaanden. Har man intet at melde, maa det ogsaa siges. Der maa heller ikke meldes, førend der er ecarteret; gjør Nogen dette, eller ogsaa blot melder, førend Touren er kommen til ham, faaer han intet for sin Melding, men maa betale, hvad de Andre mueligen have.

De almindelige Meldinger ere:

1. Af **Tarokker**: . Pagat, Mondo og Scus danne **3 Matadorer**; har man hertil Tarok XX, udgjøre de 4 Matadorer o.s.v. 3 Matadorer betales med 10 Points, 4 med 15, 5 med 20, og saaledes med 5 mere for hver Matador. (Man gjør lettest denne Regning ved at trække 1 fra Matadorernes Antal, og, derefter multiplicere med 5, f.eks. 9 Matadorer = $8 \times 5 = 40$ Points).

Endvidere faaer man en Præmie af 10 Points for 10 Tarokker, 15 for 11, 20 for 12 o.s.v.. Scusen kan her stedse træde istedetfor en Tarok; har man f. Ex. 9 Tarokker og Scusen, betales man for 10, har man 10 Tarokker og Scusen, betales man for 11 o.s.v. Paa nogle Steder er det Skik at fremvise Tarokkerne, naar man har Melding af 10 Tarokker eller flere, for at Spillerne kunne kontrollere Antallet, men da dette giver en meget skadelig Oplysning i Spillet, undlades det med Rette af de Fleste. I saa Fald bliver det imidlertid Pligt for den, som melder, tillige at angive, om han har Pagaten eller Scusen, eller dem begge, da han ved at undlade dette intet faaer for sin Melding.

2. Af **Herreblade**. De 4 samlede Figurer i en Farve udgjøre et heelt Cavallerie, som betales med 10; mangler man én af dem, men har Scusen, saa kan denne træde istedetfor den manglende, og man har da et **halvt Cavalleri**, som betales med 5.

Har man alle 4 Konger, kaldes dette **hele Konger**, som betales med 10; mangler man én af dem, kan den remplaceres af Scusen, hvilket kaldes **halve Konger**, og betales med 5. Saavel her, som ved Cavallerierne, maa man sige, hvilken Figur Scusen remplacerer.

Oplyses det senere, at man har gjort urigtige Meldinger, maa man betale tilbage, hvad

man har faaet; og melder man 10 Tarokker uden Pagat, men det ved Eftersyn oplyses, at man kun har 9, da maa man betale 15 Points i Bøde til Hver, fordi slig Feiltagelse skader Pagatisten ved at give den anden Spiller Oplysning om, hvor Pagaten er.

Anmærkning: De heranførte Honneurer ere de almindelige antagne; forresten hersker der paa forskjellige Steder stor Forskjellighed i denne Henseende, idet Nogle kun vil have faa Meldinger.. Andre derimod finde, at Spillet vinder i Ingteresse, jo flere man har.

Nogle Steder spille man saaledes med **Matadorer for nedden**, i Modsætning til de almindelige Matadorer, som man saa kalde **Matadorer for oven**. Pagaten, Scusen og Tarok II danne 3 Matadorer forneden; har man tillige Tarok III, udgjøre de 4 Matadorer o.s.v.. De betales paa samme Maade, som de andre Matadorer, og man kan samtidig have Matadorer baade foroven og forneden.

Med Hensyn til Matador-Meldinger bruges Scusen ogsaa af Nogle paa en ejendommelig Maade. Har man f.eks. Pagaten, Scusen, Mondo og Tarokkerne XIX, XVII, XV o.s.v. Saa lade de Scusen remplacere Tarokkerne XX, XVIII og XVI, og faa paa denne Maade ved brug af den saakaldte **Springscus**, 9 Matadorer.

Har man et heelt Cavallerie og Scusen, kalde Nogle det et **fuldt Cavalleri**, og betale det med 15.

Paa nogle Steder udgjøre 3 Billeder i én Farve et halvt Cavallerie, uden at Scusen udfordres dertil, hvorimod man lader dette Kort fordoble Cavalleriernes Værdi. Et halvt Cavallerie betales altsaa med 5, og har man Scusen, med 10; et heelt Cavallerie med 10, og har man Scusen, med 20. Nogle spille saaledes, at et halvt Cavallerie ike gjælder, naar Forhaanden har meldt et heelt, med mindre Billederne i hiint følge paa hinanden; Ligeledes, at et halvt Cavallerie ikke gjælder, med mindre man har Kongen. Nogle Steder er det Brug, at man ved Melding af Cavallerier eller Koger, ikke maae angive, hvilkenKonge man mangler, ei heller Cavalleriets Farve, for ikke derved at give for megen Oplysning i Spillet.

Med Hensyn til Melding af **Konger**, spile Nogle saaledes, at 4 Konger med Scusen (5 Konger) betales med 15, ja Nogle bruge endog at melde indtil **7 Konger**, som da bestaae af de 4 Konger, Scusen, Pagaten og Mondo. De 3 første betales med 5 og hver af de andre med 5, saa at de 7 Konger tilsammen udgjøre 25 Points

Af Nogle betales 4 Damer med 5, og har man tillige Scusen, med 10; ligeledes 4 Cavaller og 4 Knægter.

Da Meldingerne komme til at spile en uforholdsmæssig stor Rolle med Hensyn til Gevinst og Tab, dersom man tilsteder Honneurer i den Udstrækning, som her findes anført, bruger man paa nogle Steder at contrabalancere denne Indflydelse ved ogsaa at indrømme det paafaldende daarlige Kort en Fordeel, idet man betaler **16 Ladons** med 10, 17 med 15, 18 med 20 o.s.v. Og ligeledes her tillader Scusen at supplere eller remplacere. Efterdi man veed, at Spillet indeholder 40 Ladons, er det let at kontrollere denne Melding, naar de Medspillende nemlig angive, hvor mange de hver især hav, og Kortgiveren ligeledes, hvor mange han har ecareret. Har én saaledes meldt 17 Ladons, maa de øvrige 23 sidde fordeelte paa de 2 andre Hænder. Det kan imidlertid ikke nægtes, at jo denne Melding stundom maa give en skadelig Oplysning i Spillet.

§6 Almindelige Regler. En Hovedregel i Tarok er, **at bekjende Farven saalænge man kan, og naar man er bleven rénonce, d.e. Ikke har flere Kort i den udspillede Farve, da at stikke med Tarok**. Som Følge af denne Regel maa man bekende med Tarok, naar der tarokkeres d.e. spilles Tarok. Man kan altsaa berøve Modspillerne dere Tarokker dels ved at tarokkere, dels ved at spille deres Rénoce, og man benytter sig af den ene eller den anden, eller af begge Maader, overensstemmende med den Plan, man har lagt for sit Spil. En saadan Suite i én Farve, bestaaende af 6, 8 eller flere Kort, hvormed man

rammer Modspillerne, og stiker dem af med deres Taroker, kaldes en **Pidsk**.

Svigter man Farve eller stikker rigtigt, maa man betale 15 Points i Bøde til Hver, kan intet ultimere, intet vinde og maa betale de Andres Tab i Tællingen. Har man rigtigt overstukket Pagaten, maa man tillige give Vedkommende dette Kort tilbage, samt erstatte ham hans Tab, nemlig betale hvad han har maattet erlægge, da hans Pagat blev overstukket. Det samme gjælder med Hensyn til Kongerne.

En anden Hovedregel er, at **skaffe Stik paa alle Hænder**; thi spiller Een Nolo, maae de 2 andre Spillere ei alene Hver betale ham 26 Points, men kunne da hverken ultimere, eller vinde i Tælling. Jo større Kort man altsaa har paa Haanden, desto større er Faren for, at Een af Modspillerne kan spille Nolo, især dersom man har meldt, og man ikke har Scusen. Under slige Omstændigheder bør man derfor, førend man giver sig af med at forfølge Planen for sit Spil, strax i Begyndelsen have sin Opmærksomhed henvendt på, at skaffe Modspillerne Stik.

Under Spillet Gang arbejder nu Enhver efter sin Plan, paa at ultimere Pagaten eller en Konge, eller paa at forhindre det hos Modspillerne, paa at forcere Pagaten eller Kongern, paa at redde Pagaten, paa at spille Nolo o.s.v., alt efter Kortenes eventuelle Beskaffenhed og de forskellige Chancer, som Spillet frembyder, hvorom mere i den specielle Deel.

For fuldkommen at være Herre over Spillet, maa det betragtes som en tredje Hovedregel, **altid med Bestemthed at vide, hvor mange Tarokker, der er inde, og om Scusen er i Spillet eller ikke, samt hvor den sidder**. Uden en nøiagtig Kundskab hertil spiller man iblinde, og kan intet foretage sig, hverken naar man selv vil gjøre Noget ultimo, ei heller naar man vil forhindre dette Spil hos en anden. Det er derfor en utilgivelig Feil hos Nogle, naar de sidde med daarlige Kort, og af denne Grund maae overlade Styrelsen af Modspillet til Makkeren, at de ganske stole paa denne og troe sig befriede for den Uleilighed, at tælle Tarokkerne eller at holde nøie Regnskab med de udkomne Kort, fordi de antage, ingen Indflydelse at kunne have paa Spillet Udfald; thi under slige Omstændigheder har man ikke sjelden seet, at den Svagere, netop fordi Spilleren itide blev vaer, Hvo af Modspillerne der var den Stærkere, og uophørligt stræbte at svække denne, tilsidst har maattet gribe ind, og alene var den, som saae sig istand til at forstyrre Spilleren i hans Planer. Naar man selv har isinde at gjøre Noget, maa man ei alene erindre med Sikkerhed Antallet af de udkomne Tarokker, men mod Enden af Spillet ogsaa vide, om man selv har de høieste, eller om endnu endnu høiere Tarokker sidde paa de andre Hænder, samt om Scusen er deriblandt.

Ogsaa at, ville tælle de udkomne Kort i Farverne, er baadefor vidtløftigt, og tillige mindre nødvendigt. Da 3 Kort ere ecarterede, kan man desuden ikke komme til nogen Vished heri, med mindre man selv har lagt Skat. Derimod maa det ligeledes ansees som en hovedregel, **altid med Bestemthed atvide, hvilke Konger der er ude, og at vide Besked med Antallet af de udkomne Kort i den Farve, hvori man agter at ultimere Kongen**.

Redder man Pagaten under Spillet Gang, faaer man herfor 5 Points af Hver; taber man den, maa man betale 5 til Hver. For at ultimere Pagaten erholder man 15 Points af hver, og maa erlægge det samme til Hver, dersom man taber den ultimo.

Taber man en Konge, maa man betale 5 Points til Hver; ultimerer man en Konge, faaer man 10 af Hver, hvilket man ogsaa maa erlægge, dersom man taber den ultimo. Gjør man de to sidste Stik med 2 Konger, betales det af Nogle med 15 Points, og gør man de 3 sidste Stik med 3 Konger, med 20 Points af Hver, hvilket Tifælde imidlertid er yderst sjældent.

For at Spillet ei skal være uden Interesse, nar baade Pagat og Konger ere ude, betales sidste Stik med 5 af Hver.

§7 Gevinst og Tab. Naar Spillet er tilende, tæller Enhver sine Kort, og har da vundet eller tabt, hvad han har over eller under de omtalte 26 Points. Da alle 78 Kort udgjøre 78 Points, som, fordeelte mellem Spillerne, give 26 til Hver, maae Gevinst og Tab paa de forskjellige Hænder stemme nøiagtigt med hinanden, hvoraf man lettelig underrettes om Feil ved Tællingen.

Med Hensyn til Kortenes Værdi, da gjælde Pagat, Mondo, Scus og Koger hver 5 Points, Damer 4, Kacaller 3 og Knægter 2, og 3 Ladons eller 3 af de øvrige Tarokker tilsammen 1 Point. For at have denne Værdi, maa imidlertid hvert af de gjældende Kort belægges med 2 Ladon eller Tarokker. Lægges 2 gjældende Kort sammen med 1 Ladon, maa 1 Point trækkes fra Beløbet, hvilket udgjør Værdien af de 3 manglende blanke Kort; og lægger man 3 gjældende Kort sammen, saa fradrages 2 Points, der er Værdien af de 6 manglende Ladons,

f.eks. en Konge, en Kaval og en Ladon $(5+3-1) = 7$; 2 Konger og en Ladon $(5+5-1) = 9$; en Dame, en Knægt og en Ladon $(4+2-1) = 5$; Pagaten, en Konge og en Knægt $(5+5+2-2) = 10$; Scusen, en Dame og en Kaval $(5+4+3-2) = 10$.

Under Spillets Gang bestræbe man sig for at, samle saa mange gjældende Kort i sine Stik, som mueligt, for at Tællingen kan blive saa stor som muelig. Dog vogte man sig for, at dette ikke skeer paa Modspillets Bekostning; det kunde nemlig let hænde sig, at man efter endt Spil havde tabt langt mere, end vundet, ved denne Spillemaade.

Man spiller i Tarok med Jétions, ligesom i Lhombre og Boston, og, for at lette Opgjørelsen, sørger man for, at Spillerne har lige store Miser.

ANDEN AFDELING SPECIELLE REGLER OG BESTEMMELSER

§1. Om Kortene og Kortgivningen

Enhver maa eftertælle sine Kort, om han har 25, samt i modsat Fald gjøre Indsigelse itide; thi dersom det efter Spillets Begyndelse eller ved dets Ende viser sig, at man har havt et Kort for faa eller for mange, nytter det ikke at fremkomme dermed, men Spillet har sin Gyldighed, om endog Pagaten eller en Konge bliver ultimeret, uden at Kortgiveren kan drages til Ansvar derfor. Befindes Nogen ved Spillets Afslutning at have urigtige Kort, lider han samme Straf, som den, der sviger Farve. Men dersom Nogen i et Spil, hvor Pagaten eller en Konge ultimeres, enten sviger Farve eller ved Spillets Ende har urigtige Kort, og Medspillerne ansee det for utvivlsomt, at Ultimationen er befordret ved nogen af Delene, maa han, foruden at lide den sædvanlige Straf, bære alle Omkostningerne ved Ultimationen, og erstatte den vundne Pouille, om saadan bruges.

Da det er forbunden med saa stort 'Tab at svige Farve, er det nødvendigt at lette Oversigten over saa mange Kort ved tilbørligt at ordne dem. Tarokkerne sætte man helst i Midten, for at Medspillerne ikke skulle faa Nys om, hvor stærk man er, naar de f.eks. vide, at man stiller dem foran, hvilket nogle Spillere bruge. Naar man dernæst vænner sig til at sætte f.Ex. Coeur og Pique paa den ene, og Carreau og Trèfle på den anden Side, samt ordner dem alle efter deres relative Værdie, saa vil man ved at iagttage slig Orden baade lettest undgaae at svige Farve, og tillige have det hurtigste Overblik over Kortene.

§2. Om Plan i Spillet

Naar man har ordnet og eftertællet sine Kort, maa man vurdere dem, og søge at lægge en

Plan for Spillet. Efter Kortenes forskellige Beskaffenhed kan man nemlig have forskellige Hensigter:

- at ultimere Pagaten
- at redde Pagaten, ved itide at stikke med den, naar man ingen Udsigt har til at kunne ultimere den
- at forcere Pagaten, eller idetmidste forebygge, at den bliver reddet
- at ultimere en Konge
- at spille uden Stik, Nolo
- at gjøre alle Stik, Bolo

Det bliver naturligviis Modspillernes Plan, at forebygge disse Resultater af Spillet. Imidlertid følger det af sig selv, at den Plan, som saaledes udkastes førend Spilet begynder, ikke consequent kan følges under alle Omstændigheder, men at den stundom maa modificeres overensstemmende med Meldingerne og Spillets Gang. Skjøndt dette kan blive nødvendigt, er det dog alligevel godt, at man forud har dannet sig et Slags Begreb, om man selv vil prøve paa at gjøre Noget ultimo, eller man blot vil indskrænke sig til at forhindre det hos Andre enten som Styrer af Modspillet eller som Medhjælper, eller om man vil begge Dele overensstemmende med Spillets Gang.

I dette Spil er det en vigtig Ting, at holde sine Planer saa skjulte som mueligt, ligesom det ei heller er tilladt paa nogen som helst Maade at røbe Medspillerens Hensigter. Der gives alligevel Spillere, som ikke kunne undlade, ved Ytringer, ved forud at tælle Penge op, og paa flere andre Maader at give sine Medspillere Oplysning om, at de have daarlige Kort, hvilket ofte har Indflydelse paa Ecarteringen og paa Spillets Gang, idet den Anden, som ikke har Pagaten, herved faar Nys om, hvor den sidder, og altsaa opfordres til at være paa sin Post. Saaledes hører man ogsaa ofte, naar Een melder 10 Taroker eller flere, at en Anden da strax spørger, "med eller uden?" hvorved naturligviis den Første strax faaer Oplysning om, hvor Pagaten sidder. Det er derfor en fast Regel, at man i saadant Tilfælde strax maa tilføie, om man har Pagaten eller ikke, og at man i modsat Fald intet faar for sin Melding. Ligeledes ser man ofte, naar Nogen vil spille uden Stik, at den ene af hans Medspillere bliver uroelig, og stræber et eller andet Tegn at gjøre sin Makker, som ikke har lagt Mærke dertil, opmærksom paa, at hiin ingen Stik har, uden hvilket Makkeren maaskee ikke havde bemærket det, førend det var for sildigt. Ligesom Sligt er utilladeligt, saaledes taber Spillet herved i Interesse; Thi jo mere skjult Alting er og holdes, desto piquantere er Spillet. Meldingerne give allerede Oplysning nok, og hvis det lod sig gjøre, som i Lhombre, at Honneurerne ikke meldtes førend Spillet var tilende, vilde Interessen uægtelig vinde meget herved. I Lhombre, Boston og andre Spil veed man forud, hvo der er Fjende, i Tarok skal man derimod lutte sig dertil af Spillets Gang, saafremt det ikke er oplyst ved Meldingerne.

I Tarok spiler Enhver i øvrigt for sig alene; kun naar man mærker, at Een har Planer, som ere skadelige for de 2 Andre, forene disse sig imod ham og Een af dem opkaster sig som Styrer af Modspillet, hvori den Anden maa rette sig efter ham, være hans Medhjælper eller Makker; Men, naar den Førstes Plan er tilintetgjort, ophører Alliancen, og Enhver forfølger si egen Plan.

§3. Om Ecarteringen

At ecartere rigtigt, er en meget vigtig Deel af Spillet, hvorpaa man ikke kan anvende Opmærksomhed nok, baade naar man selv vil gjøre Noget, og naar man ikke har dette til hensigt, men har for Begyndere mange Vanskeligheder, ja volder stundom endog gamle Spillere Hovedbrud.

Den fornemste Regel er, at **ecartere sig overensstemmende med den Plan, man har lagt for sit Spil**. Vil man ultimere, stræbe man at skaffe sig en god Pidsk i én af Farverne,

for med den at berøve Modspillerne deres Tarokker; skal man derimod indrette sig paa Modspillet, ecartere man saaledes, at man om mueligt bliver lige stærk i alle Farver, og har man en meget stor Suite i én Farve, lægge man hellere af denne – med mindre man har betydelig Styrke i Tarok, - end blotte sig i de andre Farver. Ved at holde paa en uforholdsmæssig stor Pidsk i én af Farverne udsætter man sig nemlig for at blive truffen meget snart i en af de andre, og geraader derved maaskee tilsidst i den Forlegenhed, naar man har mistet alle Tarokker, ikke mere at kunne komme i Spillet, og bliver saaledes ud af Stand til at føre den Pidsk, man gjorde sig Umage for at holde samlet. At ecartere Damer, Kavaller og Knægter, hvilket nogle pleie at gjøre, for at være sikker paa at have dem i Tælling, er kun sjelden rigtigt, og kan, naar man vil styre Modspillet, ingenlunde billiges, fordi man herved berøver sig Stikkere, hvormed man kunde komme i Spillet og tillige holde Fjenden ude. Det kan ikke engang bifaldes, at den Svagere gjør dette, fordi Fjenden derved kan faae Lejlighed til at avancere i Spillet, hvilket altid er til denne Fordeel, altsaa til Skade for Modspillerne.

Mange, især Begyndere, vilde gjerne lægge sig rénonce i en Farve, naar de kun have 2 eller 3 Kort, for derved at fange vedkommende Konge. Omendskjøndt dette kan være fristende nok, kan man dog ikke andet, end advare herimod, især naar man spiller med Pouiller eller høi Ultimo, efterdi denne Fremgangsmaade let beforder Ultimation. Man bør kun lægge sig rénonce, naar man selv har Pagaten, men denne er saa svagt besat, at man ingen anden Udvei seer til at redde den. Er man derimod ikke i besiddelse af Pagaten, kan det nogenlunde gaae an, naar man, foruden en god Pidsk, har betydelig Styrke i Tarok. Nogle mene at kunne lægge sig rénonce uden Fare, naar de kun have faa Tarokker og daarlige Kort, hvormed de troe ikke at kunne gjøre synderlig Nytte i Spillet; men meget ofte skade de netop herved Modspillet, fordi de blive nødte til at stikke, og at komme i Spillet paa en Tid, da det maaskee var fordelagtigere for dem begge, om Makkeren, som skal styre Modspillet, var inde.

Har man i Sinde at spille Nolo, saa ecartere man Stikkere i de Farver, hvori man staaer mest Fare for at faae Stik, og vil man gjøre alle Stik, saa ecartere man sine mindste Kort, i hvilket yderst sjelden forekommende Tifælde man ogsaa har Lov til at lægge Scusen, hvis Besiddelse ellers vilde udelukke Mueligheden af en Bolo.

Ecartere Nogen uden at skulle det, hvilket man stundom seer Spillere gjøre i Distraction, naar de sidde med store Kort paa Haanden, da gaar Spillet sin Gang, og vedkommende straffes som den, der har urigtige Kort.

§4. Om Meldingen.

Man maa nøie lægge Mærke til Meldinger hos sin Medspillere, fordi man heraf ofte kan hente Oplysning om de Planer, disse mueligen kunne have. Af Matador- og Taromeldinger veed man saaledes, hvo der har Pagaten, kan bedømme hans Stilling, og overveie det Spørgsmaal, om han vil være istand til at ultimere, og om man i modsat Fald bør tillade ham at redde den, eller man uden Risico for Kongerne kan forcere den. Af Herreblads-Meldinger kommer man til Kundskab om Kongerne, og kan indrette sit Spil herefter. Hvad der ofte er af stor Vigtighed at vide, nemlig hos hvem Scusen sidder, et Kort, der i en øvet Haand kan spille en stor Rolle, derom faaer man ofte Oplysning af Meldingerne. Endelig kan man af disse stundom faae Formodning om at en af Medspillerne vil spille uden Stik. Har Een f.eks. meldt "14 Tarokker uden", og man selv har 5 Tarokker paa Haanden, saa er der stor Rimelighed, ja næsten Vished for, at den Anden, som har lagt Scat, speculerer paa at spille Nolo, og at han i den hensigt har ecarteret sine 2 Tarokker, hvoriblandt

Pagaten, og da han tillige har Scusen, er der saa meget større Udsigt til, at han Plan vil lykkes. Har den Første nu tilige meldt hele Konger eller et heelt Cavallerie, saa at der er stor Probablitet for, at han bliver i Stand til at ultimere en Konge, da er man truet fra begge Sider, og man har da at overveie, hvilken af Medspillernes Paner man selv har meest Fordeel af at begunstige, hvorom Mere siden.

Men det er ikke nok, at man har lagt Mærke til Meldigerne paa den Haand, som man formoder at kunne vor-de Fjende, man maa tillige erindre sig, om ikke Makkeren har gjort Meldinger, for at man deels kan slutte sig til hans stærke Side, deels kan vide, i hvilken Farve man er istand til at bringe ham ind, ifald han er den, som skal styre Modspillet.

Hvad den Skik angaaer **ikke at melde**, naar man har Matadorer, eller 10 Tarokker med Pagaten eller halve Konger eller Kavallerier o.s.v., hvortil, især Begyndere – der gjerne troe, i hvert Spil at kunne gjøre Noget – have megen Lyst, fordi de mene herved at kunne cachere Spillet og paa denne Maade letter ultimere, da opnaaer man i Almindelighed langt mindre, end man skulde vente, foruden at man altid lider et ikke ringe Tab, hvis den opoffrede Melding var af nogen Betydenhed. Erfarne Tarokspillere mærke nemlig snart, hvo der er Ven og Fjende, og lade sig sjelden dupere af alle de Konster, som Nogle stundom bruge, for at indbilde Medspillerne, at de er ganske uskadelige, og ingen Planer have. Da man desuden, hvis man vil opnaae sin Hensigt, snart bliver nødt til at optræde activ, ved enten at tarokkere eller at bruge en Pidsk, kan det ikke længe blive skjult for Medspillerne, hvad man egentlig fører i sit Skjold. Denne Fremgangsmaade kan derfor ikke anbefales uden i meget sjeldne Tilfælde, især naar Pouillerne ere store, og man formedelst Kortets Beskaffenhed har Grund til at haabe, at man ved Hjælp af dette Dølgemaal bedre kan opnaae sin Hensigt, hvorhos man da tillige maa stræbe at cachere sit Spil saameget som mueligt.

§5 Om Spillets Formaal.

Tarokspillets egentlige Formaal er at **ultimere**, d.e. Gjøre det sidste Stik med den laveste Atout (Pagaten) eller med en Konge, hvorhos man under Spillets Gang, dog uden herved for meget at skade det almindelige Bedste, maa stræbe at drage saa megen Fordeel af sine Kort, som mueligt. Men ligesom man nu, overensstemmende med hvad i det Foregaaende blev fremsat, kan have forskjellige Interesser, og under Spillets Løb lægge forskjellige Planer, - hvilket unægtelig bidrager til at give dette Spil den største Deel, af sin Interesse, - saaledes har imidlertid denne Spillets Beskaffenhed ogsaa til Følge, at Tarok spilles meget forskjelligt paa forskjellige Steder, i Forhold til de forskjellige Fordeele, Spillets Resultater bringe. Alle Spil antage nemlig, som Erfaring lærer, efterhaanden den Skikkelse, og spilles paa den Maade, som yder, Spilleren den største Fordeel, hvorfor ogsaa heri Grunden maa søges til to forskjellige Spillemaader, som hidtil have gjort sig gjældende i Tarok. Hvor saaledes Præmien for **Ultimo**, være sig af Pagaten eller af Kongen, sættes lavt, f.Ex.. 15 Points for Pagaten og 10 for Kongen, finder man ofte, - naar man er i Besiddelse af gode Kort, saasom endeel Herreblade eller Cavallerie med stor Suite, - ingen Fordeel ved at tage Hensyn til, om der mueligen kunde blive ultimeret paa en af de andre Hænder, men man stræber blot at gjøre sine Kort gode, for, naar Spillet er tilende, at faa saa stor en Tælling som mueligt, der under slige Omstændigheder er den væsentligste Kilde til Fortjeneste. Ligesom man i andre Spil, f.Ex. Lhombre, Boston, Whist, pleier at gjøre, nemlig spille Atout, for derefter at gjøre sine Farver gode, saaledes tarokkerer man altsaa ogsaa her strax i Spillets Begyndelse, og har ved denne Spillemaade til Hensigt, deels om mueligt at forcere Pagaten, hvilket altid bringer en reen Fordeel af 5 Points, deels at jage Medspillernes Tarokker ud, hvorved man bliver sikker paa at redde de fleste af sine Herreblade, og tillige har Udsigt til at gjøre en Suite god.

Undertiden lykkes det at drive Pagaten ud, men ligesaa ofte, om ikke oftere, bliver den netop ultimeret paa Grund af denne Spillemaade, hvilket let kan skee, naar Pagatisten har høie Tarokker, om endogsaa færre i Antal, end de Andres, tilligemed gode Stikkere, og fremfor Alt en stor Pidsk, hvormed han kan svække sine Modstandere. Under slige Omstændigheder har man ikke saa sjelden seet Pagaten ultimeret, skjøndt hver af Modspillerne havde 8 Tarokker, eller den ene 9, den anden 7, og altsaa Pagaten kun sad 6te. Men Modspillerne have saa meget mindre Anledning til at bryde sig om dette Udfald, som de stundom ved en god Tælling ere istand til at oprette det derved lidte Tab, og under alle Omstændigheder regne paa at faa det godtgjort ved samme Spillemaade i de næste Spil. Det Samme gjælder med Hensyn til Kongerne, om én af dem ultimeres formedelst denne Spillemaade.

Ligesom det nu ikke kan nægtes, at Spillet i denne Skikkelse er meget eensformigt, og taber en stor Deel af sin Interesse, efterdi det her fordetmeste kun kommer an på at gjøre en ret fordeelagtig Pointberegning, saaledes er det aldeles afgjort, at man ved denne Spillemaade ganske taber det egentlige Point af Sigte, nemlig at **ultimere**. Under denne Form formaaer Spillet ei heller nogensinde at fremkalde hiin Interesse og Spænding, som er Tarokspillets egentlige Særkjende, og som udmærker dette frem for de flest andre Spil. Det eneste Middel, som kan forebygge denne Spillets Forvanskning, og er istand til at føre det tilbage til den oprindelige Idee, som ligger til Grund for Samme, er at forhøie Præmien for Pagatens og Kongens Ultimation saaledes, at den Enkelte ikke længere i en forøget Tælling eller ved at jage efter Pagaten kan haabe at oprette Tabet ved mueligt indtræffende Ultimationer. Herved forandre Spillet strax sit Physiognomie, idet Modspillernes samlede Bestræbelser nemlig fra nu af fornemmelig komme til at gaa ud paa at forhindre Ultimationer hos sine Medspillere. Man stræber tvertimod i saa Tilfælde at bevare sine Tarokker saa længe som mueligt, og betragter Enhver, som tarokkerer, med mistænkelige Øjne. Al Jagen efter Pagaten hører i dette Spil til Sjeldenheder, om det endogsaa ved Melding er oplyst, at den er meget svagt besat, saa at den med Lethed kunde forceres, fordi denne Spillemaade ofte ender med, at en Konge ultimeres, og man vogter sig vel for at understøtte slig Jagen, naar en Anden viser Tilbøielighed dertil, fordi denne maaskee netop har til Hensigt at ultimere en Konge, og kun stræber efter at cachere sin Plan ved at jage efter den svagt besatte Pagat.

Præmien for Ultimationer forhøies enten ved at fastsætte en vis eensformig forøget Betaling, f.eks. 30 Points af Hver for Pagaten og 25 for Kongen, eller ved at indrette særskilte Pouiller for Pagaten og for Kongen. En saadan **Pagatpouille** formeres ved Indskud af 10 Points fra hver Spiller, og hver Gang der gives Kort, af 5 Points fra Kortgiveren. Tabes Pagaten, betaler man 5 Points til Hver og 5 til Pouillen; men tabes den til ultimo, maa man tillige doublere Pouillen, foruden at betale de sædvanlige 15 Points til Hver af Modspillerne.

Kongepouillen formeres ved Indskud af 5 Points fra Hver af Spillerne, og hver Gang der gives Kort, af 5 fra Kortgiveren. For simpelt tab af en Konge betales intet til Pouillen; men taber man den ultimo, maa man ei alene betale Hver de sædvanlige 10 Points, men tillige doublere Pouillen. Da det saaledes, naar Pouillerne ere store, ikke er noget ringe Tab, man udsætter sig for, naar man undertiden af gode Spillere eller ved Uforsigtighed bliver forceret til at tabe Pagaten eller en Konge ultimo, hvilket under visse Kombinationer af Kortene let kan skee, maa man itide forudsee, at Sligt kan møde, og ved at holde paa en høj Tarok eller paa Stikere i Farverne sørge for, at man i denne Henseende er Herre over Spillet.

Foruden at Interessen og Spændingen herved i høi Grad forøges, saa at Spillet bliver overmaade piquant, have slige Pouiller tillige den Fordeel, at de paa en Maade contrabalancerer hinanden, idet den ene ligesom holder den anden i Skak. Saafremt man

nemlig ikke er ganske vis paa et heldigt Udfald af sine Bestræbelser, for at ultimere, hvilket man i Spillets Begyndelse kun sjelden kan være, tør man ikke lade være ude af Agt, at disse Bestræbelser, ifald de mislykkes, ofte kunne have befordret en Andens Plan, saa at det lykkes denne at ultimere en Konge, aar man selv har maattet ogive at gjøre Pagaten, eller omvendt, hvorom Mere siden. Man tør derfor ikke hengive sig til Forfølgelsen af sin egen Plan, uden tillige at nære Frygt for, at man herved mueligen kan være en Anden behjælpelig ved Opnaaelsen af hans. Det er naturligt, at stor Agtpaa-givenhed og Øvelse udfordres ved slig Spænding af Opmærksomheden i forskellige Retninger, og at, lige-som Spillet herved vinder saare meget i Interesse, tiltager det i samme Grad i Vanskelighed, især for Begyndere.

§6 Om Pagaten*

Med Hensyn til Pagaten har man at lægge Mærke til, hvad der maa iagttages:

1. Naar man vil forhindre, at en Anden ultimerer den.
2. Naar man vil forcere den
3. Naar man vil forhindre, at den reddes
4. Naar man vil ultimere den
5. Naar man vil redde den

1. Har man ikke selv Pagaten, bør den første Bestræbelse gaae ud paa at komme paa Spor efter, hvor den sidder, hvilket ofte ikke er let, og fordrer megen Opmærksomhed, da dygtige Spillere stundom kunne cachere Spillet i høj Grad; undertiden er man endog i en saadan Uvished herom, at man først faaer denne Kundskab, naar Fjenden er saa vidt avanceret, at man kun har faa Kort tilbage, og altsaa ikke længere kan være Herre over Spillet. At Een af Medspillerne agter at ultimere, kjender man i Almindelighed derpaa, at han tarokker eller bruger Pidsk mod sine Medspillere. Det er idetmindste som oftest afgjort, at han har Noget i Sinde, som er skadeligt for det almindelige Bedste, enten han nu spekulerer paa at gjøre Pagaten eller paa at ultimere en Konge; undertiden har han maaskee begge Dele til Maal, og benytter sig af Omstændighederne til at gjøre hvad der bedst vil lykkes. Imod ham bør nu de to andre Spillere forene sig, og mellem sig blive enige om, Hvo af dem, der skal styre Modspillet. De søge derpaa at udfinde, i hvilken Farve han er svagest, for om mueligt at svække ham ved en Pidsk i denne, hvorfor den, som skal dirigere Modspillet, gjør bedst i at spille sin stærkeste Farve til ham, , og heri maa Makkeren, rette sig efter ham ved at bringe den samme Farve, naar han kommer ind i Spillet. Dog bør den Svage i Spillets Begyndelse vogte sig for, altfor bestemt at tage Parti, men, naar Ligevægten omtrent er tilveiebragt, ogsaa betragte sin Allierede med en vis Mistanke; thi det kunde vel hændes, at denne selv har Pagaten, eller han agter at ultimere en Koge, og at han har søgt at skjule sit Spil, for at faae en Allieret. Det er overhovedet i Tarok en gylden Regel, **ikke at troe Nogen for vel, saalænge det ikke er oplyst, Hvo der er den egentlige Fjende.** For ikke at gjøre Skade, er det derfor ofte vanskeligere at spille slette, end gode Kort. Saalænge Spillet er dunkelt, maa den Svage fornemmelig kun arbeide paa at gjenoprette og vedligeholde Ligevægten. Det hændes nemlig ikke sjelden, at man uden Skaansel har forfulgt sin virkelige Makker, og først bliver sin Vildfarelse vaer, naar det er for sildigt. Man bør derfor itide holde inde med Forfølgelsen af den Enkelte, naar man seer, at Ligevægten lider for meget derved, især naar man ei er aldeles sikker paa Hvo der har isinde at ultimere. Naar den Svage befinder sig i stor Uvished, mod Hvem han egentlig skal rette sit spil, - hvilken Uvished stundom kan være meget begrundet, naar han nemlig trues fra begge Sider, fordi begge Medspillerne have Planer, den ene spekulerer paa en Konge, den anden paa Pagaten, -

gjør han bedst i, ikke at holde med Nogen af dem, men stræbe at avancere i Spillet, og saa vidt muligt holde dem begge ude af Spillet ved at bringe Forcer i forskellige Farver, eller, dersom han har mindre gode Kort, gaae om i Farverne uden at holde sig til nogen bestemt af disse, samt, hvis han er nødt til at ramme de Andre, indrette sit Spil saaledes, at han snart rammer den Ene, snart den Anden.

*Benævnelsen **Pagat** kommer af det italienske *Pagato*, den Betalte (pagare, betale), fordi der altid maa betales, naar dette Kort viser sig i Spillets Løb, enten i Tab eller i Gevinst; i Frankrig kaldes den *le bateleur*, Gjøgler.

Af foranførte sees, at Modspillet stundom kan være yderst vanskeligt, og at Meget maa iagttages i denne Henseende. Begyndere maae derfor især lægge Vind paa denne Side af Spillet. Det kommer i Modspillet især an paa, at Makkerne indbyrdes blive enige om, Hvo af dem, der skal styre samme; thi begge kunne de ikke gjøre det. Naar begge med Haardnakkethed vilde styre Spillet, bliver Udfaldet som oftest slet, om de end hver for sig havde Grund dertil. I saa Tilfælde er det i Almindelighed et sikkert Beviis paa, at Pagaten sidder svagt besat, og under slige Omstændigheder har man stundom seet, at den netop er blevet ultimeret formedelst den indbyrdes Krig, som fandt Sted mellem Modspillerne, ja, at den i saadant Tilfælde er bleven ultimeret paa 5 à 6 Tarokker. Man maa altsaa ikke give sig af med at styre Modspillet, med mindre man er den Stærkere, d.e. har idetmindste 7 nogenlunde gode Tarokker, Gode Stikkere, og ikke er aldeles svag i nogen af Farverne. Men er man saaledes situeret, maa man heller ikke nøde med at opkaste sig til Dirigent af Modspillet; thi Fjenden kunde faae for stort Forspring, dersom Modspillerne indbyrdes gjorde Komplimenter for hinanden, og Ingen af dem med Kraft vilde tage sig af Sagen. Anseer den Ene sig for stærk nok til med Sikkerhed at holde Fjenden Stillingen, eller udsætter han sig for, at denne avancerer for meget i Spillet ved en endog øjeblikkelig Eftergivenhed fra sin Side, bør han med Konseqvents forfølge sin Plan, hvad enten han rammer Ven eller Fjende. At ville styre Modspillet med faa Tarokker, er næsten altid skadeligt, men er ikke destomindre en almindelig Feil hos Begyndere, der fordetmeste ynde at være virksomme. Have de en betydelig Pidsk, ville de ligeledes gjerne bruge den, men tage sig derved ikke iagt for, at de ligesaavel rammer Makkeren, som Fjenden, ja stundom maaskee endog hiin først, hvorved de ei alene svække ham, men tillige ofte give Spilleren en skadelig Oplysning om Makkerens svage Side, som hiin snart vil vide at benytte til sin Fordeel. Endogsaa naar den Svage har Vished om at ramme begge med sin Pidsk, kan man dog ikke nok gjøre opmærksom paa det Skadelige i denne Spillemaade, da Makkeren herved altid mister en Tarok, og hvis Spilleren blot har én Tarok mere end hiin, kommer han herved meer og meer i Avantage, foruden at spillets Udfald ofte beror paa en enkelt Tarok. Derimod er det en Regel for den Svage, naar han sidder i Mellemhaanden og har Spilleren i Baghaanden, ikke at spare paa sine Herreblade eller høie Tarokker, men, ved at sætte slige for, stræbe at svække Spillern eller holde ham ude af Spillet, hvorved den Svagere tillige undgaaer, senere hen i Spillet, naar det er vigtigt for Makkeren, som skal styre, at komme saa tit ind, som mueligt, at være denne iveien med sine høie Kort. Ligesom det nemlig er af Vigtighed for Spilleren, itide at avancere, saaledes er det altid en Regel for Modspillerne, **saameget som mueligt at holde Fjenden ude af Spillet**, for ei at give ham Leilighed til at svække Andre i Tarok, eller paa anden Maade at spille efter sin Fordeel.

Er det derimod oplyst ved Melding af Matadorer eller Tarokker, Hvo som har Pagaten, og Medspillerne indsee, at Tarokkernes Fordeling gjør det mueligt ofr ham, at ultimere, maae disse naturligviis strax alliere sig paa det Nøieste, og stræbe saavidt mueligt at spille i Harmonie med hinanden. Den Svagere maa her ganske rette sit Spil efter den Stærkere, og end ikke skye Opoffrelser for at tjene det almindelige Bedste; den Stærkere paa sin

Side ei forglemme at vise sin Makker de Farver, hvori han ønsker at spilles ind. Det er derfor af Vigtighed at erindre sig Meldinger af Kavallerier paa de forskellige Hænder, for deels at kunne bringe sin Makker ind, deels forhindre Fjenden fra at komme i Spillet, idt man vogter sig for at spille den Farve, hvor han maaske har meldt Kavallerie. Naar den Svage har Udspillet, kan han vel ved et enkelt Udspil i Spillets Begyndelse vise Makkeren sin stærkeste Farve, for at denne kan rette sig herefter med Hensyn til snarest mueligt at udfinde Spillerens svage Side, men han bør forresten ganske følge de Vin, som Makkeren giver ham. Naar denne spiller Tarok, behøver han dog i Almindelighed ikke at svare, da Makkeren i saa Fald maa ansees for at være stærk; der er følgelig ingen Fare for Pagaten, men Makkeren kan mueligen selv have Planer, som han søger at cachere, idet han maaskee agter at ultimere en Konge, vilket bedst lykkes, naar Tarokerne komme ud i Spillets Begyndelse. Alliancen ophører naturligviis, naar Pagaten er ude.

At forcere Pagaten, d.e. nøde den til at falde ved at tarokkere, er i Almindelighed en mislig Sag, naar man af Meldingen har Vished om, at den er meget svagt besat, saasom 3die eller 4de; Thi denne Spillemaade kan, som ovenfor bemærket, netop stundom bevirke det Modsatte af hvad man har til Hensigt, nemlig befordre dens Ultimation, og i al Fald gjøres derefter let en Konge. Hvor man spiller med forhøiede Præmier for Ultimo eller med Pouiller, bryder man sig derfor ikke om Tabet af de 5 Points, som man maa betale, naar Vedkomende redder Pagaten, efterdi dette Tab aldeles ikke staaer i Forhold til den Risiko, man løber ved at jage efter Pagaten, især naar dens Ihænde-haver, - om det endogsaa ved Melding er oplyst at hans Pagat sidder meget slet, saa at den ved Tarokkering let maa falde, - ikke strax er villig til, for det almiindelige Bedstes Skyld, at opoffre Pagaten, hvilket man, strængt taget, ikke med Billighed kan forlange af ham. Man maa derfor være forsigtig med at svare; naar Makkeren under slige Omstændigheder begynder at tarokkere, da Spillet her let kan ende med, at denne ultimerer en Konge, hvilket stundom er fordeelagtigere, end at ultimere Pagaten. Kun naar Makkeren, ved at stikke med sine Konger, viser, at han ikke har denne Hensigt, og man ved at gaae igjenem Farverne har faaet Kongerne ud, saa at Faren for dem er forbi, bør man gaa løs paa Pagaten. Anderledes forholder det sig, naar man mueligen selv har Planer og altsaa har Fordeel af, at der bliver tarokkeret, i hvilket Tilfælde man da svarer Makkeren, hvorefter der i Almindelighed fra begge Hænder bliver spillet Tarok, indtil Pagaten falder. Under slige Omstændigheder gjør Pagatisten rigtigst i strax at offre Pagaten, for at forebygge Ultimation af en Konge..

Imidlertid kan der dog stundom være Forhold, under hvilke det ligesom vilde være urimeligt at give slip paa de 5 Points, man mister ved at tillade Pagaten at blive reddet, naar man f.eks. har betydelig Styrke i Tarok, saasom 11 eller 12 eller flere. Men, dersom man under slige Omstændigheder har lagt sig renonce, og man ingen god Pidsk har, ei heller gode Haandkort, lærer Erfaringen dog, at man bør være vaersom med at forcere pagaten, naar man ikke veed, hvorledes den sidder. At jage efter Pagaten derimod, uden at man af Meldingerne veed, hvorlede Sagerne staae, er en saare mislig Fremgangsmaade, som udfordrer megen Øvelse og Jugement, og mislykkes saameget oftere, som man ved at tarokkere paadrager sig sin effektive Makkers, altsaa begge Medspilleres, Forfølgelse. Erfarne Spillere indlade sig derfor ikke herpaa, uden naar de have megt gode Kort, saa at de intet risiquere derved, eller naar de selv have isinde at prøve paa at ultimere en Konge. Man maa i saa Fald idetmindste have 8 à 9 gode Tarokker, tilligemed gode Haandkort, samt ikke have færre, end 3 à 4 i nogen af Farverne, og tillige være forsynet med en god Pidsk i én af disse. Man tarokkerer da, naar man kommer ind paa Håndkortet, og indskrænker sig til Brugen af Pidsken, hvis man skulde mærke, at man paa – en eller anden formodet Maade bliver svækket formeget i Tarok. Forfølges man nu af de

2 Andre uden Skaansel som den ,der agter at ultimere Pagaten, kan ma vel søge at give sin Makker tilkiende, at man ikke har den, ved at scusere sig for ham og lade ham blive i Spillet, hvilket den virkelige Pagatist kun sjelden beqvemmer sig til, fordi det ham af Vigtighed at være inde; men det er ikke altid sagt, at Makkeren vil tage denne Demonstration for god Vare, en Taktik, der til andre Tider ikke sjelden bruges for dermed listigen at dupere sine Modspillere, naar man virkelig har Pagaten eller vil ultimere en Konge.

Er man svag i én af Farverne, saa er det aldeles utilraadeligt at ville tænke paa at forcere Pagaten, om man endogsaa har 9 Tarokker, fordi man her let ved Modstandernes Pidsk i denne Farve kan blive berøvet de fleste Tarokker, og til Slutningen, - efter at man var den, der egentlig skulde styre Modspillet blive nødsaget til ganske at vige Marken for Pagatisten, ifald denne er nogenlunde godt situeret. Under slige Omstændigheder har man ikke sjelden seet, at Pagaten er bleven ultimeret paa 6 Tarokker imod 9, og at den anden Spiller, som havde 7, var Pagatisten behjælpelig, fordi den Stærkere, ved at tarokkere, havde paadra-get sig begges Forfølgelse.

Undertiden kan der være Omstændigheder, som tale for, at man ikke bør tillade en Anden at redde Pagaten, om man end ikke har isinde at forcere den ved at spille Tarok. Rammer man f.eks. begge Medspillerne med en Pidsk, lykkes det stundom paa denne Maade at drive Pagaten ud, uden at den reddes, og uden at man ved denne Spillemaade svækker sig selv i Tarok. Er det ved Melding oplyst, at Pagaten sidder meget slet, og man har betydelig Suite i én af Farverne, saa vogte man sig for at bringe denne Farve, for ei herved mueligen at give Pagatisten Leilighed til at redde Pagaten, hvilket man især kan befrygte, dersom denne selv har lagt Scat. Saalænge Pagaten er i Spillet er det ligeledes en Regel, **ikke at scusere sig i Mellemaanden**, naar Forhaanden rammer de 2 Andre med en Pidsk, for at ikke Baghaanden, hvor Pagaten mueligen kunde sidde, skal faa Leilighed til at redde den. Endvidere maa man vogte sig for at komme i det Tilfælde, at man nødsages til at lade en Anden redde Pagaten, fordi man har beholdt Scusen for længe. Er der f.eks. 6 Tarokker inde, og 3 Udspil tilbage af Spillet, samt Tarokkerne ere saaledes fordeelte, at A har 3 med Pagaten, B har 2 og Scusen, men C har ingen, og A har Udspillet, saa kan denne kun redde sin Pagat ved at spille den ud, da nemlig B, som skal scusere sig i dette Udspil, ikke kan stikke Pagaten. I et Spil, hvor der ingen Fare er for Pagaten, og man af Meldingen veed, hvor og hvorledes den sidder, bør man ei heller give Anledning til at den reddes ved at svare Pagatisten i den Farve, han anspiller, især hvis han har lagt Scat.

Har man selv isinde at ultimere Pagaten, maa man i Regelen have Styrke i Tarok, idet mindste 8, gode Haandkort og en god Pidsk. Det lykkes sjelden med færre Tarokker, end dette Antal, endskjøndt det kan skee ved Modspillernes Feil, naar Kortene sidde meget favorabelt, eller man har en virkelig god Pidsk tilligemed gode Stikkere i alle Farver og høie Tarokker. Under slige meget gunstige Omstændigheder kan man ultimere Pagaten endog med 6 Tarokker. Begyndere troe, næsten i hvert Spl at være stand til at gjøre noget ultimo, men komme snart til Erkjendelse om at det ingenlunde er let, naar Modspillerne passe paa og forstaae at bruge deres Kort.

Agter man at ultimere Pagaten med færre, end 10 Tarokker, maa det næsten altid skee ved at bruge Pidsk, og ved dernæst at cachere Spillet saa meget som mueligt. Man cachere sit Spil ved i Begyndelsen at anstille sig passiv, eller ved idetmindste ikke at optræde activ, ved ikke udelukkende at svare nogen af Medspillerne, ved nogle Gange at gaae omkring i Farverne som den, der er ængstelig for at tage Parti og ikke tør være Ven med Nogen, ved at scusere sig saaledes, at man lader den Svagere komme til at nyde en Fordeel, hvorved

det ikke sjelden lykkes at gjøre ham til sin Allierede, og at vække hans Mistanke og

Forfølgelse mod den Stærke af Modspillerne, hvem det meest kommer an paa at svække; og denne Strategie lykkes stundom saameget lettere, som den Stærke naturligviis bliver nødt til at tage sig af Modspillet, og derved let faar Udseende af at ville ultimere Pagaten. Man seer her atter et Eksempel paa, hvor misligt det er for den Svagere i et skjult Spil at tage et bestemt Parti for den ene af Modspillerne. Her, som overalt, hvor man ikke kender Sagernes Stilling, kommer det fornemmelig an paa at srg for Ligevægten, af hvilken Grud man i saadant Spil aldrig bør give sig af med at forfølge en Enkelt til Fordeel for en Anden, som man troer at være sin Allierede, men som tilsidst kan vise sig at være Fjende.

Har man derimod 10 eller flere Tarokker, og Modspillerne altsaa af Meldingen vide, at man har Pagaten, hvorefter disse naturligviis strax indrette deres Spil, gjør man rigtigst i at tarokkere de første Gange, man kommer ind, for herved at skjule sin svage Side, efterdi man under slige Omstændigheder gjerne er svag i en af Farverne. Undertiden lykkes det i denne Henseende at skuffe Modspillerne, som anvende Alt for at udspeide Spillerens svage Side, naar man i Begyndelsen af Spillet gjør et Par Udspil i den svageste Farve, hvorved Modspillerne ofte lade sig afhold fra at spille samme, af Frygt for at man heri har Force eller Pidsk, eller naar man kaster en Figur af i den stærkest Farve, hvorved man stundom kan faae dem til at troe, at man her snart maa blive truffen, og saaledes bevæge dem til at spille denne Farve. Slige Finter lykkes imidlertid kun sjelden med gamle Spillere, der snart lugter Luntten, især dersom den, der skal styre Modspillet, -

hvilket ikke sjelden hændes, - netop har Pidsk i Spillerens svageste Farve, hvorved denne da strax bliver røbet. Spillemaaden bliver i øvrigt her noget forskjellig, eftersom man har en Suite i én af Farverne, eller ikke. Er man saaledes i Besiddelse af en stor Pidsk, men følgelig svag i en eller flere Farver, saa kan man behøve Tarokkerne til at stikke med, om man endog af disse har 11 à 12, og vilde svække sig formeget i Begyndelsen af Spillet; man sparer derfor paa Tarokkerne, og stræber at svække Modspillerne ved at bruge Pidsken, endskjøndt det dog efter Omstændighederne kan være gavnligt i Spillet Løb at tarokkere et Par Gange. Har man derimod hiin Styrke i Tarok, ingen Pidsk, men gode Stikkere i alle Farver, uden at være svag i nogen af dem, saa tarokkerer man hver Gang, man kommer ind paa Haandkortet, og har da i Almin-delighed Udsigt til at ultimere Pagaten eller en Konge, efter som Chancerne blive, og man har meest Fordeel af det Ene eller det Andet.

At ultimere Pagaten paa 10 eller 12 Tarokker er stundom vanskeligere, end naar man kun har 8 eller 9, fordi hiint Antal i Almindelighed meldes, og Modspillerne altsaa kunne rette sig derefter, skjøndt man ogsaa kan lade være med at melde; men, da man i dette Tilfælde intet faar for sin Honneur, anvendes dette Fif kun, naar Pouillen er stor, naar man frygter for, at der skal spiles uden Stik, og naar man af Kortenes Beskaffen-hed har Grund til at vente, at man ved Hjælp af dette Dølgemaal kan reussere. Imidlertid maa man dog ikke stole formeget paa en Mængde smaa Tarokker, naar man ikke tillige har gode Haandkort; de forsvinde nemlig hurtigt, fordi de overstikkes med Lethed af Modspillerne, hvorfor ofte én stor Tarok, som sætter Spilleren istand til at blive inde, er at foretrække for 2 smaae. Man gjør derfor vel i at spare noget paa de høie Tarokker, for med dem at være Herre over Spillet i Slutningen, hvor det kommer an paa at have Ud-spillet saa ofte som mueligt, for i det afgørende Øieblik at kunne gjøre Udslaget.

Naar man vil ultimere, er det altid af Vigtighed at lægge Mærke til, Hvo der vil styre Modspillet, hvilket man let ser deraf, at den Anden ganske retter sit Spil efter ham. Denne maa man nu paa alle Maader stræbe at svække, deles ved at udfinde hans svage Farve, hvilket ofte ikke er saa vanskeligt at kome efter ved at give agt paa de Vink, Makkerne indbyrdes meddele hinanden, dels ved saa meget om mueligt at faa ham i Mellemaanden, og holde ham ude af Spillet.

Er man meget svag i en Farve, hvori man f.eks. kun har 1, eller er aldeles rénonce, og

man strax bliver truffen, samt ingen Pidsk har, gjør man som oftest bedst i at opgive at vile ultimere Pagaten, om man endogsaa har 10 eller 11 Tarokker, fordi det under slige Omstændigheder kun sjelden lykkes. I saadant Tilfælde kan det undertiden være nyttigt, ikke at melde.

Har man som Pagatist ikke sin Styrke i Tarok, men i gode Haandkort og i en stor Pidsk, og man under Spillets Gang bemærker, at man med denne ikke rammer den Stærkere, som styrer Modspillet, men derimod den Svagere, saa gjør man ogsaa ofte rigtigst i at opgive sin Plan at ultimere, efterdi man under disse Forhold udsætter sig for at tabe Pagaten, hvis man holder for længe paa den.

5. Er man endelig i Besiddelse af Pagaten uden Udsigt til at ultimere den, eller man er nødt til at opgive denne Plan paa Grund af Spillets uheldige Gang, maa man søge at redde den ved at stikke med den, saa snart hertil gives Leilighed, og dette kan skee, uden at man udsætter sig for at tabe den. Ved at stikke med Pagaten itide, forebygger man ogsaa ofte bedst, at en Konge ultimeres af en anden, der undertiden søger at cachere sin Plan ved at arbeide mod Pagaten. Vil man derimod selv ultimere en Konge, er det stundom fordeelagtigt at beholde Pagaten længere, endskjøndt man herved udsætter sig for at tabe den. Ved dette Fif er man nemlig ikke sjelden saa heldig at afvende Modspillernes Opmærksomhed fra Kongerne, idet man faaer dem til at troe, at det er Pagaten, man anstrænger sig for at ultimere, skjøndt det gjælder en Konge, indtil man endog bliver nødt til at udspille Pagaten, for derved at drive de Andres Tarokker ud..

Ikke sjelden redder man lettest Pagaten ved strax at spille Tarok eller bruge en god Pidsk, som om man agtede at ultimere; Medspillerne begynde da nemlig ogsaa at bringe deres stærkeste Farve, og da man i Almindelighed kun har faa i denne, seer man herved snart Leilighed til at stikke med Pagaten. Dog er det ikke tilraadeligt at bruge denne Fremgangsmaade, med mindre man virkelig er svag i en af Farverne, f.eks. kun har 2 eller 3 Kort i samme. Man maa nemlig vogte sig for, at man ikke ved sine Bestræbelser befordrer Ulti-mation af Konger paa Medspillernes Hænder, hvilket let kan ske ved denne Spillemaade, hvorved man altsaa kom til at lide et langt større Tab, end de 20 Points, Pagatens Tab medfører. Denne Fremgangsmaade bruges derfor heller ikke, undtagen i det Tilfælde, at Pagaten er meget svagt besat, f.eks. 4de eller 5te, og man tilige kan vente snart at redde den ved at blive rénonce i en af Farverne, hvilken Hensigt man i saa Fald, naar ikke Tarokmelding har oplyst om Pagatens slette Situation, pleier at opnaae ved et par Gange at taarokkere i Spillets Begyndelse.

Under alle Omstændigheder maa man passe paa, at man ikke forceres til at tabe Pagaten ultimo, hvilket kan skee, naar f.eks. kun én Farve er inde mod Slutningen af Spillet, og Medspillerne vedblive at spille denne, uden at man af Mangel paa Stikkere kan komme ind og faae Leilighed til at spille Pagaten ud. En forsigtig Spiller bør forudsee Sligt itide, og enten skille sig med Pagaten medens der er Tid, uden længere og til ingen Nytte at holde paa den, eller ogsaa sikre sig en høj Tarok, en Konge, Dame eller anden Force, hvorved han bliver Herre over Spillet og kan forebygge dette Udfald.

§7 Om Kongerne.

Naar man spiller med høi Ultimo eller Pouiller, kræve Kongerne den samme Opmærksomhed, som Pagaten.

Nogle Spillere have imidlertid den Vane, først at tænke paa Pagaten, og, naar denne er ude, da først at beskæftige sig med Kongerne. Men i dette Spil kan man ikke nok advare om, hverken, at glemme Kongerne for Pagaten, eller denne for Kongerne. Det er derfor

vigtigt, altid med Sikkerhed at vide, hvilke Konger, der endnu ere i Spillet.

1. Af Meldingerne faaer man ofte Oplysning om Medspillernes muelige Planer med hensyn til Kongerne. Dersom En f.eks. har meldt et heelt Cavallerie, halve eller hele Konger, og endnu mere, dersom han tillige har meldt Tarokker, kan man være temmelig vis paa, at han speculerer paa at ultimere en Konge. Viser han nu desuden strax, at han virkelig har denne Hensigt, idet han begynder at tarokkere, eller at anspille sit Cavallerie fra Damen ned efter, for at bruge Farven som Pidsk, saa maae Medspillerne naturligviis forene sig, for med samlede Kræfter at tilintetgjøre hans Pidk. Naar Anstrængelserne under slige Omstændigheder ere betydelige, Kampen varm og Spændingen stor, fordi maaskee en stor Pouille staaer paa Spil, hændes det stundom, at en Spiller har glemmt, at Pagaten endnu er inde, og at dens Ihændeher, som har vidst at drage Fordeel af den Enkeltes Forfølgelse, - der her gjerne er den Stærkere, altsaa den farligste for Pagatisten, - tilsidst, naar Kongen er falden, eller Faren for samme forbi, fisker i rørt Vande, pludselig giver Spillet en anden Vending, og ultimerer sin Pagat. Under slige Forhold erindre man sig den ovenfor givne Regel, ei at troe sin Allierede for godt, ligesom ogsaa hiin, der agtede at ultimere en Konge, maa vogte sig for blindthen at forfølge sit Maal, men tillige have det for Øie, at han mueligen ved sine Bestræbelser for at ultimere kan være sin Modspiller behjælpelig i at ultimere Pagaten eller en af de andre Konger.

Man søger at drive en Konge ud ved at spille Farven saa længe, indtil den falder. Har man ikke nok af Farven, kan man ogsaa betjene sig af Scusen som Udspil i samme. Er Kongen derimod saa stærkt besat, at man ikke kan drive den ud paa denne Maade, stræbe man at svække Vedkommende sa meget som mueligt i Tarok, ved at bruge en Pidsk imod ham; Kongen kommer da af sig selv, naar han enten er berøvet sine Tarokker, eller han kun har saa faa tilbage, at han dermed ikke kan være Herre over Spillet. At jage en Konge, naar Makkeren er rénonce i Farven, hvorved denne svækkes i Tarok, er ikke tilraadeligt, saalænge Pagaten og flere Konger ere inde, men er ikke destomindre en almindelig Feil hos Begyndere, hvorved de ikke sjelden skade Spillet betydeligt. Dette kan man kun gjøre, naar man har Styrke i Tarok, tilligemed gode Kort, og alt-saa er Herre over Spillet. Undertiden faaer man ikke engang sin Hensigt opnaaet ved denne Spillemaade, naar nemlig Makkeren ikke har Tarokker nok, og Vedkommende kommer da ikke sjelden til at redde en Konge, der ellers ikke kunde være bleven reddet, dersom man ei ved at spille Farven havde berøvet Makkeren hans Tarokker. Under slige Omstændigheder bryde man sig aldeles ikke om Kongen, men stræbe blot at svække Fjenden i Tarok, da Kongen herefter maa kome af sig selv. En anden Sag er det, naar man selv har Planer, og stræber at cachere sit Spil, for under hiin Spillemaade som Maske at svække sin Makker i Tarok.

Medspillerne have altid et betydeligt Værn mod en Konge ved at være i Besiddelse af Scusen, og bør derfor adrig for tidligt skille sig af med dette Kort, naar de mærke, at Nogen lægger an paa at ultimere en Konge. Efterat Alt forgjæves er anvendt, for at hindre dette, kan man nemlig forsøge paa, i Spillet 3die eller 4de sidste Udspil at drive Kongen ud ved at bruge Scusen som Udspil i Farven. At holde Kongen garderet mod Scusen saa langt hen i Spillet, er en Forsigtighedsregel, som i de allerfleste Tilfælde generer Spilleren overmaade meget, især dersom han har været nødt til at bruge Farven om Pidsk, og maskee tvniges til at udspille det sidste Kort, hvormed Kongen er besat, for at drive Tarokerne ud. I saa Tilfælde maa Kongen falde for Scusen. Under slige Omstændigheder er det af Vigtighed at holde paa Stikkere, især i den Farve, som hidtil mindst blev spillet, for i det afgjørende Øieblik at kunne komme ind og gjøre brug af Scusen..

Undertiden gives der Omstændigheder, hvor man kan forcere en Spiller til at tabe Kongen ultimo, hvilet lettest skeer, naar Tarokkerne ere ude, og Spilleren ei ved Hjælp af disse kan være Herre over Spillet. Regler herfor ere vanskelige at give, da Forholdene, hvor Sligt kan drages i Anvendelse, ere meget forskellige. Kun saameget kan siges i Almindelighed,

at man maa være Herre over Spillet ved Stikkere, især i den Farve, hvis Konge skal ultimeres, at man derfor saa længe som mueligt maa holde Kongen i Skak ved ikke at skile sig af med Damen, Cavallen eller Knægten, og at man til allersidst maa være istand til at kunne bringe et Kort, der lader Kongen strande..

2. Agter man selv at ultimere en Konge, hvilket stundom er vanskeligere, end at ultimere Pagaten, da maa ei alene Kongen være godt besat, sidde i de mindste 6te, men man maa tillige have Styrke i Tarok, hvormed man kan understøtte Pidsken. Bestræbelserne maae da gaae ud paa at faae Tarokkerne ud, tillige med alle Kort i den Farve, hvori man vil gjøre Kongen. Saa ofte man kommer ind, spiller man derfor enten Tarok eller af Pidsken, hvormed Kongen er besat, indtil Tarokkerne ere ude; thi saa længe kun en eneste Tarok er inde paa Fjendens Haand, er Kongen ikke sikker. Man maa her vel erindre sig Antallet af de udkomne Kort i Farven, og, dersom Scusen endnu er inde, ei glemme at holde Kongen besat, for at miste den, naar Mod-spilleren tilsidst mueligen gjør Brug af Scusen. Forresten gjælder her med faa Modificationer, som Øvelsen maa lære, de samme Regler, som i foregaaende Kapitelbleve anførte med Hensyn til Pagaten.

Stundom kan en Konge uventet blive ultimeret, uden at dette fra Begyndelsen var Spillerens Plan, hvilket især kan skee, naar Bestræbelserne for at faae Pagaten ud have ledet Opmærksomheden fra Kongern. Tanken herom opstaaer først naar Tarokkerne ere ude, eller ku faa ere tilbage, hvorfor der ingen Regler kan gives for dette Tilfælde; kun er det i saa Fald af Vigtighed at holde paa Stikkere i den Farve, som hidtil mindst blev spillet, for ved disse at kunne komme i Spillet.

Man maa naturligviis vogte sig for ikke at blive forceret til at tabe Kongen ultimo, vilket stundom let kan skee, naar man ei ved Stikkere er Herre over Spillet, efter di Farverne maa bekjendes, og man altsaa ikke altid kan komme tidsnok ind, for at skille sig ved Kongen.

3. Har man ikke isinde at ultimere nogen af de Konger, man har paa Haanden, bør man stikke med dem itide, og ei udsætte sig for at miste dem, da man altid taber 15 Points for hver Konge, man bliver af med. Man pleier derfor at stikke med den, naar Modspillerne byde paa et gjældende Kort, og lade sig ikke forlede til at vente længere end til det 3die Udspil i Farven, da det altid bliver meget usikkert, om man er istand til at faa Kongen hjem senere. Har man en betydelig Suite til Kongen, bør man stike med den strax.

At tarokkere, for at redde en Konge, naar én af Medspillerne enten tidligt er bleven rénoce i Farven, eller maaskee har lagt sig rénonce i den Hensigt at redde sin Pagat og fange vedkommende Konge, er ofte en farlig Sag, og kan let befordre Ultimo, naar man ikke ved, hvorledes Sagerne staae, men er ikke destomindre ikke usædvanligt, især hos lidenskabelige Spillere, der stundom ikke bryde sig om at lide et større Tab, naar de dele det med Andre, hellere end at slippe et mindr, som rammer dem selv alene. Imidlertid er der Omstændigheder, hvor man kan gjøre det uden Risico, naar man nemlig er Herre over Spillet ved at have betydelig Styrke i Tarok.

§8 Om Scusen*.

Den rigtige brug af Scusen er meget vanskelig, hvorfor det i Almindelighed varer længe, inden Begyndere komme efter de Finesser, Spillet frembyder i denne Henseende.

En Hovedregel er, at **Scusen ikke maa blive længere i Spillet, end til det tredie sidste Udspil****. Heraf følger, at den at betragte som død eller uvirksom i Spillets næstsidste Udpil, hvorimod den har sin fulde Kraft i det 3die sidste Udspil. Skiller man sig ikke af med den i rette Tid, - hvormod Spilleren for øvrigt er berettiget til at minde Vedkommende,

dersom det er ham magtpaaliggende, - mister han den til en af Medspillerne, som gjør det Stik, hvori den falder.

Det er allerede beærket, at Scusen ikke kan stikke,ei eller overstikkes, og at den ikke maa ecarteres, undtagen i det Tilfælde, at man vil spille Bolo.

Hvad Brugen af dette vigtige Kort angaaer, maa det skee paa den Maade, som man finder at være meest fordelagtigt for sit Spil. Ønsker man f.eks. ikke at bekjende en Farve eller Tarok, fordi man herved mueligen kan redde en Kongen eller et andet gjældende Kort, eller fordi man ikke vil stikke sig ind med en høj Tarok,saa kan man scusere sig (scusarsi,s'excuser), idet man viser Scusen, og henlægger den mellem sine Stik, af hvilke en Ladon kastes i stedet. Scusen kan endvidere bruges som Udspil i hver af Farverne, og som Tarok, naar det ved Udspil annonceres, i hvilken Egenskab det skeer; man giver da ligeledes en Ladon til i stedet, hvorved dog bemærkes, at man hertil ikke maa tage Kort af Scaten. Men det er en fast Regel,at Scusen ikke maa udspilles i andre Farver, end i de, som ere inde ,ei heller som Tarok, naar der ingen Tarokker er inde. Feiler man herimod, har Forhaanden Ret til at bestemme, i hvilken Egenskab den skal spilles. Endelig kan Scusen bruges til at undgaae Stik, naar man vil spille Nolo, til at skaffe en and Stik, som agter at spille uden Stik, til at drive en Konge ud, til at supplere en Farve, hvori man agter at ultimere Kongen,samt til at cachere Spillet, naar en Anden vil ultimere, idet man holder den tilbage og herved foranlediger Fjenden til at formode en Tarok mer paa den stærke Modspillers Haand.

Af Alt dette fremgaaer, at Scusen er et saare vigtigt Kort, som kan være til Nytte paa mange Maader, hvorfor den altid er en kjærkommen Gjæst, ligesom man uden den egentlig ikke kan have noget stort Spil. Skjøndt den ikke kan stikke, bringer den dog aldrig Tab, men stedse Fordeel, og man er ved den dækket mod store Spil hos sine Medspillere, da disse uden Scusen ikke kunne have Matadorer o.s.v. At give Regler for dens Brug i ethvert af de anførte Tilfælde, vilde værefor vidtløftigt, og ingen sand Nytte stifte, da Øvels er aldeles nødvendig, for at man heri kan blive hjemme. Som almindelig Regel kan her dog gjælde, at **man ikke for tidligt bør skille sig ved Scusen**, for senere hen i Spillet at kunne bruge den efter Omstændighederne; især er det vigtigt at iagttage, naar Nogen arbejder for at ultimere en Konge. Imidlertid kan man ogsaa skade sig ved at beholde Scusen for længe, især naar man selv agter at gjøre Noget ultimo, da man nemlig formedelst dette Kort bliver forhindret fra at komme i Spillet paa en Tid, hvor man netop skulde ind, men ikke kan komme, fordi man **skal** scusere sig.

Efterdi Scusen er et saa vigtigt Kort i Spillet, maa man altid vel erindre sig, om den endnu er inde, samt hvor den sidder, om hos Fjenden eller hos Makkeren, hvilket man stundom har faaet Oplysning om af Meldingerne. Dette er det nødvendigt at vide mod Slutningen af Spillet, naar man selv agter at ultimere.

Hvor man ikke, for at undgaae at give formegen Oplysning i Spillet, bruger at fremvise Tarokkerne, naar man har Melding af disse, maa Melderen stedse med Meldingen angive, om Scusen er derimellem, for at forebygge Spørgsmaal af Medspillerne, som kunde give en skadelig Oplysning.

*Benævnelsen **Scusen** kommer af det ital. Scusa, fr. Excuse. I Frankrig kalde den ogsaa Fou

** I Tydskland spilles saaledes, at Scusen er uvirksom i de 4 sidste Udspil, saa at den altsaa maa falde i det 5te sidste Udspil. Andre Steder, ogsaa her, bruger man, at den skal falde i 4de Udspil. En Grændse for dens Virksomhed er nødvendig, da Ultimationer ellers bliver altfor vanskelige; af hvilken Grund man ei heller kan indrømme den større Raaderum, end her er givet den, hvor det er antaget, at den maa falde i 3die sidste Udspil

§9 Om Nolo.

Som allerede bemærket, er det i Tarok en vigtig Regel, at skaffe Stik paa alle Hænder; thi

dersom en af Medspillerne ingen Stik faaer, erholder han ei alene 26 Points af hver, men hos de Andre gjælde da hverken Tælling eller Ultimo. At En speculerer i den Retning, kan man deels mærke ved, at han lader fordeelagtige Stik gaa fra sig, samt kaster Konger og andre gjældende Kort af, hvor han seer Leilighed dertil, deels kan man undertiden formode det af Meldingen, saaledes som ovenfor omtalt.

Naar en af Medspillerne har meldt et stort Spil, som lader formode, at han vil blive istand til at ultimere, og Pouillen er stor, opstaar stundom det Spørgsmaal, om man ikke har mere Fordeel af at lade sin Makker spille Nolo, for paa denne Maade at forebygge Ultimation, end at lade den Anden ultimere? Finde Modspillerne nu deres Regning herved, maae de allerførst blive enige om, Hvo af dem, det skal være, hvilket da i Almidelighed bliver den, som har de færreste og laveste Tarokker, og daarlige Haandkort. For at hjælpe sn Makker til at spille uden Stik, gjør den Stærkere gjerne rigtigt i at tarokkere, saasnart han faaer Udspillet, og at begynde med at spille en af de høiere Tarokker ud. Dersom Makkeren, efter at man herved har viist ham sin Hensigt, stikker over, giver han dermed tilkjende, at hans Kort ikke tillader ham at gaa ind paa denne Plan, eller formedelst en svag Side i en af Farverne. Det følger af sig selv, at Makkeren strax maa give sin Medspiller denne Oplysning, for ei at skade Modspillet ved at følge en Plan, som dog tilsidst viser sig at være unyttig; thi, om Modspillerne end ere nok saa svage, lærer Erfaringen dog, at disse, ved ret at forene sig og med samlede Kræfter at arbeide til eet Maal, kunne være stand til paa en eller anden uformodet Maade at holde Fjenden Stangen. Viser Makkeren derimod, at han gaaer ind paa Planen, maa den Stærkere spille Tarok hver Gang, han kommer ind, for paa denne Maade deels at skille Makkeren af med hans Tarokker, deels at give ham Leilighed til, naar han er bleven fri for sine Tarokker, at kaste andre for ham farlige Kort af. Naar den Stærkere ikke har flere Tarokker, spille han helst den Farve, hvori han har set Makkeren kaste af, og dersom denne snart viser rénonce, bringe han helst denne Farve, for derved atter at give ham Leilighed til at kaste af.

Nullisten maa paa sin Side stræbe efter snarest mueligt at blive rénonce, hvorfor han, efter at være kommen af med sine Tarokker ved Tarokkering fra Makkerens Side, saavidt mueligt maa søge at kaste af i den Farve, hvori ha har færrest. Forresten falder det af sig selv, at den Stærkere bestandig maa spille sine høieste Kort ud, naar Farverne spilles.

Her maa bemærkes, at det altid er til stor Skade for den, som under slige Omstændigheder stræber at ultimere, naar en af Modspillerne længe arbeider paa at spille uden Stik, om denne endog ingen synderlig Udsigt har til at det vil lykkes; thi herved hindres Spilleren ei alene i at avancere tilstrækkeligt i Spillet, men hans Bestræbelser for at skaffe Nullisten Stik forpurre ofte hans egentlige Plan i en saadan Grad, at, naar han endelig har skaffet Stik paa Nullistens Haand, have hans Anstrængelser i denne Retning skadet ham, at han ikke længere er istand til at ultimere. En maskeret Nolo er derfor ikke sjelden, naar gode Raad er dyre, det eneste Middel, hvorved man under slige Forhold kan hindre Ultimation, være sig af Pagaten eller af en Konge.

Saasnart den, der har sinde at ultimere, mærker, at en af Modspillerne lægger an paa at spille uden Stik, maa han naturligviis gjøre Alt, for at tilintetgjøre denne Plan. Vil han under slige Omstændigheder tarokkere, maa han altid spille de laveste Tarokker ud. Dersom en af Modspillerne tarokkerer, og han tydeligt seer, at der speculeres i denne Retning, stræbe han at forhindre det ved bestandig at stikke, og at bringe en Pidsk igjen, hvormed han da mueligen kunde være saa heldig at træffe Nullisten først og paa denne Maade skaffe ham Stik. Dette maa naturligviis skee i Spillets Begyndelse, inden Makkeren har opnaaet ved Tarokkering at stikke Nullisten ved hans Tarokker. Vil dette ikke lykkes, eller har man ikke nogen Pidsk i nogen af Farverne, eller har Nullisten slet ingen Tarokker, fordi han mueligen har ecarteret dem i Scaten, saa stræbe man helle-re at drive alle Tarokkerne ud ved at tarokkere, og søge derefter at skaffe Nullisten Stik ved Hjelp af Scusen.

Man spille da Farverne igjennem med Opmærksomhed, og lægge Mærke til den Farve hvori Nullisten især kaster af, hvilken maa antages at være ham den farligste. Naar da endelig hans Makker er bleven rénonce i en Farve, hvori man kan formode, at Nullisten endnu maa have nogle Kort tilbage, fange man ham ved Udspil af Scusen i denne Farve. Har man uheldigviis ikke Scusen, og man forudseer, at man ikke kan hindre Nolo, saa længe det er i Modspillernes Interesse, at en af dem lægger an herpaa, forhindre man hellere denne Plan hos dem ved stikke med Pagaten; thi fra nu af maae Alliancen ophøre mellem dem, efterdi det nu ligger i Medspillernes Interesse, med samlede Kræfter, at skaffe Nulisten Stik, hvilket ogsaa i de allerfleste Tilfælde lykkes. Men Pagatisten maa vogte sig for at fatte denne Beslutning for sildigt, thi Nullisten bør naturligviis gardere sig herimod ved at holde paa de laveste Kort i Farverne, saa at det stundom kan falde vanskeligt nok at skaffe ham Stik, naar man ikke har Scusen at bruge imod ham.

Undertiden kan man fra først af have den Plan at ville spille uden Stik, naar man nemlig har meget slette Kort, og man maaskee har havt Leilighed til at ecartere sine faa Tarokker. For at dette kan lykkes, maa man altsaa have ingen eller meget faa og lave Tarokker, ikke have for faa Kort i nogen af Farverne og være i Besiddelse af de laveste Kort i disse, og endeling maa man frem for Alt have Scusen. Har man ikke dette Kort, kan man adrig være vis paa, at Planen vil lykkes. Eftersom Kortene nu meer eller mindre egne sig dertil, kan Nolo

1. Annonceres strax ved Spillets Begyndelse; man faaer da, hvis den lykkes, 36 Points af hver, foruden en Præmie, forskjellig efter Spillets Beskaffenhed, f.eks. 50 Point af hver, naar man spiller med høi Ultimo eller Pouiller. Taber man den, maa man betale 10 Points til Hver, foruden den omtalte Præmie.

2. Annonceres ve det 13de Udspil; man faaer da 31 Point af hver, foruden en Præmie af 25 af Hver; tabes den, betaler man 5 til Hver, foruden Præmien.

3. Være en Følge af Spillets Gang, uden forud at annonceres; man faaer da de sdvanlige 26 Points af Hver, foruden en Præmie af 15 af Hver.

Naar man ikke har Scusen, bør man naturligviis ikke annoncere, at man vil spille Nolo, hverken ved Spillets Begyndelse, eller ved det 13de Udspil, med mindre Scusen er kommen ud forinden.

Reglerne for Nolospillet ere meget faa. Naar Leilighed gives, stræber man efter at skille sig af med høie Kort, hvilket skeer uden Fare, naar man er i Baghaanden; i Mellemhaanden lægge man, saavidt mueligt Kort til, der er lavere, end Forhaandens, med mindre man veed, at Baghaanden er rénonce, og ikke har Scusen. Det kommer her især an paa at benytte Scusen i rette Tid, og nøie at lægge Mærke til de udkomne Kort i ale Farver, hvorfor Nolospillet vel er yderst Interessant, men altid et vanskeligt Spi. Har man en høi Tarok, som man frygter for at kunne være iveien, lykkes det stundom at blive den qvit ved at spille den ud strax i Spillets Begyndelse, især dersom man tillige har Pagaten. Herved faaer man nemlig ikke sjelden Modspillerne til at troe, at man spiller saaledes, at man agter at ultimere Pagaten,, de stikke altsaa over, og man bliver paa denne Maade befriet for den værste Hindring.

Seer man, at en af Modspillerne har til Hensigt at spille Nolo, eller bliver dette Spil annonceret, maae de to Andre naturligviis forene sig, for at bringe hans Plan til at strande. Dette kan skee ved at bruge en Pidsk imod ham, for, hvis han har Tarokker, at forcere ham til at stikke, eller ved at tarokkere med de mindste Tarokker, ofr at fange ham, dersom han har en høi Tarok, eller ved at tarokkere saa længe, at alle Tarokker ere ude, og derefter, hvis han ikke har Scusen, skaffe ham Stik i en af Farverne paa anførte Maade. Man stræbe saameget som mueligt at have Nullisten i Mellemhaanden, spille i Forhaanden sine laveste Kort til ham og stikke i Baghaanden med høie Kort. Skille Modspillerne sig nu saaledes i Baghaanden ved Konger og andre høie Kort, og nøie lægge Mærke til, vad der efterhaanden paa denne Maade er kommen ud, ville de omsider kunne slutte sig til de høie Kort, Nullisten mueligen endnu kan have paa Haanden, ligesom de af de Kort, han

kaster af, kunne formode, hvilken Farve der er ham den farligste. Er man stand til at bruge Scusen imod ham, maa man ikke for tidligt gribe til dette Middel, efterdi man i Slutningen af Spillet veed langt bedre Besked med Nullistens svage Side, og altsaa her kan bruge den med langt større Sikkerhed, end tidligere. Den rigtige Brug af Scusen er her en af Spillets Finesser, som Mange først seent komme efter.

§10 Om Bolo.

Nogle Steder bruges, at man i Tarok, ligesom i Lhombre, kan spille Bolo, Tout, d.e. gjøre alle Stik. Det følger af sig selv, at man hertil maa have meget stort Kort, og at dette maa være combineret paa en egen Maade, hvorfor Bolo i dette Spil, hvor hver Spiller har saa mange Kort paa Haanden, nødvendigvis maa høre til de største Sjældenheder. Man maa idetmindste have de 10 eller 11 høieste Tarokker, samt forresten høie Kort i alle Farver, foruden at man i de fleste Tilfælde maa have Udspilet. Da man ikke kunde spille Tout, naar man har Scusen, er det tilladt at ecartere den.

Bolo kan

1. Annonceres strax ved Spillets Begyndelse, og betales da med 52 af Hver; tabes den, erlægges ligesaa meget til Hver, men man har Erstatning i Tællingen.
 2. Annonceres med det 13de Udpil, og betales med 38 af Hver; tabes den, erlægges det Samme til Hver..
 3. Annonceres i 6te sidste Udspil, og betales med 31 af Hver; tabes den, erlægges ligesaa meget til Hver
 4. Være en Følge af Spillets Gang, uden at annonceres, og betales med 26 af Hver.
- Da Bolo er et saa sjældent Spil, at Mange aldrig have seet det, er det rimeligt, at den, som vinder et saadant Spil, tillige tager alle Pouiller, hvis saadan bruges, eller faaer en høi Præmie foruden sine Gebyrer.

Have Modspillerne Udspillet, spille man om mueligt en Konge ud, og naar Bolisten tarokkerer, kaste man de laveste Tarokker af, hvilket ogsaa gjælder om Farverne, naar disse spilles..

§11 Om Gevinst og Tab.

Da en meer eller mindre god Tælling har stor Indflydelse paa Gevinst og Tab, maa man stræbe at gjøre saa mange af sine Kort gode, som mueligt, og med samme at tage saa mange af Medspillernes Kort, som mueligt. Har man f.eks. Damen, Kavallen, Knægten og 4 Ladoner i én Farve, byde man hellere Kavallen eller Knægten for Kongen, efterdi man da kan vente at faa de andre Figurer hjem, end at spille Ladonerne ud, hvilket har til Følge, at man mister dem alle. Sidder man i Baghaanden med Kongen og 2 Ladons i en Farve, saa stikke man først i Farvens 3die Udspil med Kongen, for senere at fange de andre Herreblade med Tarokker. Har man en Dame blank paa Haanden, og Kongen udspilles, saa scuserer man sig, ifald man har Scusen, for senere at faa Damen hjem. Har man Kongen, Damen og Knægten i en Farve, spille man først Knægten ud; thi dersom Kavallen ikke netop sidder hos Baghaanden, gaaer den i Almindelighed hjem, og, naar man herefter spiler Kongen og Damen, er man ofte saa heldig tillige at faa Kavallen. Paa disse og flere andre Maader søge man at gjøre sit Kort indbringende; men vogte sig dog for, naar man spiller med høi Ultimo eller Pouiller, at dette ikke sker paa Modspillet's Bekostning, da man herved let kunde kome til at tabe, istedetfor at vinde. Naar det under slige Omstændigheder kommer an paa at forhindre Ultimo, afholde man sig fra alt utidigt Kniberi, fordi Sligt skader Modspillet meget, og aldrig kan være i Nogens velforstaaede Interesse. Sidder man f.eks. i Mellemlaanden og har Pagatisten i Baghaanden, hvilken

man maa stræbe saa meget som muligt at holde ude af Spillet, skye man ikke at sætte sine bedste Kort for, baade af Herreblade og af Tarokker, hvorved man opnaaer, enten at forhindre Spilleren fra at komme ind, eller, hvis denne stikker over, at skaffe Makkeren Force i den Farve, som blev spillet.
