

Ny og fuldstændig  
**dansk Spillebog**  
eller

grundig Anviisning

til

alle nu brugelige Kortspil

sasom:

Whist, Boston, L'Hombre, Tarok, Solo, Qadrille, Casino, Creset, Neversy, Piquet, Frantssuno, Imperial, Ecarté, Mariage, Rapuse, Puk, Polskpas, Femkort, Trekort, Styrvolt, Hanrei, Sorte-Peder, Pharao, Landsknægt, Vingt et un, Onze et demie

tilligemed

Lovene og Reglerne for samme

Udarbejdet

Efter de bedste og nyeste Spillebøger

af

Martin Schwartz  
1847

Denne bog er som vejledning i tarokspillet ikke særlig anvendelig, den er som andre "multi-spilbøger" blot med en ret spinkel indføring i spillet. Der skal dog bringes lidt med fra bogens forord.

Der er dog én ting, som nok er værd at hæfte sig ved. Det er første gang, at man ser betegnelsen *Skisen*, som er en lille ændring af det kort, som ifølge forfatteren kaldes *Scysen*.

## FRA BOGENS FORORD

Uden at indlade os på en undersøgelse om, hvorvidt spil overhovedet, men navnlig kortspillet er tilladeligt eller forkasteligt, troe vi at kunne lade det beroe ved den påstand, at det ligesågodt tjene til adspredelse, som så meget andet; at det, benyttet med måde, ingenlunde fortjener at dadles, og at de mennesker, der i denne henseende overskride grænsen, efter al sandsynlighed vilde gøre det samme ved enhver anden tidsfordriv. Med ikke mindre grund tør man påstå, at den mod kortspillet så ofte, og med stundom endogså med zelotisk heftighed udtalte fordømmelsesdom såmeget mindre fortjener opmærksomhed, som de, der udtaler samme, ikke finde behag i kortspil eller have sans derfor, og følgelig ivre derimod med omtrent samme ret, som den halte imod dansen.

Men selv hvis vi skulde indrømme kortspillets modstandere ret i noget, så blev det da i det allerhøieste deri, at det tilligemed alt andet spil kan betragtes som et nødvendigt onde; men netop derfor må jo en anvisning til at lære spillet ikke kun undskyldes, men den fortjene endogså ros; thi under selskabslivets nærværende skikkelse vil man ligesålidt bandlyse spil fra højere og lavere kredse, som fra det offentlige liv.

Det er en temmelig almindelig antaget mening, at kortspillet er opfundet i Frankrig til tidsfordriv for den vanvittige Kong Carl VI, dronning Isabeau af Bayern's gemal.

---

# TAROK

## ALMINDELIGE BEMÆRKNINGER

Tarok er en omdannelse af det tidligere så almindelige Trapelier spil, som i midten af det femtende århundrede blev spillet meget hyppigt i Italien, navnlig af de lavere stænder. De nu brugelige Tarokkort ere af fransk oprindelse. At dette spil ikke er mere udbredt, kommer vel formentlig deraf, at det er vanskeligere at lære, end kortspil i almindelighed, og at det store antal kort (78) udfordrer en så uafbrudt og anstrengende opmærksomhed, som de fleste ikke have lyst at anvende derpå.

Tarok spilles sædvanlig af 3 personer; dog kan det også spilles af 4, ligesom L'Hombre, idet den ene så altid sidder over. I så fald må den, der sidder over, blande det andet spil kort og lægge dem hen til den næste kortgiver. Kortene gives fra venstre til højre, ligesom i L'Hombre. Der trækkes om pladserne.

## KORTENE OG DERES VÆRDI

Som alt i indledningen er antydnet, består et sæt tarok-kort af 78 kort, hvoriblandt 22 tarokker (trumfer): af disse er det med XXI betegnede, det højeste, og det med I, *pagaten*, det laveste. Til disse slutter sig *Scysen* eller, som den almindelig benævnes *Skisen*, der spiller en vigtig rolle, hvorom siden mere.

Desforuden indeholder spillet endnu 4 farver, som ethvert andet spil, men med 14 kort i farven, altså tilsammentaget 56. Hver farve har 10 ladons og 4 figurer, nemlig *Konge*, *Dame*, *Caval* og *Knægt*.

Kortene rangere på følgende måde: i sort konge, dame, caval, knægt, ti, ni, otte, syv osv i rødt konge, dame, caval, knægt, es, to, tre, fire osv.

Tarokkerne følger efter hverandre fra XXI nedad. XXI (Monque), *pagaten* og *scysen* danne de tre matadorer.

Pagaten har foruden sin sædvanlige (hvorom mere nedenfor) endnu den særdeles betydning, som den erholder derved, at den enten tages em eller går tabt i midten af spilet, dvs. den bliver *ultimeret*. Der spilles derfor fornemmelig på den, skjøndt den, som sagt, kan stikkes af hver af de andre tarokker.

*Scysen* kan optræde i de mest forskellige skikkelser, alt som deres ejer finder for godt. Skjøndt den aldrig kan give et stik, så dækker den dog mod store spil, og den kan ikke gå tabt for den, som har den, men må endog bringe fordel. Den kan på hvilken som helst farve lægges bort, idet man nemlig, når man ikke vil bekende det udspillede kort, blot viser den frem og derpå lægger den iblandt sine stik og giver et andet ubetydeligt kort til i stedet; dog må dette, som kaldes at *scysere*, ske forinden man kun har tre kort på hånden; ellers tilhører den den spiller, på hvis stik den lægges til. *Scysen* kan endvidere benyttes på følgende måder: man kan *scysere*, når der spilles en farve ud, som allerede er stukket af en anden, og man har en eller anden figur blank i samme, som man ikke vil have stukket; endvidere, når man ikke gerne vil kaste et kort til i den udspillede farve; og endelig, når der spilles en højere figur ud, som man ellers skulde bekende med en anden figur, man har blank tilbage. Som *figur* kan den benyttes i alle meldinger. Som *tarok* tæller den ikke blot som *matador*, men også når man vil melde 10 taroker og har kun 9. Endvidere kan der *scyseres*, når der fordres tarok af en af de andre spillere, hvorpå man måtte lægge en af de højeste stikkere, ligesom også når man selv vil fordre tarok, og dog ønsker at spare de egentlige tarokker, man har på hånden.

Kongen, damen cavallen og knægten af en og same farve hedde et *helt cavalleri*. Tre af disse figurer, som dog ikke behøve at følge umiddelbart på hverandre, ere et *halvt cavalleri*.

*Fire konger* kaldes et *heelt kongerige* eller *fulde*; tre konger med scusen meldes som et *halvt kongerige* eller *scyserte*.

## KORTGIVNINGEN OG SCATEN.

Der gives 25 kort til hver, i 5 kast med 5 i hvert; dog beholder kortgiveren selv i det sidste kast de 8 resterende kort. De 3 kort skal han henlægge, når han har set sine kort, og dette kaldes at lægge *scaten*. Dette er en fordel for den, som har givet. Han kan f.eks. lægge sig renonce i en farve; dog er det på grund af mangfoldige årsager ikke godt at angive bestemte regler herfor. Efter at *scaten* er lagt begynder meldigerne.

## MELDINGERNE.

### FIGURERNE

Et *heelt* cavalleri tæller 10 points.

Et *halvt* cavalleri tæller 5 points.

Melder en spiller i forhånden et heelt cavalleri, så gælder et halvt i baghånden kun da, når figurerne følge efter hverandre.

*Fire konger* betales med 10 points

*Tre konger* betales med 5 points.

### MATADORERNE

Scysen, pagaten og XXI tælle for 3 matadorer og betales med 10 points.

For hver Tarok, der følger umiddelbart efter XXI, regne en matador mere, der betales med 5 points. Fire matadorer betales altså med 15 points, 5 med 20 points o.s.v.

### TAOKKERNE

10 tarokker betales med 10 points, hvad enten de følge umiddelbart efter hinanden eller ej; ligeledes 9 tarokker og scysen. Dette er det mindste antal, der kan meldes. Hver tarok mere gælder 5 points. Er pagaten iblandt de meldte tarokker, må det angives.

## SPILEMÅDEN.

Når meldingerne er sket tager udspillet sin begyndelse. Med hensyn hertil er følgende at observere:

Om man vil *ultimere pagaten*, dvs om man vil gøre det *sidste stik* med den. Lykkes dette, så erholder man af hver af modspillerne 15 points. Lykkes det derimod ikke, og naturligvis gør de andre alt muligt for at forhindre det, så må man betale 15 points til hver af dem. Også *Kongerne* kunne ultimeres og betales i så fald med 10 points, hvorimod man må erlægge 10 points til hver, når ultimoen går tabt.

Om man vil søge at *redde pagaten* forinden det sidste stik. Dette sker almindeligt, når pagaten ikke er stærkt besat, men man kan også bestemme sig dertil, når man ifølge spillets gang må frygte for at ultimoen vilde mislykkes, - Også denne lan søge de andre at tilintetgøre. Lykkes det imidlertid at få pagaten hjem, erholder man 5 points af hver; bliver den derimod stukket over, koster det 5 points til hver. I begge tilfælde tilhører pagaten den, som gjorde stikket.

Om man nu vil gå *uden* stik. Da dette er det højeste, man kan nå i tællingen, er det naturligvis enhvers pligt at arbejde derimod. Den, der går fri for stik, erholder 52 points af hver af de andre, og disse må ej tælle, hvad de har i stikkene.

På hvad måde man kan få de få de figurer hjem, man har på hånden, hjem, man har på hånden, og måske endogså dermed stikke modspillernes. For hver tabt konge må man betale 5 points til hver.

Endelig må man strax fra først af være betænkt på at skjule det, når man har en renonce, at opdage modspillernes, og beregne, om man vil eller kan affordre disses tarokker,

## TÆLNINGEN OG STIKKENES BETALING

Når spillet er ude, tæller enhver sine stik. Kongen tæller 5, damen 4, cavallen 3 og knægten 2, og tre af de øvrige kort tilsammenlagte 1 point. Hver af de spillende må kune tælle 26 points, hvilke, ifølge de anførte grundregler, udgøre totalbeløbet. Hvad man tæller herunder er tab, og hvad man tæller derover er vunden. Der holdes ingen regnskab, men hver udbetaling ske strax ved hjælp af jetons. For nemhedens skyld er det vigtigst at inddele disse i enere, femmere, tiere og halvtredser.

## LOVE

Den, der har givet, begynder meldingen, dog først efterat han har lagt *scaten*. I *scaten* tør man hverken lægge konge eller den højeste tarok (XXI).

Den, der har forlagt *scaten*, dvs. enten lagt for få eler for mange kort, tør hverken melde eller tælle.

Den, der forgiver kortene, må betale 5 points til hver og give om, med mindre han vil tabe sin ret til at give.

Den, der sviger couleur, betaler ligeledes 5 points til hver af de andre.

Der må bestandig bekendes med couleuren som er udspilt, eller stikkes med tarok. Er begge medspillerne renonce i en udspillet farve, må baghånden enten stike med en tarok eller lægge en tarok til.

Når partiet spilles af 4 personer, deltager man hverken i gevinst eller tab så ofte man sidder over.

Opdages det, at nogen har meldt *falsk*, må den pågældende betale det dobbelte af, hvad han har modtaget.

## SPILLEREGLER

Har man i forhånden mange tarokker med pagaten, så må man for at kunne ultimere dem spille en *pidsk*, dvs. en lang suite af én og samme farve, for derved at svække modspillernes tarokker. Vil man ultimere, uden at være i forhånden, må man stikke hvor man kan, for at forhindre modstanderen i at fordre pagaten eller spille ens renonce ud. Kan man beregne at alle tarokker må falde, når de sidde nogenlunde lige fordelte, så må man først fordre tarok, og dernæst spille sin *pidsk*, på hvilken modstanderne da altid må forkaste sig. Sidde kortene heldige, så kan man ultimere pagaten, selv om man ikke har ret mange tarokker, men man må i så fald have en *pidsk* i flere farver tillige med nogle høje tarokker, hvormed man kan trække de andres ud. Har man ret mange tarokker, må man strax trække tarokkerne fra modspillerne og først derefter spille en couleur ud. Man *stikker* altid med de *laveste* tarokker, men spiller de *højeste* ud.

Modspillerne må stedse forene sig om at forhindre, at pagaten ultimeres, at søge at trække den ud, eller, hvis den er for stærkt besat dertil, søge at svække den ved at spille

en pidsk ud. Har spilleren i forhånden endnu tarokker, må han spille dem ud, hvis ikke må han føle sig for i de forskellige couleurs, for at træffe renonce hos den, som har pagaten. Er det muligt at trække pagaten ud i spilets løb, så må begge spillerne i forening søge at bringe det derhen at den ikke ultimeres; derfor er det godt, at i det mindste den ene af dem beholder en tarok til allersidst. For at forhindre ultimo må man opofre sine bedste kort, fordi dette ikke koster så meget som pagatens ultimering, og disse jo dog i så fald vilde være tabte.

Vil man gerne søge at redde pagaten, når man frygter for at tabe den, så må man være forsigtig med at stikke med den i mellemhånden, da baghånden let kunde være renonce i samme farve, hvori man selv er det.

Når modspillerne mærke, at pagaten er svagt besat, tør de ikke spille deres stærkeste farver ud, en de må spille tarok. Spiller derimod den ene spiller en couleur ud, som den anden stikker, så må han vedblive at spille samme, så ofte han kommer ind, da han derved skåner sine egne tarokker og der ikke kan blive stukken med pagaten, så længe den anden modspiller stikker.

Når man under spillets gang forener sig mod den ene af de modspillende, fordi denne synes farligst, må man dog aldrig tabe sin egen plan af sigte.

Det er nødvendigt at huske de kort, som er faldne, men især er det nødvendigt med tarokkerne; med hensyn til disse må man bestandig lade sig det være magtpåliggende at huske både hvor mange, der er faldne, og hvilke.

Skønt man altid i baghånden skal tage et stik så tidligt som muligt, må man dog gøre en undtagelse, når man har hele figurer, som man ikke er ganske sikker på siden at få hjem.

Har man endnu ikke haft lejlighed til at blive af med scysen på en fordelagtig måde, når der kun er en sex eller syv stik tilbage, så scyserer man sig jo før, jo heller.

Vil man spille på at gå aldeles uden stik, må man søge at blive af med sine tarokker snarest muligt. Ligeledes må man søge at kaste alle figurerne af. I mellemhånden må man især være på sin post, så længe scysen endnu er inde. For øvrigt gælde omtrent de samme regler der, såvel for spillet som for modspillet, som i misèrerne i Boston og nolo L'Hombre.

Der følger nu 3 små indslag, som må anses for ganske uden interesse. Det drejer sig om nogle mærkelige varianter, som slet ikke ligner "normalt" tarokspil. Disse varianter kaldes  
Tarok en quatre

Tarok en deux

Tarok-L'Hombre

Disse varianter er ikke taget med i nærværende tekst – men skulle nogen være interesserede, så kan bogen lånes via de almindelige bibliotekers service.