

TAROK

VEJLEDNING OG REGLER FOR SPILLET

AF

J.V.V.HERMANSEN
OBERSTLØJTNANT

PIOS BOGHANDEL
1926

Her finder man en nøjagtig gennemgang af reglerne og spilleanvisninger, belyst med en del spileksemples. Den kan i sin opbygning minde meget om *Wolff's* bog, er skrevet i et sprog, der er er noget lettere end man finder det hos *Wolff*.

Bogen har i mange år været regnet som ***bogen***, men dels er den lidt besværlig at få fat på, dels er der sket enkelte ændringer i reglerne.

Men oplysningerne og anvisningerne om, hvordan man spiller, de er gode.

Jeg har tilladt mig enkelte redaktionelle ændringer og rettet et par fejl.

TAROK har – og med fuld føje – ord for at være et vanskeligt spil at lære – til fuldkommenhed vel at mærke. I virkeligheden kan de allerfleste kortspillere lære at spille det saa tilfredsstillende i løbet af ret kort tid, at de selv og andre kan have stor glæde af spillet.

Sophus Bauditz siger saaledes i Krøniker fra Garnisonsbyen: "Det varede ikke mere end et Par Maaneder, inden Løjtnant Poulsen under Kammerherrens kyndige Vejledning kom saa godt ind i Spillet, at kan kunde indtræde som fjerde Mand i Kammerherrens faste Parti".

Tarok har den store fordel frem for saa godt som alle andre spil, at det næsten er morsomt og saa godt som altid mest interessant at have mindre gode kort. Det har med de 78 kort saa mange kombinationer, at det stadigt bliver nyt. Har man derfor en gang lært det nogenlunde, bliver man aldrig træt af det; det skal nok holde ens interesse vaagen og fangen. Det kan være lige saa spændende som den vildeste hasard, og dog er det ikke tab eller vinding, der frembringer denne følelse, det er udelukkende selve spillet.

Oberstløjtnant R.L. Borch skriver i indledningen til en hektograferet vejledning i tarok følgende:

"Hvilken Tarokspiller kender ikke til, at Hjærtet under Spillets afgørende Momenter banker heftigt i Livet paa én? Eller at Hænderne, der holder Kortene, endog ryster i Spænding? Hvilken Tarokspiller har ikke oplevet følgende Scene: Spillet er i fuld Gang, 3 tavse og alvorlige Spillere arbejder med Hjernen og med Hænderne; men ikke et Ord eller en Lyd høres, Minerne er spændte og spekulative; men i samme nu, da det sidste Kort falder paa Bordet udløses pludselig Spændingen, og 3 á 4 Stemmer søger at overdøve hinanden med højlydte Forklaringer, Spørgsmaal, Latter, Udbrud, Indvendinger, Bebrejdelser m.m. - Men jeg tegner videre paa Billedet – nu kommer Fruen, som har siddet roligt og syet i Dagligstuen ved Siden af styrtende og siger: "Men Gud! Er I gale! Hvorfor skændes I dog saa forfærdeligt?" "Skændes! Vi? Ikke Spor, vi diskuterer bare Spillet!"

Dette er saa sandt, saa sandt. Spillet er saa spændende og interessant, at man i øjeblikkets iver glemmer alt andet, og som sagt, vindingens og tabets størrelse spiller en ganske underordnet rolle.

Spillet er for gentlemen og ikke for kortspilhajer.

Man plejer almindeligst at spille $\frac{1}{2}$ øre pointet = 1/10 øres bridge.

Nedenstaaende har jeg paa grundlag af min 40-aarige erfaring og min deltagelse i eller overværele af mere end 50.000 spil søgt at klarlægge kunsten at spille tarok, det fineste, ædleste, mest spændende og underholdende af alle spil.

Man maa nu ikke tro, at man i en fart kan lære spillet ved at gennemlæse de følgende love og regler. Er der noget steds, hvor det gamle ord "øvelsen gør mestren" gælder, da er det ved tarok.

Skal man derfor have det rette udbytte af studiet, skal man for det første lære de forskelli-

ge særlige udtryk til fuldkommenhed, saaledes at man ikke, naar man begynder at spille eller lære resten af vejledningen, skal hæmmes af mangel paa viden og kunnen paa dette omraade. Dernæst skal man læse og lære alle de almindelige bemærkninger, regler osv., samtidig med, at man slaar frem til de angivne eksempler for at lære af dertil disse knyttede noter; kun derved kommer man til den rette forstaaelse af hvorledes? og hvorfor? Begyndere vil ofte sige: "Er det virkelig nødvendigt at tænke saa grundigt ved alle spil?" Nej, saamænd er det ej, saa godt som alle eksemplerne er ganske særlige spil, der er optagne, netop fordi man gennem dem kan lære at spille tarok saa fint, som det nu en gang fortjener at spilles; men hertil kræves som oberstløjtnant R.L. Borch siger, 3 ting: øvelse, øvelse og atter øvelse.

Nogle ved tarok forekommende, særlige udtryk:

Caval; et billedkort, liggende i værdi mellem dame og bonde

Fundere; lægge (20 points)

Konge- og pagatkopperne. Disse er 2 kasser, æsker eller lignende, der er nødvendige ved spillet. Man kan bruge et par alm. kopper, af hvilken da overkoppen danner kongekoppen, underkoppen pagatkoppen. Bedst er det selvfølgelig at have de til spillet indrettede "kopper", som faas i handelen eller som man selv kan lave sig.

Indskyde. Hver gang, der gives kort, indskyder kortgiveren 5 points i hver af kopperne.

Markere til og fra. Man kan under spillet vise, om man ønsker en udspillet farve rørt flere gange eller ej ved sin tilkastning. Kaster man ved det første udspil et mindre og ved det næste et større kort til, da siger man, at man godt kan taale farven rørt igen. Kaster man derimod først et større og dernæst et mindre kort, siger man, at man ikke ønsker farven spillet igen. Man markerer som regel *til*, naar man har 4 eller flere i en farve, *fra*, naar man har tre eller færre. Uden at kende og anvende reglen om til- og framarkering er det umuligt at spille blot nogenlunde god tarok.

Pagat = tarok = trumf 1

Pisk kaldes en farve, i hvilken man har 6 eller flere kort. Man kan med den piske en koge eller tarokker ud.

Skat, lægge skat, lægge sig. Kortgiveren, der faar 28 kort mod de to medspilleres 25, skal, før spillet begynder, lægge 3 af de 28 kort. De 3 kort kaldes skaten.

Skus, et særligt billedkort, der vil blive omtalt nedenfor.

Tarok; der findes i spillet 21 trumfer, disse kaldes taroker.

Ultimo, ultimere, gaa bagud. Den, der faar sidste stik hjem paa en konge eller pagaten, faar en ultimo eller ultimere. Har man en konge eller pagat paa haanden i sidste stik, og tager en anden dette hjem, da gaar man bagud.

Spillerne.

Til et tarokparti hører 3, helst dog 4 spillere, saaledes at den, der har plads lige overfor kortgiveren sidder over.

Der trækkes om pladserne saaledes: Paa en af de 4 pladser lægges pagaten, lige overfor denne spar dame, til højre og venstre ruder og hjærter dame. Alle aabenlyst. Midt paa bordet lægges de tilsvarende 3 konger samt tarok 21, alle skjult. Den, der trækker tarok, giver første gang.

Det er en selvfølge, at de 3 spillere under spillet hverken ved ord, miner eller ved at trække et kort søger at indvirke paa de andre spillere.

Den, der sidder over, maa paa ingensomhelst maade blande sig i spillet, ikke en gang, hvis han opdager, at der sviges kulør, at der meldes fejl, eller at der er fejle kort paa en

haand. Han bør ej heller stille sig op bag en bestemt af spillerne, da dette ofte kan give oplysning om, at her sidder de farlige kort.

Kortene.

Til et spil tarokkort hører 78 blade, nemlig 21 tarokker (trumfer) med numre fra 21 til 1, denne sidste kaldes pagaten. Dernæst er der 14 kort i hver af de 4 farver med rækkefølge i sort saaledes: konge, dame, caval, bonde, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1, og i rødt saaledes: konge, dame, caval, bonde, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10.

Senere anvendes følgende forkortelser: T.21.- T.1.- S.K.- H.D.- K.C.- R.B.- S.10.- H.8.-K.2. og R.1. For Tarok 21pagaten, spar konge, hjærter dame – klør caval – ruder bonde - spar 10 – hjærter 8 – klør 2 og ruder 1. Det 78de kort er skusen (T.O.). Dette kort er vel uden undtagelse det forunderligste af alle kort.

Dens værdi er 0 og den kan saaledes aldrig tage stik hjem.

Den kan efter behag gælde for tarok eller for en hvilken som helst farve.

Den regnes med til tarokkerne ved tarok- og matadormeldinger. Den regnes ikke som tarok, naar man lægger tarok i skaten.

Den tages hjem i stikbunken af den, der har den paa haanden, naar den falder paa bordet senest i tredje sidste stik. (den bør, før den tages af bordet, vises meget tydeligt frem).

Den kan aldrig spilles ud eller kastes til i næstsidste stik.

Den tages hjem af den, der faar sidste stik, saafremt den først falder nu. Den kan forlanges udspillet eller tilkastet i trediesidste stik af enhver af de 2 medspillere (se bl.a. smaa opgaver senere)

Er den allerede gaaet paa det tidspunkt, da skal den, der fejlagtig har kaldt paa den, betale 20 points i hver kop.

Spilles den ud som en bestemt farve (tarok) – ogsaa i sidste stik – og findes denne farve (tarok) ikke paa nogen af de andre hænder, da skal udspilleren betale 20 points i hver kop, og den, der sidder næst, skal nu døbe den, som det passer hans kort bedst. Kaster denne spiller et kort til *den* – som en bestemt farve udspillede skus, har han dermed givet afkald paa sin ret til at døbe den, saafremt det viser sig, at baghaanden ej heller har den forlangte farve. Det tilkommer nu baghaanden at døbe skusen, og mellemhaanden maa da om fornødent tage det tilkastede kort op og bekende kulør efter den valgte farve.

Hvis mellemhaanden ikke har den forlangte farve, og han ønsker at beholde daabsretten, saafremt ej heller baghaanden har farve, saa melder han "Jeg har ikke den forlangte farve" - naar baghaanden da melder det samme, kan mellemhaanden døbe skusen, som han vil med en af de farver (tarok) som er inde.

Den maa ikke lægges i skaten, medmindre man ønsker at spile tout, og da skal det meldes.

Den er som det ubetinget laveste kort i spillet af allerstørste betydning, saavel for den, der ønsker at spille nolo, som for den, der vil hindre en anden i at spille nolo.

Den kan benyttes til at piske en konge (eller pagaten) ud med, naar alle andre kort i vedkommende farve (tarokkerne) er gaaet. Den kan anvendes til at skaffe sig indstikkere. Har en haand f.eks. C, B tredje i en farve, og spilles K og D ud, da kan man kaste det lille kort i farven til og dernæst skusen, hvorved man kan faa stik hjem baade paa C og B.

Kan en kampspiller ikke ved egen hjælp faa sin pisk ført til bunds, saa maa ligevægtsspilleren eller hjælpespilleren spille skusen ud som vedkommende farve, hvis han ikke har denne farve.

Medens man som hjælpespiller eller ligevægtsspiller undertiden bør beholde skusen endog til sidste stik – bl.a. i haab om, at den farlige kampspiller har glemt, at den endnu er

inde og derfor gaar ud fra, at der er en tarok mere inde end beregnet, saa skal kampspilleren som regel søge at komme af med den saa betids, at han endnu kan bruge den ganske frit. Man ser ofte, at en kampspiller gemmer skusen saa længe, at han bliver nødt til at kaste den til, blot for at slippe af med den, medens han, ved at bruge den i tide kunde have trukket 2 tarokker med den.

Er der tale om en konge ultimo, og hører der en god pisk til den farlige konge, da bør man holde skusen længst muligt, da ultimator saa er nødt til at holde et kort af samme farve som kongen for ikke at faa denne "skuseret" bort.

Fundering. Indskud.

Før der gives kort første gang, betaler samtlige (4) spillere 20 points i hver kop. Bliver en kop ultimeret, betales paa samme maade 20 points i koppen af samtlige (4) spillere.

Det paahviler ultimator at efterse, om der er funderet rigtigt. Forsømmer han dette, og det viser sig, at funderingen ikke er i orden, naar der spilles ud til næste spil, da skal ultimator betale det manglende beløb, selv om det kan paavises, hvem det er, som ikke har betalt.

Hver gang, der gives kort, skal kortgiveren indskyde 5 points i hver kop og samtidig flytte disse hen til den, der skal give til næste spil. Forsømmer kortgiveren dette, da skal han indskyde paany, selv om man ved, at han har betalt. Fristen er som ved ovenfor første udspil paa bordet.

Kortgivning.

Der tages af og gives rundt til høre med 5 kort ad gangen. Faar kortgiveren i sidste slag 8 kort, melder han "rigtigt". Enhver spiller er dog pligtig til at tælle sine kort og gøre opmærksom paa mulig fejlgivning.

Er der givet fejl, kan kortgiveren vælge, om han vil give om, eller om han vil lade forhaanden give til næste spil. Der indskydes i begge tilfælde.

Viser det sig, efter at der er spillet ud, at der er fejle kort (fejl lagt skat), standser man spillet straks, som om det var spillet til ende, og den eller de, der har fejle kort, betaler 40 points i hver kop, hvornæst et nyt spil begynder.

Har en spiller ved kortgivningen slet ingen tarokker faaet (skusen er her ikke tarok), kan han forlange omgivning. I dette tilfælde skal der ikke indskydes paany.

Meldinger.

Naar kortgiveren har lagt skat, melder han og dernæst forhaand og mellemhaand.

Har en spiller paa sin haand 10 (11, 12 osv) tarokker med eller uden pagaten, melder han 10 (11, 12, osv) *med* eller *uden* (pagaten).

Har en spiller T.21. (20, 19 osv.) samt pagaten og skusen, melder han 3 (4, 5 osv) matadorer.

Har en spiller 3 billedkort af samme farve og tillige skusen, melder han halvt, har han alle 4 billedkort, melder han fuldt, og har han tillige skusen, melder han sprøjtefuldt cavalleri.

Har en spiller 3 konger og skusen, melder han halve, har han alle 4 konger, melder han fulde, og har han tillige skusen, melder han sprøjtefulde konger.

Meldingerne afgives eksempelvis saaledes:

(halvt i) hjærter, mangler kongen

fuldt i spar
 sprøjte i klør
 (halve) konger, mangler ruder
 sprøjte (fulde) konger
 10 (tarokker) med (uden) pagat
 15 uden
 12 med 5 (12 tarokker med 5 matadorer) osv.

Man ser, at man ved halve meldinger skal angive, hvilket kort der mangler.

Opdages det, efter at der er spillet ud, at en spiller har glemt at melde, eller at han afgivet en fejl melding, saa maa han ikke ultimere (men han kan meget vel gaa bagud), og han skal tilagebetale, hvad han har faaet for den fejle melding; derimod faar han intet for den glemte melding.

Opdages fejlen først, efter at spillet er endt (naar sidste stik er taget op), kan der ingen indsigelse gøres, selv om der er ultimeret. Jævnfør oversidderen i tidligere afsnit.

Lægning af skat.

Ved lægningen skal kortgiveren først og fremmest have for øje, at han skal gøre sit kort saa godt egnet som muligt til at hindre en ultimo paa anden haand. Først derefter tør han tage hensyn til, at han selv muligvis kan ultimere eller faa sidste stik; men desuden maa han ofte tage hensyn til, at han selv eller en anden kan prøve paa at spille nolo.

Da lægningen er meget afhængig af kortenes styrke, vil det være nødvendigt allerede nu at omtale de faktorer, der faar indflydelse i saa henseende.

Som første faktor maa nævne tarokkernes antal og størrelse. Det er ganske givet, at mange og store tarokker styrker et kort bedre end faa og smaa, alt andet i øvrigt lige.

Den anden faktor er indstikkerne. Den er akkurat lige saa vigtig som den første. Jo flere indstikkere man har, desto oftere kan man komme ind og faa bortspillet de daarlige kort, man har paa haanden. Kan man naa at faa alle foser spillet bort, har man til slut tarok, og saa er ultimo paa anden haand umulig. Den tredje faktor er pisken; thi har man en lang pisk og mange indstikkere, kan selv en i tarok meget svag haand ikke alene hindre ultimo paa anden haand, derved, at han pisker tarokkerne ud; men han kan ofte selv ultimere. Den fjerde faktor er dækning i farverne. Herved forstaas, at man har helst 4 i en farve og helst med et par indstikkere.

Den første faktor, tarokkernes betydning for spillet er saa indlysende, at mange – selv meget dygtige spillere – saa godt som udelukkende regner med den ved anlæg af deres spillemaade. Hvorofte hører man ikke den ytring: "Jeg havde 9 tarokker, saa jeg var vel selvskreven til at føre kampspil"

So regel er naturligvis et kort med 9 tarokker stærkere end et med 5 eller 6; men man maa blot ikke fastslaa det som en ufravigelig regel.

Ældre forfattere af vejledning i tarok fastsætter grænsen mellem styrke og svaghed til mellem 7 og 6 tarokker; dette er ganske forkasteligt; kortenes styrke beror, som flere gange nævnt, i lige saa høj grad paa indstikkernes antal, selv en haand med 2 tarokker kan ultimere, naar han har indstikkere nok og en lang pisk.

Der tages altsaa alt for lidt hensyn til indstikkernes betydning for spillet; men paa den anden side er de fleste spillere tilbøjelige til at overvurdere den enkelte indstikkers virkelige værdi.

Konger, damer osv. er dejlige kort at have paa haanden; men har man selv eller en af de andre spillere resten af farven, saa bliver der ingen indstikker den gang.

Har man eksempelvis:

K, D, tiende, saa kan resten sidde 0-4, 1-3, 2-2 med 0, 1 og 2 indstikkere, altsaa i gennemsnit 1 indstikker. Paa samme maade giver K, D C, ottende; med 0-6 (0); 1-5 (1); 2-4 (2); og 3-3 (3) i gennemsnit $1\frac{1}{2}$ indstikker D., C. niende med 0-5(0); 1-4(0); 2-3(1), i gennemsnit $\frac{1}{3}$ indstikker, idet jo kongen tager det ene stik hjem.

De fleste spillere gør som regel regning paa flere indstikkere paa kort som ovennævnte. Den tredje faktor er pishen. Den lavest pisk er sekspishen, med den trækker man normalt 4 tarokker fra de 2 medspillende. Med syvpishen trækker man 7 og med otte- og nipishen 10 og 13 tarokker.

For at faa en 6-7-8 eller 9 pisk ført til bunds skal man sidde i udspil 6-7-8 gange; medens man for at faa trukket 11 tarokker ved hjælp af en 6-pisk sammen med en 7-pisk skal ind 13 gange. Man lærer heraf, et én længere pisk kræver meget mindre antal indstikkere end 2 kortere til sammen for at opnaa den samme virkning.

En pisks længde bør aldrig være større, end at man kan komme ind tilstrækkelig mange gange til at faa ført den til bunds; thi kan man ikke dette, saa sidder man uvægerligt tilsidst med kort af piskefarven, og derved er vejen til ultimo banet for en anden spiller. Alt dette maa man holde for øje, naar man lægger skat.

Endelig er det klart, at det er en fordel at have dækning i farverne, da man i saa fald ikke saa let faar sine tarokker pisket bort.

At man ikke paa samme tid kan have mange tarokker, en lang pisk og dækning i 3 andre farver er indlysende; man maa da overveje ved lægningen, paa hvilke punkter man vil give afkald.

Et kampkort kan herefter kendetegnes som et kort, der indeholder saa mange muligheder for at tage stik hjem, at der kan være tarok til sidste stik, hvad enten disse muligheder saa stammer fra, at der er mange (og store) tarokker med faa indstikkere, eller en passende blanding af tarokker og indstikkere.

Der gælder i tarok følgende love med hensyn til lægning af skaten.

1. Der maa ikke lægges fra meldinger¹
2. Der maa ikke lægges konger, T.21 eller skusen; (men altsaa nok pagaten) Lægning af skusen ved tout er tilladt; men skalmeldes.
3. Tarokker maa kun lægges, hvis man har 3 eller færre; skusen regnes her ikke med i antallet. Man skal, hvis man lægger tarok, lægge sig renonce. Paa forlangende skal man angive, hvormange tarokker der er lagt, første gang man viser renonce.

Ganske i almindelighed er lægningen let og ligetil, naar man blot har for øje, at man først og fremmest skal hindre ultimo paa en anden haand.

Denne anvisning kan ikke slaas fast nok. Alle begyndere og selv ældre spillere har som oftest egen ultimo som første maal; men kan man ikke hindre en ultimo paa en anden haand, saa kan man endnu mindre ultimere selv.

I det følgende skal der nu gives nogle ganske almindelige regler, som man staar sig ved at følge, indtil man paa egen haand har lært at værdsætte sine kort fuldstændig rigtigt.

Læg ikke en kort farve for at redde pagaten.

Læg ikke renonce i en farve for at fange en konge.

I øvrigt retter lægningen sig efter, om man har kampkort eller ej.

Har man kampkort, beholder man

- 1) sine tarokker,
- 2) sin piskefarve og
- 3) dækker sig saa godt og ligeligt som gørligt i de 3 andre farver.

¹ Skulde et kort være saa stærkt, at man er tvunget til at lægge fra en melding skal man oplyse dette, samt hvilke kort, man har lagt. Man faar fuld betaling for meldingen, Eks. 14 uden, fuldt i spar, hjerter og klør, har lagt klør dame. Hermed er givet, at man ikke har skusen og er renonce i ruder.

Har man ikke kampkort, beholder man:

- 1) sine tarokker
- 2) dækker sig i de 3 farver med saavidt muligt 4(5) i hver, og
- 3) beholder saa for resten af sin piskefarve.

I begge tilfælde beholder man saa mange indstikkere som muligt, dog bør man for at kunne markere til og fra og af hensyn til en mulig nolo so regel beholde det laveste kort i hver farve.

Har man kun 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spile nolo, om der skulde komme en meget stor tarokmelding paa anden haand.

Har man 2 lige lange piske, beholder man, hvis man har kampkort, den, i hvilken man har topkort i rækkefølge, da pisker saa virker hurtigere. Har man svage kort beholder man kun den pisk, i hvilken man ikke har kongen, da det muligvis kan blive nødvendigt at piske denne konge ud.

Har man valget mellem en pisk med enkelte spredte høje kort og en med lave kort, beholder man den sidste; thi der er dog mulighed for at faa et stik eller to hjem paa de høje - kort i den første farve, naar der en gang spilles op til én, hvorimod der ikke er spor af sandsynlighed for at faa stik hjem, naar man selv spiller farven op.

Til oplysning. Den foretrukne skat er understreget

Giveren har kampkort.

- 1a) ♠ K.D.C.7.6.5 - ♦ 5.6.7.8.9.10
- 2a) ♠ D.C.10.9.7.6 - ♦ 5.6.7.8.9.10
- 3a) ♠ D.B.8.5.4.1 - ♦ 5.6.7.8.9.10

Giveren har svage kort..

- 1b) ♠ K.D.C.7.6.5 - ♦ 5.6.7.8.9.10
- 2b) ♠ D.C.10.9.7.6 - ♦ 5.6.7.8.9.10
- 2c) ♠ D.B.8.5.4.1 - ♦ 5.6.7.8.9.10

ad 1a. Med kampkort holder man sparpisken, der virker ved 5 udspil eller 2den gang man er inde.

ad 1b. Svage kort. Man skal muligvis drive ♦K ud og holder da ruderpisken. Man kommer ind 3 gange paa spar.

Ad 2 a. Kampkort, ganske som 1a, dog virker pisker først 3die gang, man er inde.

ad 2b. Svage kort, ganske som 1b; man kan muligvis faa 2 sparstik.

ad 3a og 3b. Der er ingen sandsynlighed for, at man kan faa sparstik hjem, hvis man selv skal spille farven op. hvad der derimod er, naar spar spilles op til én. Man vælger da baade med kampkortene og de svage kort at holde de 6 ruder og lægge de 3 spar. - Er man meget svag, kan det som regel anbefales at dække sig saavidt gørligt med 5 i hver farve.

Ligeledes vil man ofte se sin fordel ved at lægge 3 fra en 5 eller 6 farve, da der er liden sandsynlighed for, at en anden har denne farve som pisk.

Nilægning. Har man ni tarokker og ikke over 6 eller under 4 i nogen farve, staar man sig ofte ved at beholde 4 kort i hver farve. Dette kaldes nilægning. Man kan anvende en lignende maade med fordel, naar man har 10 eller 11 tarokker og da navnlig, hvis man ikke har over 5 i nogen farve.

Har man derimod foruden de 9 tarokker en pisk paa 7 eller 8, bør man beholde hele farven, vel at mærke dog kun, saafremt man har nogle indstikkere ved siden af, har man ikke dette, vil man staa sig ved at lægge fra pisker.

Et kort som T. 20. 16. 15. 12. 11. 7. 6. 5. 1.

♠ 10

♥ 5. 6. 7. 8. 9.

♦ K. D. C. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1.

♣ 3. 6. 8. er saa svagt i indstikkere (1/3), at man bør lægge mindst 2

af klørpisk; helst 3. Sidder der 8 tarokker imod med en sparpisk paa 8, 4 klør, 2 indstikkere i hjerter og 1 i ruder, saa kan sparkonge meget let ultimeres, fordi den 3die haand, saafremt der lægges 3 hjerter hos timanden, før eller senere blive nødt til at piske begge de andre spillere, hvilket ikke vilde have været nødvendigt, saafremt alle 5 hjerter var beholdt; thi saa kunde han have spillet denne farve og derved bragt ligevægt i spillet.

Samtidig med at man gennemlæser afsnittet om "lægning" bør man gennemlæse senere anførte eksempler paa lægning.

Spillet og dets formaal.

Som allerede nævnt kommer det i første række an paa at hindre, at der kommer ultimo paa en af de andre hænder. Har derfor en spiller, under forsøg paa selv at ultimere, vovet sig saa langt ud, at der er fare for, at en anden ultimerer, saa bør den letsindige spiller tage følgerne af sine handlinger ved at foretrække selv at gaa bagud, saafremt han derved kan forhindre den truende ultimo.

Næst at hindre, at en anden spiller ultimerer, søger man naturligvis selv at ultimere, at at faa stor tælling, at faa sidste stik, at spille nolo o..s.v.

Kampen om at faa sidste stik er ved det almindelige spil saa spændende og interessant, naar krigen føres paa kniven, at det er fuldt berettiget, naar betalingen for sidste stik i nærværende vejledning sættes til 20 points mod forhen 10. Enhver dygtig tarokspiller vil indrømme dette, navnlig naar man betænker, at man før for det gennem kamp og strid erhvervede sidste stik kun fik nøjagtig det samme, som man fik for den fulde melding, der som en Aladdins appelsin faldt i ens turban.

Der gælder i tarok den lov, at man skal bekende kulør; kan man ikke dette, skal man anvende tarok, saa længe man har nogen.

Sviges der kulør, rettes fejlen saavidt gørligt. Kan dette ikke ske uden skade for spillet, standser dette straks, ganske som omspillet var til ende, og den, der har sveget kulør betaler 40 points i hver kop.

Som hovedretningslinje gælder i tarok, at man er sin egen ven og alles fjende. Hjælper man derfor midlertidigt en medspiller, saa er det ikke for hans kønne øjnes skyld; men udelukkende fordi det svarer regning i sig selv.

Eftersom kortene er fordelt, og eftersom spillet forløber, kan man komme til at spille som:

- 1) kampspiller
- 2) ligevægtsspiller eller
- 3) hjælpespiller

Meget ofte maa man dog under spillet skifte spillemaade, fra kampspil gaa til ligevægtsspil eller hjælpespil. Dette kaldes "at gaa fra spil"- Paa lignende vis kan en ligevægtsspiller blive nødt til at spille kampspil, "at tage spillet op". Man kan fra ligevægtsspil blive nødt til at gaa over til hjælpespil og omvendt o..v. Endelig kan en ligevægtsspiller se sin fordel ved at slippe ud af spillet.

Som kampspiller skal man som regel føre sin pisk til buds, hvad enten man saa spille for at hindre en ultimo, for selv at ultimere eller for at faa sidste stik. Har man ingen pisk, eller har man opspillet denne, kan man spille tarok, hvis man har mange, og hvis man er

ganske sikker paa, at dette haarde spil ikke ender med ultimo paa anden haand (se lægning: 11 tarokker og 9 tarokker)

For 30-40 aar siden var det god latin, at "man søgte sig en ven", derved, at en kampspiller svarede en af de andre spillere i dennes farve og derefter tog fat paa sin egen farve. Denne fremgangsmaade, der endnu anvendes af mindre gode tarokspillere, kaldes af Oberstløjtnant R. L. Borch for "rent ud sagt noget vrøvl", og med fuld føje; thi hvem kan vide, om det ikke netop er den farligste spiller, man derved hjælper. Metoden er kvalmende ulogisk.

Nej, man skal, som kampspiller slaa haardt, saa haardt som man vel kan; hvadenten man saa rammer den, der, naar spillet har afklaret sig, bliver ens hjælper eller ej. Kun derved udnyttes alle muligheder for at hindre en ultimo paa anden haand.

Kampspillet er saa langt det letteste at lære ved tarokken. Det kan enhver lære i løbet af nogle faa gange. Det kan give den største vinding, hvis man kan ultimere eller faa sidste stik.

Ganske modsat forholder det sig med ligevægtsspillet. Det er meget vanskeligt at lære, saa snart det gaar lidt udenfor det dagligdags; men til gengæld findes der ej heller noget spil, der i den grad kan fange ens interesse og lægge beslag paa ens kombinations- og iagttagelsesevner. Og den indirekte vinding, man opnaar gennem et fint ligevægtsspil, ved hvilket man hindrer en anden fra at ultimere, er langt større end den direkte vinding ved ultimoen. Det er netop disse egenskaber, der gør tarokken saa langt bedre end alle andre spil. Ved tarok kan man trættes i hjærnen af en hel aften at spille ligevægtsspil; men interessen og glæden er der stadig, medens man fra andre spil kender, hvor sløvet man kan blive af en hel aften at sidde med daarlige kort paa haanden.

Det er paa ligevægtsspillerens gode spil det langt de fleste tilfælde beror, om der ultimeres eller ej. Det er ham, der mere end nogen anden maa vide besked med alle kort, og det er ham, der mere end nogen anden maa være paa tærerne for at skaffe sig alle oplysninger, der kan kaste lys idet mørke, hvori han befinder sig. Det er dog ganske utroligt, hvad en dygtig og vaagen tarokspiller kan læse ud af de afgivne meldinger, at til- og framarkeringer, at afkastninger og af spillets gang. Der kan her særlig henvises til senere eksempler.

Ofte uden at kende noget eller dog tilstrækkeligt til de 2 andre spilleres kort er det ligevægtsspillerens opgave at skille disse 2 af med kortene i de (2) farver, som de ikke selv fører. Derfor maa ligevægtsspilleren saa godt som aldrig røre den samme farve, som en af kampspillerne har rørt. Dette er kun tilladeligt, naar han af spillets gang kan se, at den ene kampspiller ikke kan komme saa mange gange ind, at han ved egen hjælp kan komme af med hele sin pisk, eller naar forholdene medfører, at ligevægtsspilleren er tvunget til stadig at stikke den ene af kampspillerne over, saaledes at denne ikke kan faa lejlighed til at føre sin pisk saa mange gange, som den anden kampspiller faar sin pisk ført. Under saadanne forhold kan ligevægtsspilleren – saafremt han ikke har den paagældende farve – spille skusen ud som denne farve.

Ske kan det naturligvis ogsaa, at en kampspiller rører en meget kort farve for derved at bilde de andre spillere ind, at netop dette er hans piskefarve og saaledes forlede dem til at undlade at spille hans farligste farve til saa langt hen i spillet som vel muligt, og til gengæld at spille farver, der bedre passer kampspillerens kram. Den slags rævestreger opdages dog snart af den dygtige spiller, der da godt kan føre farven nogle gange.

Har en ligevægtsspiller været saa uheldig at spille ud i en af kampspillernes korte farve (f.eks. ved første udspil), saa er det baade forsvarligt og rigtigt, at han til gengæld hjælper den saaledes ramte kampspiller ved at føre hans piskefarve lige saa mange gange, som han uforvarende er kommet til at føre den anden kampspillers lange farve.

Ligevægtspilleren skal til at begynde med bedst føre en seksfarve, som han da kan spille 4

gange, saafremt der markeres til paa begge hænder. Har han ingen seksfarve, kan han, om hans kort er blot nogenlunde gode, bedst røre en syvfarve ud fra den forudsætning, at han kan komme til "at tage spillet". Ser han af spillets gang, at de øvrige af syvfarven er fordelt 3-4, kan han straks spille den 3 gange og senere hen en fjerde gang. Herved rammer han ganske vist den ene kampspiller; men denne faar til gengæld lejlighed til at føre sin pisk, saaledes at der ingen skade sker herved. Ligevægtsspilleren kan ogsaa røre en femfarve. Markeret der til paa begge hænder, kan farven spilles 4 gange, og har ligevægtsspilleren lagt, tillige en femte gang; thi ved dette sidste udspil bortskaffer han den sidst indeværende af den førte farve, og giver den ramte kampspiller lejlighed til at føre sin pisk. Man erindre, at ligevægtsspillerens opgave netop er at bortskaffe alle foser i de farver, som kampspillerne ikke rører.

Han bør saa godt som aldrig begynde med en firefarve, da denne som oftest vil vise sig at være piskefarve hos en af kampspillerne.

For snarest at se, om der markeres til eller fra, er det nødvendigt, at der spilles ret højt ud. I det hele taget betaler fedteri sig aldrig.

Han skal til det yderste undgaa at ramme begge kampspillerne paa én gang, da derved som regel baghaanden faar en alt for stor fordel. Det er langt at foretrække, at han den ene gang rammer den ene, den anden gang den anden af kampspillerne, da disse saa faar lige stor lejlighed til at faa deres piskefarver spillet bort.

Det er under saadanne forhold, at han skal overveje om han ikke langt hellere maa se at "slippe ud af spillet" ved at stikke med sine høje tarokker og tage sine indstikkere hjem paa en gang, saaledes at han kommer ind saa faa gange som muligt. Er ligevægtsspilleren saaledes sluppet ud af spillet, kan de 2 kampspillere føre kampen til ende uden hans generende indgriben (se eksempel senere). Netop for ikke at komme i vejen bør han først bruge sine mellemtarokker, saaledes at han kan fire af med de smaa, om dette skulde være ønskeligt. Begyndere bør skrive sig dette bag øret, da de som regel fanatisk benytter tarokkerne med den laveste først, hvorved de meget ofte foraarsager utimo.

Hjælpe-spilleren skal fuldstændig og ubetinget underkaste sig sin makkers spillemaade. Han skal saaledes straks svare i makkerens farve, han skal stikke for og fire af saaledes, at makkerens kort bliver saa godt skikket til at hindre den truende ultimo. Han skal derfor uden smaaligt fedteri ofre sine høje kort.

En hjælpe-spiller maa ikke give sig til at famle rundt i farverne, han har ubetinget at spille makkerens primære farve, eller, hvis han ikke kan dette (og ikke har skusen), da den sekundære farve, som makkeren muligvis har vist ham.

Det er ganske vildt, naar en hjælpe-spiller giver sig til at vise sin lange farve eller den farve, hvori han ikke har kongen. For det første gaar der en lejlighed tabt for modspillet til at faa makkerens pisk ført en gang; dernæst gives der muligvis ultimato en oplysning, som kan blive skæbnessvanger, hvis f.eks. makkeren maa markere fra i hjælpe-spillerens lange farve, og ultimato saa senere tager denne op som sin sekundære farve. Dernæst befries ultimato for et smaa kort, som han ellers selv senere vilde blive nødt til at spille ud; men herved gaar let en indstikker tabt for modspillet, og endeligt kan det blive nødvendigt for makkeren at stikke hjælpe-spillerens over blot for at komme ind og faa pishen ført, hvilket atter er en svækkelse for modspillet.

Som man ser, der er grunde nok, der taler mod, at hjælpe-spilleren gaar paa egen haand, og ikke én, der taler *for*.

Den normale maade at hindre en ultimo paa – hvad enten det nu er en konge eller pagaten, det drejer sig om, er den, at makker og hjælpe-spiller i forening pisker ultimato tarokker fra ham, og ad denne vej opnaas oftest det for en tarokkaner fineste resultat, at trække en spiller bagud; dette vil sige, at tvinge ultimato til at beholde et ultimokort til sidste stik, skønt dette gaar til en af de andre spillere.

Undertiden og som regel, naar der er meldt særlig mange tarokker *uden* pagat, kan det betale sig at jage kongerne; men dette er meget sjældent. Man staar sig næsten altid ved at anvende den normale maade, den man da ogsaa er pisket til at bruge, hvis pagaten er meldt.

Hjælpepilleren maa selvfølgelig ikke ensidigt blive ved at hjælpe makkeren. Saasnart han kan se, at han ved sit spil har bragt ligevægt i tingene, gaar han over til at spille som ligevægtsspiller. Dette er da en advarsel til ultimator om, at han bør passe paa, at den anden kampspiller nu ikke bliver farlig; thi dette sker ofte.

Ja, selv hjælpepilleren faar ikke saa sjældent en mulighed til at ultimere, hvilken han selvfølgelig skal udnytte til det yderste.

Det er ganske umuligt at opstille bestemte regler for, naar man skal spille som kampspiller eller som ligevægtsspiller; dette afhænger ikke alene af kortene paa egen haand; men ogsaa af de resterende korts fordeling paa de andre hænder samt af disses spillemaade. Et kort med 5 tarokker, hvoraf 3 høje, en ottepisk med 3 topkort samt 4 kort med 2 indstikkere i hver af de resterende 3 farver er saaledes som regel et ypperligt kort at tage spil paa (8 indstikkere, saaledes at ottepiskan kan føres til bunds, medens de 2 eller 3 andre farver maa føres af de andre spillere) Et kort med 9 tarokker – selv nok saa høje – med en 6 og en 7 en 2 og en en i 1 farve uden indstikkere er intet værd, da man skal ind 13 gange for at faa piskan ført, og man har kun de 9 tarokker at stole paa.

Ved at gennemstudere eksempler paa lægning og paa forskellige spil vil man kunne danne sig et solidt begreb om, hvorledes kampkort og ligevægtskort skal se ud.

Kan der saaledes ikke gives blot nogenlunde bestemte regler for hvornaar man skal spille kampspil, saa stiller forholdet sig noget bedre, naar der bliver tale om, hvornaar man skal spille hjælpepil.

Er alle ultimokort meldt paa en haand, saa bør de 2 andre spillere straks hjælpe hinanden, selv om de hver for sig har 9 tarokker. Slaas de om modspillet under saadanne forhold, og rammer de herved hinanden uden at ramme den farlige, saa kan denne let opnaa ultimo.

Paa samme maade maa man optræde, naar man ved, hvor det eller de sidste ultimokort sidder.

Er der meldt tarokker paa en haand, saa bør som regel den af de 2 andre spillere, der har det laveste antal tarokker, optræde som hjælpepiller. Dette afhænger dog i høj grad af, hvor stærk man er i indstikkere, hvor lang en pisk, man har, og sidst, men ikke mindst, af hvor mange kort man har i den farlige piskefarve.

Der er ingen særlig anledning til at falde over den, der har 3 matadorer; thi som en gammel tarokvits siger "af de 3 store matadorer er de 2 ganske smaa", men man tager en saadan haand under opsyn, gaar pagaten ikke, naar der gives lejlighed, saa kan man begynde at tænke paa at optræde som hjælper.

Har en haand meldt cavalleri med kongen, og tilbageholder han denne, saa kan man ga ud fra, at han vil prøve paa at ultimere, og i saadant tilfælde kan man optræde som hjælper, saafremt man da ikke af sine kort og af splilet kan se, at den anden haand er lige saa farlig.

Spiller en kampspiller tarok, bør man optræde som hjælper for den anden kampspiller. Flere anvisninger behøves næppe, man maa nu selv ved øvelse opnaa den fornødne færdighed i at afgøre, hvornaar man skal spille hjælpepil.

Har en spiller det eller de sidste ultimokort, da kan han piske væk paa de 2 andre, og naar piskan er opbrugt, piske videre med tarok. Herved kan han opnaa at faa gode tilbud for sine konger og undertiden sidste stik eller ultimo.. (se eks. senere)

Har man nu opgjort med sig selv, at ens kort egner sig til kampkort paa grund af de muligheder for indstikkere, det indeholder, og eller paa grund af tarokernes antal og

størrelse, saa pisker man løs med sin lange farve, saalænge alt gaar efter beregning, det vil sige, saalænge man faar det antal indstikkere, som man har paaregnet. Viser det sig efterhaanden, at man ikke tager saa mange stik hjem, som man har forudsat at gøre, saa bør man gennemgaa resten af spillet i hovedet, og kommer man herved til det resultat, at man stadig kan holde spil, saa fortsætter man sit haarde kampspil. Kommer man derimod til det resultat, at man ikke kan holde spil, saa glider man over til at spille ligevægtsspil, idet man om fornødent hjælper den, man ved sit kampspil har voldt størst fortræd saalænge, at der atter er bragt ligevægt i spillet. "Man gaar altsaa fra spil".

Det er yderst sjældent, at man paa forhaand kan afgøre, at man *kun* kan komme til at spille ligevægtsspil (eller hjælpespil), saa anbefales det at begynde med sin piskefarve – saafremt man har blot nogenlunde ordentlige kort; thi bliver man nødt til senere at tage spillet for alvor, saa er man ved den anførte spillemaade adskillige skridt videre, end hvis man begynder med en kortere farve, der muligvi tilmed netop er en af de andre spilleres piskefarve.

Har man fra begyndelsen opgjort, at ens kort ikke egner sig til kampspil, og viser det sig saa i spillets løb, at man faar flere indstikkere end paaregnet, saa kan tiden være inde til at tage spillet, og piske løs med sin lange farve. Det samme forhold kan indtræde, naar de 2 spillere fører hver for sig en af de lange farver, man selv har.

Man maa under alle disse forhold være fuldt vaagen og opmærksom paa enhver forandring i spillet, saaledes at man om fornødent i rette tid kan gaa fra spil eller tage spillet op. Man ser altsaa, at der meget vel kan være 3 kampspillere, der da ogsaa meget ofte alle 3 holder tarok til sidste stik.

Farligt er det, naar 2 spillere spiller svagt, saa vil der som oftest komme ultimo paa tredje haand.

Lige saa farligt er det, naar 2 ret svage kampspillere slaas indbyrds om, hvem der skal holde spillet; thi ogsaa da ultimerer den tredje let.

Har en spiller faa og smaa tarokker samt jævnt lange farver uden større kort og helst med nogle af de laveste i hver farve (skusen er det allerlaveste), saa kan han prøve at gaa uden stik, navnlig saafremt der er en stor tarokmelding paa én af hænderne; thi saa vil den tredje spiller som regel hjælpe med til noloen. Der gælder nemlig den lov, at en ultimo ikke gælder, naar en nolo vindes. Derimod gælder enhver bagud, saaledes at en spiller samtidig med at vinde en nolo godt kan gaa bagud.

Noloen er optaget i tarokken som et modtræk mod ellers alt for oplagte ultimoer, der vilde fremkomme, naar der var meldt et meget stort antal tarokker, men der kan selvfølgelig ogsaa spilles nolo, selv om der ikke er meldt tarokker, naar blot kortene er egnede dertil. Man bør dog overveje, om den mulige vinding af de 52 points, som man faar for vunden nolo, staar i et rimeligt forhold til de beløb, man muligvis skal betale for mistede konger eller pagat. I øvrigt kan vises til de eksempler paa lægning vedføjede bemærkninger.

Tout. Skulde et kort engang blive saa stærkt, at man kan tage alle stik hjem, kan man spille tout og vinder da, som om man havde ultimeret baade konge og pagat, selv om man hverken har en konge eller pagaten paa haanden.

Som alt nævnt er det utrolig meget den dygtige spiller formaar at skaffe sig at vide om de andre spilleres kort dels gennem meldingerne, dels gennem spillet og dels ved til- og framelding. I det følgende skal nævnes forkellige oplysninger, der ad disse veje er at faa; men enhver spiller kan naturligvis ved tid og lejlighed og navnlig ved øvelsen skaffe sig andre og endnu flere oplysninger vedrørende det netop da foreliggende spil.

Har man 4 tarokker, og er der ikke tarokmelding, saa maa hver af de andre spillere have 9 tarokker ($9+9+4=22$)

Har man 5 tarokker, sidder de resterende 17: 8-9 eller 9-8 o.s.v.

Er der meldt tarokker, véd de 2, der ikke har meldt, hvorledes tarokkerne er fordelt.

Er der meldt tarokker med pagat og paa samme haand en halv melding, saa sidder T.21 ikke her; saa skulde der have været meldt matadorer o.s.v.

Er der en fuld melding paa en haand, er skusen ikke der.

Har en haand 2 halve cavallerier med konger i begge, sidder de 2 sidste konger paa de andre hænder, ellers skulde der have været meldt halve konger.

Er der meldt fuldt paa 2 hænder, har den tredje skusen, og er der ingen meldinger, saa har haanden højst 2 billedkort i en og samme farve, ellers skulde der have været meldt halvt.

Gennem spillet og ved til- og framarkering kan man ofte skaffe sig oplysninger, der kan faa ganske afgørende betydning for ens spillemaade.

For begyndere vil det naturligvis knibe at drage den fulde nytte af alle disse forskellige smaating, det kommer først med øvelsen, naar man blot har faaet øjnene aabnet for, hvorledes man saa at sige kan læse paa bagsiden af medspillernes kort (se eks. senere).

Førend afsnittet om spillet sluttes, skal den normale gang i det kortelig gennemgaaes.

Naar man har faaet sine kort, tæller man dem, ordner dem og undersøger, hvilke meldinger de indeholder. Man overvejer dernæst, om man kan spille kampspil eller ej og lægger i overensstemmelse hermed, saafremt man er kortgiver. Naar turen kommer til én, afgiver man de meldinger man har og faar betaling for disse; man mærker sig, hvilke meldinger de andre har og betaler for disse. Navnlig lægger man mærke til, hvor ultimokort sidder, hvorledes tarokkerne er fordelt, hvor T.21 og T.0 sidder o.s.v.

Man overvejer dernæst, om der foreligger noget, der kan bringe en til at ændre den plan for spillet, man før har udkastet.

Under spillets forløb maa man meget passe paa, om der markeres til eller fra i de forskellige farver, da disse oplysninger ofte er af den allerstørste betydning for ens eget spil. Det er praktisk en gang imellem i hovedet at gennemgaa det resterende spil under normalt forløb og under hensyn til, hvad man til enhver tid véd besked med. Dette volder selvfølgelig begyndere en del besvær; men fremgangsmaaden er fortrinlig, og giver de bedste udsigter til at opnaa spillets oftnævnte hovedformaal "hindring af ultimo paa anden haand".

Tælling af tarokker.

Medens man ret hurtigt under spillet faar rede paa kortfordelingen i de farver, der røres, og det er dem, der har interesse i øjeblikket, saa volder det ulige større vanskelighed at faa klarhed paa tarokkerne. For at gøre dette maa man tælle dem paa den ene eller den anden maade, og man maa indprente sig, hvilke af de større tarokker, der falder i spillets forløb.

Den saakaldte franske tællemaade har saa mange og store fordele, at man fra første færd bør sætte alt ind paa at lære den; selv om dette volder en del besvær.

Man tæller med tocifrede tal og lader tierne gælde for haanden til venstre, enerne for haanden til højre. Er der f.eks. faldet 4 til venstre og 3 til højre, tæller man 43. Er man kommet til et tal med 9 i, og er der ikke meldt tarokker, saa har ni-manden ikke flere tarokker, og man véd, hvor resten sidder.

Vil man have at vide, hvor mange tarokker, der paa et vist tidspunkt er faldet, og man er kommet til 85, saa ved man, at der er faldet 13 tarokker paa de to hænder. Har man selv haft 7 og man har 3 tilbage, er der i alt faldet 13+4 eller 17.

Man kan ogsaa nøjes med at tælle tarokkerne, efterhaanden som de falder paa bordet; men der er mange tilfælde, hvor de franske tællemaade klart siger hvorledes man skal spille sine kort.

*Betalinger.**A; før spillet begynder (før første kort er spillet ud).*

Fundering af alle (4) spillere i tomme kopper	20 points
Indskydning for kortgivning i hver kop	5
Halve medlinger fra hver medspiller	5
Fulde meldinger fra hver medspiller	10
Sprøjtefulde meldinger fra hver medspiller	15
3 (4,5 osv.) matadorer fra hver medspiller	10 (15, 20 osv.)
10 (11,12 osv.) tarokker fra hver medspiller	10 (15, 20 osv.)

B; under spillet (fra første til sidste kort ligger paa bordet)

Konge eller pagat tabt – til hver medspiller + kop	5
Stik paa pagat, fra hver	5
Kulørsvigen (spillet standser) i hver kop	40
Fejle kort i hver kop (spillet standser)	40
Felagtigt forlangt skusen i hver kop	20
Fejlagtigt døbt skusen i hver kop	20

C: efter spillet (naar det sidste stik er taget fra bordet).

Sidste stik – fra hver medspiller	20
Kongeultimo: kongekoppen og fra hver	40
Pagatultimo. Pagatkoppen og fra hver	45
Bagud konge. Kongekop fordobles og til hver	40
Bagud pagat. Pagatkop fordobles og til hver	45
Nolo fra hver	26

Tout betales som ultimo pagat+ultimo konge-koppen

Samtidig ultimo konge og bagud konge betales af bagudspilleren med 120 til ultimator samt et beløb svarende til kongekoppens indhold.

Samtidig ultimo pagat og bagud konge betales af bagudspilleren til ultimator med 125, medens tredjemanden giver ultimato 5. Ultimator hjemtager pagatkoppen og bagudspilleren fordobler kongekoppen.

Korttælling betales eller modtages med lige saa mange points, som man har under eller over 26; idet man tæller 1 for hver 3 kort (1 stik). Hver bonde tæller desuden 1, hver caval 2, hver dame 3, hver konge, T.21, pagat og skus tæller 4.

Ved nolo og tout tælles kortene ikke.

Om at øve sig selv.

Vil man lære at spille tarok, da kan man til en begyndelse meget vel øve sig paa egen haand saalænge, til man har lært kortene og meldingerne at kende, samt at man har faaet nogen færdighed i at skaffe sig oplysning om fordeling af tarokker og andre kort. Man gør bedst i at følge nedenstaaende rækkefølge:

- 1) Man giver kort rundt til højre, 8 til slut.
- 2) Ordner kortgiverens kortfordelingen
- 3) undersøger, hvilke meldinger, der findes her
- 4) lægger skat, idet man sammenligner med eksemplerne nedenfor
- 5) afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej

- 6) afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej
- 7) undersøger, hvilke meldinger, der findes her
- 8) afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej
- 9) overvejer, hvilket kort man rimeligvis vil spille ud
- 10) ordner mellemhaandens kortfordeling
- 11) undersøger, hvilke meldinger, der findes her
- 12) afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej.

Dernæst søger man at komme til klarhed over, hvad hver enkelt haand nu kan og bør vide om de 2 andre hænders kort, og da navnlig:

- a) hvorledes tarokkerne er fordelt
- b) hvor tarok 21, pagaten og skusen sidder
- c) hvor kongerne sidder
- d) hvad kan man vide om andre billedkort
- e) hvem er den farlige og hvorfor?
- f) hvem der skal føre kampspil (ligevægtsspil, hjælpespil) og hvorfor?

Til slut afgør man nu endeligt, hvilket kort forhaanden skal spille ud under hensyn til de foreliggende oplysninger.

Som ganske raa begynder skal man ikke indlade sig paa at gennemspille et kort paa egen haand. Hertil hører stor erfaring, for at man ikke skal lade sig paavirke af sit kendskab til alle kortene.

Derimod bør man atter og atter gennemspille de efterfølgende eksempler og navnlig søge at faa fat i den logiske udvikling af det enkelte træk og spillet.

Naar man da i nogen tid har øvet sig paa egen haand, saaledes at man tror, man har lært meldingerne at kende, og at man kan vurdere kortene nogenlunde, saa skal man søge sammen med andre tarokspillere paa nogenlunde det samme standpunkt og begynde at spille i parti med dem, idet det dog vil være til stor hjælp og nytte, om man kan faa en dygtig tarokspiller til at sætte partiet i gang og overvaage det eller dog den første spilleaften.

Har man saa opnaaet nogen færdighed i spillet, skal man saa ofte som muligt se at komme i lag med dygtigere spillere; thi kun herved kan man faa de fejl i spillemaade pillet ud, som saadan et begynderparti altid er udsat for at faa slaaet fast som trossætning.

Hvis man saa en aften dummer sig rigtigt ved et eller andet spil, bør man skrive det ned og dernæst gennearbejde det hjemme i fred og ro for at se at komme til klarhed over hvorledes spillet skulde være spillet og hvorfor?

Netop paa denne maade er de fleste og absolut ikke ringeste af de følgende eksempler fremkommet.

Eksempler paa lægning af skat.

Fra 2 og 3 tarokker. Skaten er understreget.

T. 20, 11

♠ K, B, 10, 7, 7, 6, 5, 1

♥ C, 1, 2, 7, 9

♦ B, 1, 3, 7, 8, 10

♣ 10, 9, 8, 7, 6, 3, 2, 1

21, 10, 5

K, D, 10, 7, 6, 5

C, 1, 2, 7, 9

B, 1, 3, 7, 8, 9

10, 9, 8, 7, 6, 3, 2, 1

20, 17, 1, skus

K, D, 10, 7, 6, 5

C, 1, 2, 7, 9

B, 1, 2, 3, 8, 9

10, 9, 8, 7, 6, 3, 1

Ad. 1. Hvis man lægger tarok, skal man lægge sig renonce. Selv om udsigten til nolo ikke er stor, bør man dog lægge sine tarokker, da der muligvis kan være en stor tarokmelding paa en anden haand, og under saadanne omstændigheder hjælper da tredjehaand ofte med til noloen.

Ad 2. Tarok 21 maa ikke lægges, der kan derfor ikke lægges tarok, og man kan ejheller spille nolo; man lægger da, saa man faar omtrent lige mange kort i alle farver

Ad 3. Pagaten maa lægges; skusen regnes her ikke med til tarokkerne.

Fra 4 tarokker.

T. 18, 14, 13, 1	20, 16, 8, 4	11, 6, 5, 2
♠ K, B, 9, 6, 5, 1	D, B, 9, 6, 5, 4	C. <u>10</u> , 4, 3, 2, 1
♥ C, 2, 4, 9	K, 2, 3	B, <u>2</u> , 3, <u>5</u> , 6, 7, 9
♦ 2, 3, 4, 5, <u>6</u> , <u>7</u> , <u>8</u> , 9, 10	K, B, 1, 3, 4, <u>5</u> , 8	K, 5, 6, 8, 10
♣ B, 9, 8, 6, 1	K, D, B, 8, <u>7</u> , <u>6</u> , 4, 1	B, 8, 5, 3, 2, 1

Ad 1. Fedtede spillere vil ofte lægge en hjærter og 2 klør for at redde pagaten. Dette bør man ikke gøre, da saadant fedteri meget ofte er aarsag til ultimo paa anden haand; og ofte vil man selv gaa glip af en nolo, idet man bliver ramt i den korte farve.

Ad 2. Man maa ikke lægge spar, fordi man muligvis kan blive nødt til at drive denne konge ud, man har jo selv de 3 andre. Man bør ikke indlade sig paa nolo; for det første fordi denne let falder paa hjærter konge tredje; men dernæst skal man betale 45 points for 3 tabte konger, medens man kun kan vinde 52 points ved den meget tvivlsomme nolo. Vindingen staar slet ikke i forhold til risicoen.

Ad 3. Med de lave tarokker og de smaa haandkort bør man lægge ret høje kort fra de længste farver. Der bliver da stor udsigt til nolo, hvis man kan faa hjælp af en medspiller.

Fra 5 tarokker.

T. 16, 14, 9, 8, 4	20, 16, 5, 3, 2	21, 20, 19, 6, 1
♠ 19, 9, 8, 7, 4, 5, 2	10, 6, 4, 3	K, D, 9, 6, 1
♥ K, B, 1, <u>2</u> , <u>4</u> , <u>5</u> , 6	K, D, 2, 4, 6, 8, 9, 10	K, B, 1, 10
♦ 1, 2, 3, 4	K, B, 4, <u>9</u> , 10	D, C, B, 1, 2, 3, 4, 5, 6
♣ B, 9, 6, 5, 4	K, D, B, <u>6</u> , <u>5</u> , 1	C, B, 9, 6, 1

Ad 1. Svagt kort med 2 syvfarver samt 1, højst 2 indstikkere. Man lægger 3 hjærtere, da man har hjærter konge og kolder de 7 spar for om fornødent at piske denne konge ud.

Ad 2. Der er mulighed for 7 indstikkere og dækning i alle farver. Man holder da 8 hjærter og fører disse saa længe alt gaar normalt. Svinger indstikkerne, maa man gaa fra spil og har da i de gode haandkort saa stor magt, at man kan hjælpe den af de andre spillere, som trænger hertil.

Ad 3. Udpræget kampkort med mulighed for 9 indstikkere. Man har selv 3 ultimokort og kan let piske ruder konge ud. Agter en anden kampspiller at ultimere klør konge, da skal man i klør kun give stik bort for damen, og da der er (eller har været) 5 klør, er der ikke stor sandynlighed for, at man rammes i denne farve. Man kan enten lægge spar B og 1 samt klør 1, eller spar 1, klør 1 og ruder D; idet denne sidste ikke har mere værdi for spillet end ruder 6, men giver 3 point mere i tælling. Man bør prøve paa at fange ruder konge ved at udspille ruder 4 og dernæst ruder 5. Sidder ruder konge tredje i forhaanden, stikkes den almindeligvis først paa tredje gang, og saa er det for sent. Man opnaar saaledes at fange ruder konge og at faa en indstikker mere. Byder man derimod straks ruder C, gaar kongen hjem for dette tilbud.

Hvis tarokker og haandkort sidder ligeligt fordelt paa de 2 andre hænder, ultimeres pagaten let paa et kort som det foreliggende. Et ikke ringe bevis for, at indstikkerne spiller lige saa stor rolle som tarokkerne.

Fra 8 Tarokker.

T. 18, 16, 15, 6, 3, 2	20, 18, 12, 9, 7, 5	21, 20, 19, 17, 13, 5
♠ <u>D, C, B</u> , 10, 9, 8, 6, 5, 4	D, B, 10, 2	C, B, 10, 8
♥ D, C, 1, 2, 3, 5, 6	K, B, 2, <u>8</u> , 9	K, 1, 2, <u>6</u> , 9
♦ 2, 6, 8	C, B, 2, <u>9</u> , 10	K, D, C, 1, 4, 5, 6, 7
♣ 9, 6, 4	K, B, 10, 9, 8, 3, <u>2</u> , 1	K, 10, 9, <u>8</u> , <u>2</u>

Ad 1. Med de to korte farver maa man forberede sig paa at skulle slippe ud af spillet ved først at stikke med de højere tarokker (16,15), naar man bliver ramt i klør og ruder. Af hensyn til tælling lægger man spar D, C, B, idet spar 10 og 9 er af samme virkning for spillet som de lagte kort, der imidlertid giver 6 points mere i tælling

Ad 2. Der kan maaske faas 7 indstikkere paa kortet. Dette kan blive ret stærkt, navnlig aar man sørger for at være dækket i alle farver. Man star sig ved at lægge ned til 4 kort i de 2 femfarver, og saa for resten beholde 7 af ottepisken. Det skal gaa meget uheldigt til, om man ikke skulle kunne holde spil paa et saadant kort.

Ad 3. Der kan nok blive 6-8 indstikkere, og kortet er med de høje tarokker saa stærkt, at man endda kan prøve paa at ultimere ruder konge. Man bør prøve, naar man skal spille ud, først at spille ruder 1 ud. Sidder ruder B i forhaanden, vil den sandsynligvis ikke blive stukket paa, hvorved man redder en indstikker. Dernæst trækker man ruder D og C med resten af ruderne, med undtagelse af ruder K og ruder 7. Denne sidste maa holdes indtil videre for ikke at faa kongen skuseret væk. Sidder kortene jævnt fordelt paa de andre hænder, ultimeres let. Man bør gøre forsøget, selv om man udsætter sig for at faa ruder konge slaaet.

Fra 7 tarokker.

T. 18, 15, 12, 11, 7, 3, 2	20, 18, 17, 14, 7, 5, 1	21, 20, 17, 8, 3, 1, skus
♠ D, C, 10, <u>7</u> , 6	K, B, 7, <u>6</u> , <u>5</u> , <u>3</u> , 2	C, B, 9, 7, 3, 2
♥ B, 1, 2, 3, 5, <u>6</u> , 10	5	D, B, 4, 9
♦ K, B, 5, <u>6</u> , 7	K, D, 2, 3, 8	K, C, 1, <u>7</u> , <u>8</u> , 9
♣ 7, 5, 6, 2	K, D, B, 9, 8, 5, 4, 1	D, C, <u>7</u> , <u>5</u> , 4

Ad 1. Mulighed for kun 4 indstikkere og smaa tarokker gør kortet saa svagt, at man staar sig ved at lægge ned til 4 i de 3 farver og desuden ved at lægge en af hjærterpiskens, som man ellers risikerer ikke at faa ført til bunds. Da der er dækning i alle farver, skal man absolut spille kampspil til at begynde med.

Ad 2. Med de gode tarokker og de mange muligheder for indstikkere (7) skal man lægge tre spar og holde 8 klør. Sidder en haand – der har de daarlige kort og kun 6 tarokker – med 9-10 hjærter vil denne farve ikke blive rørt, før meget langt henne i spillet, og der er da en ikke helt ringe mulighed for at ultimere pagaten. Paa den anden side kan man, hvis hjærter netop skulde være pisk hos en haand med 8-9 tarokker, let kunne hjælpe den tredje mand med de gode haandkort, man har, saaledes at ultimo for en anden er ret usandsynlig.

Ad 3. Der meldes 4 matadorer; med held kan der faas 2 hjærter, 2 klør og 3 ruderstik,

man kan ikke ramme i nogen farve, og tarokkerne er gode. Under disse forhold holder man sparpisken, der ikke ret godt kan give indstikkere. Hvis en af de andre hænder spiller spar, hvad jo ske kan, saa spiller man selv et par gange eller 3 tarok, saa kan der muligvis ultimeres.

Fra 8 tarokker.

T 20, 17, 14, 13, 11, 7, 5, 3	21, 20, 16, 15, 9, 5, 2, 1	13, 11, 9, 5, 4, 3, 1, skus
♠ K, D, 6, <u>5, 4, 2</u> , 1	C, B, 10, 9, 8, 7, 6	9, 8, 6, 2
♥ K	K, D, 1, 10	C, 1, 8, 10
♦ K, C, B, 1, 3, 4, 5	K, <u>C, B</u> , 1, 2, <u>10</u>	<u>C, 1, 2</u> , 3, 4, 7, 9, 10
♣ D, C, 8, 5, 2	K, D, 10	10, 7, 3, 1

Ad 1. Med mulighed for 7 indstikkere og gode tarokker vælger man at lægge 3 spar, hvor man har kongen. Og damen. Thi skulde spillet forme sig saaledes, at der kunde blive tale om ultimo af enten spar eller ruder konge, saa lettes ultimo betydeligt, naar man har damen til den farlige konge. Man bruger da ruder som pisk og maa, saafremt ikke klør spilles fra anden haand, dernæst bruge denne farve. Der er kun liden sandsynlighed for, at en anden haand har spar til pisk, saaledes at denne farve først spiles hen mod slutningen, og herved kan man som sagt muligvis ultimere kongen.

Ad 2. Meget gode tarokker; en pisk paa 7; mulighed for indtil 10 indstikkere. Man lægger ruder C og B og beholder ruder 1 og 2, der er akkurat lige saa meget værd som indstikkere; men som giver 3 points mindre i tælling end de 2 biledkort. Stort udsigt til ultimo pagat.

Ad 3. Meget svagt kort; mulighed for 2 indstikkere. Trods de 8 tarokker er der ikke saa ringe udsigt til nolo. Kortet er saa yderlig svagt, at man paa forhaand kan se, at man ikke kan faa ført de 8 ruder, hvorfor man lægger 3 af denne farve. Man holder saa 4 i de andre farver og har herved forøget mulighederne for en nolo, idet man ved hjælp af skusen kan undgaa at blive ramt.

Fra 9 tarokker.

T 16, 15, 11, 9, 8, 6, 5, 4, 2	17, 12, 11, 7, 6, 5, 4, 2, skus	20, 19, 18, 16, 15, 14, 9, 2, 1
♠ C, B, 9, <u>5, 4</u> , 3	B, 19, 9, 8, 6, <u>5</u> , 1	D, C, B, 10, <u>6, 3</u>
♥ B, 3, 8, 9	K, D, B, 1, 2, 4, <u>5, 8</u> , 10	K, D, 1, 2
♦ 4, 5, 6, 8	2, 5	D, C, 1, 10
♣ 10, 9, 8, <u>7</u> , 1	9	K, D, B, 10, <u>2</u>

Ad 1. Nilægning paa grund af svaghed. I allerbedste tilfælde kan der opnaas 3 indstikkere, i værste ingen. Da kortet er saa svagt i indstikkere, maa man styrke det ved at skaffe dækning i alle farver med 4 i hver. Saa kan man med hjælp af en anden spiller holde ultimo paa anden haand borte. Man skal spille de oprindelige 6- og 5-farver fra sig og lade de andre bortspille af de 2 medspillere.

Ad 2. Et uhyggeligt svagt kort trods 9 tarokker og en 9 pisk. Man kan gøre regning paa normalt en indstikker i hjærter, hvor der er et halvt cavalleri uden caval. Da man maa være forberedt paa at optræde som hjælper paa dette yderst slette kort, saa bør man holde 6 spar og 7 hjærter, saaledes at man om fornødent vekselvis kan spille disse 2 farver, naar

klør og ruder er pisket fra en.

Ad 3. Nilægning paa grund af styrke. Med de gode tarokker og med mulighed for ikke mindre end 13-14 indstikkere, bør man, saasnart der er stik paa begge hænder, spille tarok (14,15 osv.) nogle gange. Ruder skal nok blive spillet fra anden haand, og den blok, man har i spar, skal nok faa kongen ud. Pagaten er saa godt som paa forhaand ultimeret.

Fra 10, 11 og 12 tarokker.

T 20, 18, 16, 15, 13, 8, 7, 6, 3, 1

♠ 7

♥ 1, 4, 6, 7, 8

♦ 2, 8, 9

♣ D, C, 9, 8, 5, 4, 3, 2, 1

Foruden tarokkerne findes der kun 1/3 mulighed for en indstikker paa klør D, C niende. Man kan derfor ikke vente at faa de 9 kort spillet bort og staar sig ved at lægge 3 af dem. Man maa under ingen omstændigheder lægge spar 7 eller de 3 rudere for at fange en konge. Kortet er svagt nok i forvejen.

T 19, 17, 16, 13, 12, 10, 9, 6, 4, 2, 1

♠ 9, 8, 2

♥ C, B, 9, 2

♦ B, 1, 2, 9, 10

♣ D, B, 9, 7, 2

Da der næppe er nogen sandsynlighed for nolo paa anden haand, bør man sikre sig *udsigt* til saa mange indstikkere som muligt (2 hjerter, 2 klør og 1 ruder allerhøjst) og saa spille tarok 9,10 12 osv. dette er den eneste udsigt til ultimo; men man maa spile meget forsigtigt og i tide gaa over til farvespil, saa fremt man bliver pisket eller overstukket; thi sker dette i for stor udstrækning, da kan en af de svage maaske endda opnaa ultimo paa en konge. Er der fare herfor, maa man gaa med pagaten, saaledes at hjælpespilleren kan gaa over til at blive ligevægtsspiller.

T 21, 18, 17, 16, 15, 10, 9, 8, 7, 5, 4, 1, skus

♠ K, D, 2

♥ B, 1, 3, 4, 9, 10

♦ B, 9, 10

♣ C, B, 1

Med de mange og gode tarokker og med 3 indstikkere (2 spar og 1 klør) bør man holde hjerterpisk, som man da fører. Der er da mulighed for, at man rammer den stærke modspiller og svækker ham, eller at man rammer den svage modspiller og hindrer hans nolo. Ved et kort som dette, er skusen en afgørende faktor. Man bør derfor nøje lægge mærke til ethvert kort, der falder, for at man i rette øjeblik kan sætte skusen ind.

Eksempler paa forskellige spil.

Det udspillede kort markeres med * - det kort, der tager stikket markeres med fed skrift.

Skal man have fuld nytte af disse eksempler, bør man fordele kortene som angivet ved hvert eksempel, og derefter bør man i overensstemmelse med afsnittet "Om at øve sig selv" gennemgaa hver enkelt haand og uddrage de slutninger om de andre hænder, som man paa nogen maade kan. Derefter bør man undersøge, om man er kommet til samme resultat som vejledningen angiver.

Gangen i et almindeligt spil. Eks. 1.

Forhaand	Mellemhaand	Kortgiver
T 20, 18, 14, 13, 6, 4, 2	18, 17, 15, 12, 9, 3, skus	21, 16, 11, 10, 8, 7, 5, 1
♠ B, 8, 6, 4	K, D, 7, 5	C, 10, 9, <u>3, 2, 1</u>
♥ C, 1, 2, 9	K, D, 3, 4, 5, 8	B, 6, 7, 10
♦ K, 4, 7, 8	D, B, 5, 10	C, 1, 2, 3, 6, 9
♣ K, C, 10, 9, 4, 1	D, 8, 6, 3	B, 7, 5, 2

Alle melder pas. Fh og Mh med hver 7 tarokker kan vide, at tarokkerne hos de 2 andre spillere maa sidde enten 7-8 eller 6-9, da der ingen melding er, kan de resterende 15 tarokker nemlig kun fordeles paa disse 2 maader. Giveren med 8 tarokker ved, at de resterende 14 tarokker kan sidde enten 9-5, 8-6 eller 7-7.

Forhaanden har 7 gode tarokker, mulighed for 3 á 4 indstikkere samt dækning i alle farver. Han har udspil, hvilket er lige saa godt om en indstikker, og hans pisk er kun paa 6, saa normalt skulde han let faa ført den til bunds. Han aabner derfor med klør konge.

Mellemhaanden har 7 tarokker, men mangler de 3 største; til gengæld er der mulighed for 6-7 indstikkere. Han har dækning i alle farver og en sekspisk. Han kan altsaa føre kampspil.

Kortgiveren lægger 3 spar og holder 6 ruder; idet han, selv om han spiller farven ud, kan gøre regning paa en indstikker, hvis resten er fordelt 4-4. Han har 8 tarokker med T 21 og pagat. Han er dækket i hjerter og klør og kan normalt gøre regning paa, at hans oprindelige seksfarve ikke vil være pisk hos en anden. Han har mulighed for 2 á 3 indstikkere og fører derfor kampspil.

stik	Fh.	Mh	Giv	stik	Fh	Mh	Giv
1	♣ K*	♣ 3	♣ 2	14	T 13	♥ 5*	T 7
2	♣ 10*	♣ D	♣ 5	15	♠ 6*	♠ D	♠ 9
3	♥ 9	♥ K*	♥ 10	16	T 14	♥ 8*	T 8
4	♥ 2	♥ D*	♥ 7	17	♠ 4*	♠ K	♠ 10
5	♥ 1	♥ 3*	♥ 6	18	♠ 8	♠ 7*	♠ C
6	♣ C*	♣ 6	♣ 7	19	♦ 4	♦ 5	♦ C*
7	♣ 9*	♣ 8	♣ B	20	T 2	T 12	♦ 6*
8	♦ 8	♦ B	♦ 1*	21	♠ B	♠ 5*	T 1
9	♥ C	♥ 4*	♥ 3	22	T 4	T 15	♦ 9*
10	♣ 4*	T 3	T 5	23	T 19	skus*	T 11
11	♦ K	♦ 10	♦ 2*	24	T 20*	T 17	T 16
12	♣ 1*	T 9	T 10	25	T 6*	T 18	T 21
13	♦ 7	♦ D	♦ 3				

Spillet frembyder intet af interesse udover, at Fh. paa tilmarkeringen kan se, at han kan faa 2 stik i hjerter, og desuden er det værd at lægge mærke til, at alle 3 spillere spiller kampspil og holder tarok endda i de 3 sidste stik.

Et lærerigt Spil. Eks. 2.

forhaand	mellemhaand	giver
T 21, 20, 15, 14, 12, 9, 3, 2, 1	19, 16, 11, 8, 7, 6, skus	18, 17, 13, 10, 5, 4
♠ B, 6, 3	K, D, C, 8	10, 9, 7, 5, 4, 2, 1
♥ K, D, B, 3, 4, 5	2, 7, 8, 10	C. 1, 6, 9
♦ B, 7, 8, 9	2, 3, 10	K. D, C, 1, 4, 5, 6
♣ D, B, 3	K, C, 10, 8, 7, 5, 4	9,, 6, 2, 1

Meldinger: Mh.: halvt i spar uden bonden.

Fh. med 9 tarokker ved, at de resterende 13 maa sidde 6-7 eller 5-8. Han ved, at skusen sidder hos Mh. Han har mulighed for 5 indstikkere og spiller da kampspil, trods det at han har 2 3-farver. Mh. véd, at de resterende tarokker sidder 6-9 eller 7-8; han har mulighed for 4 indstikkere samt en 3-farve. Han spiller da foreløbigt kampspil, indtil forholdene har afklaret sig noget. Giveren ved, at de resterende tarokker er fordelt enten 8-8 eller 7-9, at skusen er hos Mh. Dette dog først efter, at den er meldt. Giv. Kan nu enten lægge 3 spar og føre kampspil med ruderpisken og med mulighed for 4 indstikkere samt dækning i alle farver, eller han kan lægge 3 rudere og spille spar for at faa kongen pisket ud. En ikke helt dygtig spiller bør vælge denne sidste spillemaade, hvorimod en dygtig spiller, der forstaar at udligne en ved kampspillet fremkommet situation godt kan lægge 3 spar med haardt spil for øje – indtil forholdene har afklaret sig.

Ad 1. - se spillet i tabelform paa næste side. Fh. fører kampspil med hjærter til bunds (stik 13). Der markeres til hos begge de andre spillere. Disse har altsaa 4 hver, og Fh. Ved, at han med sin sekspisk kan trække 2 tarokker fra hver af de andre. I stik 3 kommer Giv. Ind og spiller fra sine 7 spar som ligevægtsspiller. Herved kommer Mh. Ind i stik 4. Han spiller kampspil med sine 7 klør. Ved stik 12 ved Giv. at Mh. endnu har 3 klør og en spar; thi Fh. har markeret fra i spar, har altsaa kun haft de 3, der er gaaet, og han har stukket klør 7 med tarok. Giv. maa da overveje saaledes "der sidder nogle rudere fordelt paa begge hænder, dem kan jeg let faa væk, da jeg har topkortene". Fh. har foruden den ene hjærter, der endnu er inde, kun ruder og tarok, hvorimod Mh. foruden tarok og ruder har de 3 klør og en spar, som altsaa skal spilles bort. Jeg maa da se at faa Mh. ind, saaledes at han kan faa de 3 klør ført. Sparen kan jeg hjælpe ham af med. Som følge af disse overvejelser kryber Giv i stik 13 tarok 7 med tarok 5 og stikker med tarok 17 i stik 14. Tillige bortspiller han i stik 16 Mh's sidste spar ved at udspille spar 5. Herefter maa Giv. først og fremmest spille den neutrale rudifarve, og da han kan se, at han maa ramme begge de andre spillere, naar han har spillet 4 rudere, saa skal han tillige sørge for, "at slippe ud af spilet" ved i stik 20 at bruge T 18 og dernæst spille T 13 ud i stik 21, saa kan han ikke oftere komme ind. Han rammer ganske vist begge ved at spille T 13, men da han ogsaa vilde gøre dette ved at spille spar, er det første udspil at foretrække. Ved stik 22 er Fh i fransk tælling kommet til 64, hvilket vil sige, at Giv har brugt 6, Mh 4 tarokker. Da Mh har spillet kampspil, og da Giv. har spillet svagt, saa kan Fh med stor sikkerhed ivde, at Mh maa have de sidste 3 tarokker, og blandt disse skusen, der er meldt. Forlanger Fh nu skusen, idet han spiller pagaten ud, saa tager han stik 23 hjem paa T 1. Spiller han derimod T 1 ud uden at forlange skus, saa stikker Mh T1 over, og skal da beholde skusen til sidste stik. Han mister 4 points i tælling ved at tabe skusen; men han faar til gengæld 5 for stikket med T 1, desuden faar han 5 for pagaten. I stedet for at skulle betale 5. Ved at forlange skus tjener Fh. 1 stik, og han faar desuden 10 for T1 af de to medspillere, i alt 15 i indtægt, mod den tabte pagat, der direkte medfører en udbetaling af 15. Det er altsaa ikke helt uden betydning, at man har rede paa skusen og forstaar at kalde paa den i rette tid.

Skat: ♦ 1, 4, 5

Skat ♠ 5, 4, 2

	Fh.	Mh.	Giver.		Fh.	Mh.	Giver
1	♥ K*	♥ 10	♥ 9	Bemærk tilmarkeringen	♥ K*	♥ 10	♥ 9
2	♥ D*	♥ 8	♥ 6	do	♥ D*	♥ 8	♥ 6
3	♥ 3*	♥ 7	♥ 1		♥ 3*	♥ 7	♥ 1
4	♠ 6	♠ K	♠ 10*	Framarkering i spar	♦ 8	♦ 3	♦ K*
5	♣ 3	♣ K*	♣ 1	tilmarkering	♦ 7	♦ 10	♦ D*
6	♣ B	♣ 10*	♣ 2*	do	♦ 9	♦ 2	♦ C*
7	♥ 4*	♥ 2	♥ C		♦ B	T 6	♦ 4*
8	♠ 3	♠ D	♠ 7*	Bemærk afmarkering	♣ 3	♣ K*	♣ 1
9	♣ D	♣ 8*	♣ 6		♣ B	♣ 10*	♣ 2
10	♥ B*	T 6	T 10	Giver har spillet ligevægtspil til stik 12	♥ 4*	♥ 2	♥ C
11	♠ B	♠ C	♠ *		T 2	T 7	♦ 1*
12	T 2	♣ 7*	♣ 9		♣ D	♣ 8*	♣ 6
13	♥ 5*	T 7	T 5	Hjælper ved at fire i stik 12, stikker for i	♥ 5*	T 8	T 10
14	T 20	♣ 5*	T 17	Stik 14	T 3	T 11	♦ 5*
15	♦ 9*	♦ 3	♦ D		T 9	♣ C*	♣ 9
16	T 3	♠ 8	♠ 5*		♥ B	T 16	T 17
17	♦ 8*	♦ 10	♦ C		T 12	T 19	♦ 6*
18	♦ 7	♦ 2	♦ K	Spiler igen ligevægtsspil	♠ 6	♠ K*	♠ 1
19	♦ B	T 8	♦ 6*		♠ 3	♠ D*	♠ 7
20	T 9	♣ C*	T 18	Slipper ud af spillet	♠ B	♠ C*	♠ 9
21	T 14	T 16	T 13*		T 1	♠ 8*	♠ 10
22	T 12	♣ 4*	T 4		T 14	skus	T 18
23	T 1*	skus	♠ 4	Forhaand forlanger skus	T 15	♣ 7	T 13*
24	T 15*	T 19	♠ 2		T 20*	♣ 5	T 5
25	T 21	T 11	♠ 1		T 21*	♣ 4	T 4

Ad 2. Giv. har lagt 3 spar og paatænker at føre kampspil. Fh's spil maa selvfølgelig blive ganske som i det første eksempel, og Mh vil til en begyndelse naturligvis ogsaa spille, som han gjorde i eks. 1, altsaa føre klør. Giv. styrkes i sit forsæt at ville føre kampspil derved, at han i stik 3 kan se, at han kan gøre regning paa 2 hjærterstik. Alle 3 spillere fører da kampspil indtil stik 15. Heri bortspiller Mh den sidste indeværende klør paa anden haand, og han tør nu ikke længere spille kampspil, da han af tarok kun har tilbage T 19 og skus, han maa altsaa gaa over til at spille den endnu urørte sparfarve, som han kan og skal røre 4 gange, saa er den farve ude af verden..

Man ser, at denne løsning, hvor seksmanden, giveren, fører sit kampspil igennem, ikke nær volder det hovedbrud, som var nødvendigt, da Mh med 7 tarokker førte spil. At det saaledes gik lettere nu end før, har sin naturlige forklaring deri, at Giv ikke har under 4 i

nogen farve, hvorimod Mh havde en trefarve, endvidere deri, at Giv fik i alt 5 indstikkere (imod Mh's 4) og endelig i, at Giv sad bag Mh og saaledes hele tiden kunde stikke ham over og faa sin pisk ført.

For øvrigt frembyder løsning 2 ogsaa et tydeligt bevis paa fordelene ved den franske tællemaade. Fh er ved stik 21 kommet til 26 tarokker (Giv har brugt 2, Mh 6). Fh ved, at Mh endnu har skusen, der er meldt. Da Giv's haandkort ikke har været saa overvældende gode, kan Fh med al mulig sikkerhed gaa ud fra, at han ikke har haft mindre end 6, af disse er som sagt de 2 gaaet, og der er da 4 igen eller tarok tll bund fra stik 22-25 incl. Da Nu Giv stikker den af Mh i stik 21 udspillede spar 8 med spar 10, saa er tiden inde for Fh til at tage T hjem.

Hvis Fh havde talt almindeligt, saa var han ved stik 21 kommet til, at der i alt var gaaet 12 tarokker, saaledes at der endnu er 10 inde. Af disse har han selv de 5 med T 21 og T 20 i spidsen. Hans overvejelser maatte da blive saaledes "jeg stikker spar 10 med T 14, derefter trækker jeg T 21 og T 20 og spiller saa T 15 ud. Paa T 21 og T 20 falder i alt 4 tarokker, saaledes at den paa de andre hænder sidst indeværende tarok falder paa T 15. Jeg ultimerer pagaten".

Saaledes som kortene sidder, opdager Fh, at han har forregnet sig, saaledes har at han i stik 24 kan spille pagaten ud og undgaa en bagud; men han mister pagaten og sidste stik; i stedet for at tage begge dele hjem. Et tab paa 25 points kontant for pagaten og 20 for sidste stik, alt – 35 mod en fortjeneste på 5 i tællestik for pagaten, 10 i kontant betaling, og 40 for sidste stik, i alt 55, altsaa en forskel paa 90, der da ogsaa nok er værd at tage med. Tænker man sig, at Giv har T 20 i stedet for T 17, og at Mh har T 21 i stedet for T 10, saa kan man let se, at Giv ved at føre kampspil med de 6 tarokker opnaar at faa sidste stik paa T 20.

Selv overordentlig fine tarokspillere har ikke øjet aabent for de muligheder til fortjeneste, der ligger her; de spiller ret blindt efter den gamle regel med skillelinje for styrke og svaghed liggende mellem 7 og 6 tarokker, en regel, som absolut ikke holder stik.

Det foranstaaende spil er gennemgaaet saa særlig grundigt, fordi der er saa meget at lære. Det er forstaaeligt, at begyndere, selv om de end nok opfatter alle disse overvejelser, dog vil have betydelig vanskelighed ved selv i paakommende tilfælde at overveje paa lignende maade og ved at træffe de rigtige beslutninger paa grundlag af deres overvejelser. Dette kommer først med øvelsen, man skal kun have øjnene op for, hvad der kan udrettes ved klar omtanke.

For øvrigt findes der mange tarokkanere med baade 15 og 20 aars erfaring paa bagen, som aldrig er kommet bort fra "jeg troede" eller "jeg tænkte" stadiet, og for hvem dog det faste tarokparti er et af de bedste lyspunkter i tilværelsen..

Om at slippe ud af spillet. Fordele ved nilægning. Eks. 3.

Forhaand	Mellemhaand	Giver
T 20, 19, 15, 12, 11, 7, 1, skus	21, 18, 17, 4, 3	16, 14, 13, 10, 9, 8, 6, 5, 2
♠ K, B, 6, 5, 1	4, 3, 2	D, C, B, 10, 9, 8, 7
♥ 6, 7, 9	K, D, 1, 2, 4, 5, 10	C, B, 3, 8
♦ K, 5, 6, 7, 8, 9	D, C, B, 10	1, 2, 3, 4
♣ 7, 6, 3	K, D, 10, 8, 4, 2	C, B, 9, 5, 1

Fh har 8 gode tarokker samt mulighed for 3 indstikkere, prøver paa at føre kampspil ved at spille ruder.

Mh har 5 tarokker, hvoraf 3 meget store, han har 4 á 5 indstikkere; men da han har 2 piske (en 6 og en 7) kan han kun spille kampspil, saafremt en af disse piske føres fra anden

side; for selv at føre dem kan han ikke, da der kræves 13 udspil, hvad han paa ingen maade kan præstere, han maa da fra begyndelsen spille ligevægtsspil.

Giv. har 9 tarokker og mulighed for 4-5 indstikkere. Han kan enten lægge hjærtr 3 og klør 9 og 5, eller nilægge sig med spar 9 og 8 samt klør 5. Da kortet ikke har spor af udsigt til at faa sidste stik, bør man nilægge sig, hvorved man hindrer ultimo paa anden haand.

Nedenstaaende er vist i I, hvorledes spillet vil gaa efter alm. lægning, naar en uøvet har Mh's kort, i II hvorledes, naar en øvet har de samme kort, og i III hvorledes naar Giv. har nilagt sig.

Ingen meldinger. Giv. ved, at tarokkerne sidder 9-8 eller 8-9 (*anm.: her er en fejl fra Hermansens side. I skemaet har Giv. 9 tarokker, og det står da også i analysen af kortet. Så der er 13 tilbage, dvs. 9-4, 8-5, 7-6.*)

stik	I Skat ♥ 3 ♣ 9, 5			II			III nilægning ♠ 9, 8 ♣ 5		
	forh.	mellem	giv	forh.	mellem	giv	Forh.	mellem	giv.
1	♦ K*	♦ 10	♦ 4				♦ K*	♦ 10	♦ 4
2	♦ 5*	♦ D	♦ 3				♦ 5*	♦ D	♦ 3
3	♣ 6	♣ K*	♣ 1				♣ 6	♣ K*	♣ 1
4	♣ 3	♣ D*	♣ B				♣ 3	♣ D*	♣ 9
5	♥ 7	♥ K*	♥ 8				♥ 7	♥ K*	♥ 8
6	♥ 9	♥ D*	♥ B				♥ 9	♥ D*	♥ 3
7	♣ 7	♣ 10*	♣ C				♣ 7	♣ 10*	♣ C
8	♠ K	♠ 3	♠ C*				♠ K	♠ 3	♠ C*
9	♦ 6*	♦ C	♦ 2				♦ 6	♦ C	♦ 2*
10	♥ 6	♥ 1*	♥ C				♥ 6	♥ 1*	♥ C
11	♠ 1	♠ 2	♠ D*				♠ 1	♠ 2	♠ D*
12	♠ B	♠ 4	♠ 10				♠ B	♠ 4	♠ 10*
13	♦ 7*	♦ B	♦ 1				♦ 7	♦ B	♦ 1*
14	T 7	♣ 8*	T 2				T 7	♥ 2*	♥ B
15	♦ 8*	T 3	T 5				♦ 8*	T 3	T 5
16	♠ 5	T 4	♠ 9*	♠ 5	T 21	♠ 9*	♠ 5	T 21	♠ 7*
17	T 11	♥ 2*	T 6	T 19	T 18*	T 6	T 1	♣ 6*	♣ B
18	♦ 9*	T 17	T 8	♦ 9*	T 4	T 8	♦	T 4	T 6
19	T 12	♣ 2*	T 9	♠ 6	T 17	♠ 8*	skus	T 18	T 2
20	skus	T 18	T 10	T 11	♣ 4*	T 9	T 11	♣	T 8
21	T 15	♥	T 13	skus	♥ 4	T 10	♠ 9*	T 17	T 9
22	T 20	T 21	T 14	T 1	♣ 2	♠	T 12	♣ 2*	T 10
23	T 19	♣ 2*	T 16	T 12	♥ 2	T 13	T 15*	♥ 4	T 16
24	♠ 6*	♥ 5	♠ 8	T 15	♥ 5	T 14*	T 19	♥ 5	T 14*
25	T 1	♥ 10	♠ 7*	T 20*	♥ 10	T 16	T 20*	♥ 10	T 13

Indtil stik 15 er der samme forløb i den midterste søjle som i den venstre.

Ad I. Spillet er vist, saaledes som det gaar, naar begyndere faar fat paa det. Mh stikker i stik 16 med T4 (den mindste tarok, han har) i stedet for at komme af med T 17 eller muligvis endog med T 21, for ikke senere at komme i vejen for de 2 kampspillere.

Mh kan nemlig allerede ved stik 4 se, at der maa være lagt klør; thi Fh markerer fra og har altsaa højst 3, og Giv kaster klør B til, og dette vilde han ikke gøre, hvis han paa haanden havde en mindre klør. Giv har altsaa hellere ikke flere end 3 klør, der sammen med Fh's 3 og Mh's egne 6 giver 12. Der er saaledes lagt 2 klør. Paa samme maade kan Mh i stik 6 se, at der er lagt 1 hjærter, og nu bør han vide, at han, naar den sidste klør og den sidste hjærter er spillet fra de 2 andre, maa ramme begge disse, hver gang han senere kommer ind; Ligegyldigt om han spiller tarok, klør eller hjærter. Han skal derfor sørge for at komme ind saa faa gange som muligt. Dette gøres ved at stikke de store tarokker bort i tide og holde de smaa ved resolut at spille de store tarokker fra sig. Dette forsømmer Mh i det første spil, og resultatet bliver pagatultimo hos Fh.

Ad II. Her vises, hvorledes spillet gaar, naar Mh bliver opmærksom paa faren i tide. Ultimoen hindres let.

Ad III Giv. nilægger sig med spar 9 og 8 samt klør 5. Da Giv markerer til i baade klør og hjærter, ved Mh, at Giv har mindst 4 i hver af de to farver, og hans pligt som ligevægtsspiller er da at skaffe disse to farver helt spillet bort fra Giv, hvilket gøres i stik 14 og 17, hvor Giv's sidste hjærter og sidste klør bortspilles. At han i stik 16 anvender T 21 for ikke at komme i vejen senere, er fuldt korrekt.

Hvorledes man bør overveje sin spillemaade. Eks. 4.

Forhaand	Mellemhaand	Giver
T 17, 16, 14, 12, 8, 7, 6, 3	19, 13, 10, 5	21, 20, 18, 15, 11, 9, 4, 2, 1, skus
♠ 10, 5, 4	K, B, 7, 6, 3	D, C, 9, 8, 2, 1
♥ K, D, C, B, 2, 7, 8, 9		1, 3, 4, 5, 6, 10
♦ 1, 7, 8	K, B, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10	D, C
♣ B, 2, 1	K, b, 2, 3, 4, 5, 6, 9, 10	D.6. 5, 4

Meldinger: Giver 10 med, 4 matadorer, Fh. fuldt i hjærter. Skat er lagt med hjærter 4, 5 og 6 – fra en 6-farve.

Ad I. Saasart hjærter konge er gaaet i første udspil, ved Mh, der selv har de 3 konger, at giveren med pagaten meldt er den eneste farlige. Hvis Mh nu spiller efter de sædvanlige regler for ligevægtsspillet og prøver først sine 5 spar, og da der markeres fra hos Fh, saa sine 7 klør, saa maa og skal spillet ende som vist med ultimo.

Ad II. Overvejer Mh derimod først, da kan han drage følgende slutninger. Fh, der har meldt fuldt i hjærter, begynder med denne farve og har da antageligt en lang pisk, rimeligvis paa 8. Da han har 8 tarokker (10 hos giv, selv 4) saa er der tilbage til de 3 farver 9 kort, altsaa gennemsnitlig 3 til hver. Holder denne slutning stik, saa maa Mh.s 5-farve i spar være giverens 6-farve. Det værste Mh da kan gøre, er at spille spar ud og derefter klør. Under disse forhold bør 0-farven ruder foretrækkes. Men sæt nu, at Fh foruden den lange hjærterpisk har 5 i en farve, saa kan man ogsaa ved at spille ruder komme til at gøre ulykker. Den bedste maade for at faa nogen oplysning om Fh.s kort er da at spille tarok ud. Naar Fh kommer ind, skal han vise sin sekundære farve, som Mh da kan spille. Har Fh ingen sekundær farve, saa fortsætter han straks med hjærter, og Mh ved nu, at der er 3 i hver af de andre farver og skal da spille ruder, saa tit han kommer ind. Resultatet af at overveje rigtigt og spille rigtigt vises her, hvor Fh faar sidste stik.

Ad III. Her vises, hvorledes spillet arter sig, saafremt Mh pisker løs med sine 9 ruder. Forsøget lykkes her; men hvorledes vilde det være gaaet, om Giv havde haft 4 ruder og kun 2 klør. Saa kunde Giv piske Fh 3 gange i ruder, og pagatultimoen vilde være sikker. Angaende at vise sekundær farve henvises til eks.5 nedenfor.

Notits. Saafremt Mh i stedet for T5 havde haft skus, skulde han i stik have stukket med T 13, og derefter spillet skusen ud som hjerter, saa var Fh. Allerede i stik 3 kommet af med 3 hjerter (nu først i stik 10), og Mh kunde da have sat T 19 i og prøvet ruder.

stik	I			II			III		
	forh.	mellemh	giver	forh.	mellem	giver	forh.	mellem	giver
1	♥ K*	T 3	♥ 3	♥ K*	T 3	♥ 3	♥ K*	T 3	♥ 3
2	♠ 5	♠ K*	♠ 1	T 12	T 10*	T 11	♦ 7	♦ K*	skus
3	♠ 4	♠ 6*	♠ D	♥ 9	T 13	♥ 10	♦ 8	♦ 2*	♦ D
4	♠ 10	♠ 3	♠ C	T 14	T 5*	T 9	♠ 5	♠ K	♠ C*
5	T 3	♠ 7	♠ 9*	♥ D*	♦ 2	♥ 1	♦ 1	♦ 3*	♦ C
6	♥ 9*	T 10	♥ 10	♥ C*	♦ 3	T 2	♠ 4	♠ 7	♠ D*
7	♣ 2	♣ K*	♣ 4	♠ 5	♠ K	♠ C*	♠ 10	♠ 3	♠ 9*
8	♣ 1	♣ C*	♣ D	♦ 7	♦ K*	skus	♥ 9*	T 10	♥ 10
9	T 6	♠ B	♠ 2*	♦ 8	♦ 4*	♦ D	T 3	♦ 6*	T 2
10	♥ 8*	T 13	♥ 1	♠ 4	♠ 7	♠ D*	♥ 8*	T 13	♥ 1
11	♣ B	♣ 10*	♣ 5	♠ 10	♠ 6	♠ 9*	T 6	♦ 5*	T 4
12	♥ 7*	T 19	T 20	♥ 8*	♣ 7	T 4	♥ 7*	T 19	T 20
13	T 7	♦ 4	♠ 8*	T 3	♠ 3	♠ 6*	T 7	♠ 6	♠ 8*
14	♥ 2*	♦ 5	T 2	♥ 7*	♣ 9	T 15	♥ D*	♣ 7	T 9
15	T 8	♣ 8	♣ 6*	T 6	♠ B	♠ 2*	T 8	♠ B	♠ 2*
16	♥ B*	♣ 4	T 4	♥ 2*	♣ 3	T 18	♥ C*	♣ B	T 11
17	T 12	♦ 6	skus*	T 7	♦ 5	♠ 1*	T 12	♣ 9	♠ 1*
18	♥ C*	♣ 7	T 9	♥ B*	♦ 6	T 1	♥ B*	♦ 4	T 15
19	♦ 7	♦ K	♦ C*	♣ 2	♣ 10	♣ 5*	♣ B	♣ 3	♣ 6*
20	♦ 8	♦ 2*	♦ D*	♦ 1	♦ 9*	♦ C	♥ 2*	♦ 10	T 18
21	T 14	♦ 3	T 21*	♣ 1	♣ C	♣ 6*	♣ 2	♣ C	♣ 5*
22	T 16	♦ 3	T 18*	T 16	♦ B*	T 18	T 14	♦ 9*	T 1
23	T 17	♦ B	T 15*	♣ B	♣ K	♣ D*	♣ 1*	♣ K	♣ 4
24	♥ D*	♦ 9	T 11	T 17	♦ 10*	T 21	T 16	♣ C*	T 21
25	♦ 1	♦ 10	T 1*	T 8	♣ 8	♣ 4*	T 17	♣ 10	♣ D*

At vise sekundær farve. Eks. 5.

Tænker man sig kortfordelingen i foranstaaende eksempel ændret derhen, at Fh kun har klør B blank, men 5 ruder, og at Mh har 9 klør og 7 ruder, saa skal Mh naturligvis overveje og handle ganske som før, han kender hverken mere eller mindre til de andres kort nu end før; men Fh, der ikke for nogen pris tør tage et opspil ki klør, aa i stik 3 vise sekundær farve, her ruder. Saafremt han har vist sekundær farve, skal han selv genoptage den primære farve og overlade den sekundære til hjælpespilleren. Spillet vil forme sig saaledes:

stik	forhaand	mellemh	giver	stik	forhaand	mellemh.	giver
1	♥ K*	T 19	♥ 3	14	T 6	♠ B	♠ 1*
2	T 12	T 10*	T 11	15	♥ D*	♦ 5	T 9
3	♦ 10*	♦ K	skus	16	T 8	♣ 10	♠ 2*
4	♦ 9	♦ B*	♦ D	17	♥ C*	♣ 9	T 15
5	♠ 5	♠ K	♠ C*	18	♣ B	♣ 8	♣ 6*
6	♠ B	♠ 2*	♠ C	19	♥ B*	♣ 2	T 18
7	♠ 4	♠ 6	♠ D*	20	T 7	♣ 1	♣ 5*
8	♠ 10	♠ 7	♠ 8*	21	♥ 2	♣ 7	T 20
9	♥ 9*	T 5	♥ 10	22	T 14	♣ 3	♣ 4
10	♦ 7	♦ 3*	T 2	23	♥ 7*	♣ K	T 1
11	T 3	♠ 3	♠ 9*	24	T 16	♣ C	♣ D*
12	♥ 8*	T 13	♥ 2	25	T 18*	♦ 6	T 21
13	♦ 1	♦ 4	T 4				

Læg mærke til, at Mh *ikke* stikker klør B med kongen. Han foretrækker om nødvendigt at miste kongen frem for at give ultimo til Giv.

Hvem skal gaa fra spil? Eks. 6.

Forhaand	Mellemhaand	Giver
T 19, 18, 17, 14, 8, 6, 4, 1, skus	21, 15, 12, 7, 5	20, 10, 13, 11, 10, 9, 3, 2
♠ D, C, B, 6, 5, 4	10, 8, 7, 3, 2, 1	K, 9
♥ 1	2, 3, 4, 8, 9, 10	K, D, C, B, 5, 6, 7
♦ 1, 5, 7, 8, 9	K, D, B, 3	C, 3, 4, <u>6</u> , 10
♣ B 10, 5, 2	K, D, C, 8	9, 7, 6, <u>4</u> , <u>3</u> , <u>1</u>

Meldinger: Giv fuldt i hjerter. Fh. Spar uden konge. Skaten: ♣ 3 og 4, ♦ 6..

Fh og Giv med 9 og 8 tarokker (2 og 4 indstikkere) spiller kampspil ved at føre deres 6- og 7- farver, Da Fh fører Giv's svage spar, maa tanken om ultimo hjerterkonge straks opgives. Paa samme vis maa Fh opgive tanken om pagatultimo, da Giv fører hjerter. Allerede ved stik 6 maa det staa disse to spillere klart, at en af dem maa gaa fra spil. Spørgsmaalet er da hvem?

Til venstre (I) er vist, hvordan det vil gaa, saafremt baade Fh og Giv fastholder kampspillet. Mh ultimerer, ja saa overlegent endda, at han tager de 3 sidste stik hjem.

Til højre (II) er vist, hvorledes spillet gaar, naar Fh gaar fra spil. Giv faar sidste stik paa T 20

stik	forhaand	mellemh.	giv	forhaand	mellemh	giv
1	♠ C*	♠ 1	♠ 9			
2	♠ B*	♠ 2	♠ K			
3	♥ 1	♥ 10	♥ K*			
4	T 1	♥ 9	♥ D*			
5	♠ D*	♠ 3	T 2			
6	T 4	♥ 8	♥ 7*			
7	♠ 6*	♠ 7	T 3	♦ 1*	♦ B	♦ C
8	T 6	♥ 4	♥ 6*	T 6	♥ 4	♥ 6*
9	♠ 5*	♠ 8	T 9	♦ 9*	♦ D	♦ 10
10	T 8	♥ 3	♥ 5*	♠ 4	♠ 7	T 3
11	♠ 4*	♠ 10	T 10	T 8	♥ 3	♥ 5*
12	T 14	♥ 2	♥ B*	♦ 8*	♦ 2	♦ 4
13	♦ 1*	♦ B	♦ C	♠ 5	♠ 8*	T 9
14	skus	T 5	♥ C*	T 14	♥ 2	♥ B*
15	T 17	T 21*	T 11	♦ 7*	♦ K	♦ 3
16	T 18	T 7*	T 13	♠ 6	♠ 10*	T 10
17	♦ 5*	♦ 2	♦ 10	T 18	T 21	♥ C*
18	T 19	T 12*	T 16	T 17	T 5*	T 11
19	♦ 7*	♦ D	♦ 4	♣ 2*	♣ 8	♣ 9
20	♦ 8	T 15	T 20	♣ 10	♣ D	♣ 1*
21	♦ 9	♦ K	♦ 3*	T 19	T 7*	T 13
22	♣ B	♣ 8*	♣ 1	♣ B*	♣ C	♣ 6
23	♣ 2*	♣ C	♣ 6	skus	T 12*	T 16
24	♣ 5	♣ D*	♣ 7	♣ 5	♣ K	♣ 7*
25	♣ 10	♣ K*	♣	♦ 5	T 15*	T 20

Fh kan se, at han bliver ramt mindst 6 gange i hjerter, hvorefter han kun har 3 tarokker tilbage. Han kan ligeledes se, at han kun kan ramme giv 4 gange i spar. Har denne sidste spiller nu 9 tarokker, vil han have 5 igen, naar spar er ført til bunds, har han otte tarokker, vil der være 4 igen, og har han syv, vil der være 3 igen. Der er saaledes overvejende sandsynlighed for, at Giv vil være stærkest, naar begge piskefarver er ført til bund, og derfor maa det blive nimanden, Fh, der gaar fra spil og viser dette ved at spille

ruder eller klør

Indstikkernes antal er mindst lige saa vigtigt som tarokkerne. Eks. 7.

Forhaand	Mellemhaand	Giver
T 21, 10, 9, 2	19, 16, 15, 14, 13, 11, 8, 7, 6, 5, 4, 1, skus	20, 18, 17, 12, 13
♠ 10, 4, 3, 2, 1		K, D, C, B, 9, 8, 7, 6, 5
♥ B, 5, 7, 9	1, 2, 3, 4	K, D, C, <u>6, 8, 10</u>
♦ 5, 6, 7, 8, 9, 10	C, 1, 3, 4	K, D, B, 2
♣ 6, 5, 4, 3, 2, 1	D, B, 9, 7	K, C, 10, 2

Meldinger: Giver: fuldt i spar, fuldt i konger. Mellemhaand 13 med . I skaten er lagt 3 fra en 6-farve i hjerter.

Fh har T21 og kan derfor ikke spille nolo, hvad hans øvrige kort ellers i høj grad indbyder til. Han skal nu vise sin makker, at han ikke kan gaa uden stik, og dette skal han gøre paa en saadan maade, at han ikke volder makkeren fortræd. Da han selv har 5 spar, og da makkeren har mindst 4 (meldt fuldt), saa spiller han spar 1 ud. Thi hermed siger han, at han ikke kan spille nolo. Kunde han dette, skulle han have spillet sin spar 10 ud for at komme af med denne, medens makkeren endnu har de 4 billedkort. Saafremt Mh ikke straks gaar med T1, og saafremt Fh herefter ikke hjælper Mh, kan denne med sine 13 tarokker ikke hindre kongeuultimo hos Giv (indstikkere er godt).

Hvad man kan erfare gennem de afgivne meldinger. Eks 8.

En forhaand sidder med følgende kort:

T 21, 19, 16, 13
 ♠ K, D, C, B, 5, 4, 3, 1
 ♥ K, D, 5, 6, 7, 8
 ♦ 2, 3, 5
 ♣ B, 10, 8, 1

Giveren har meldt fuldt i ruder, og mellemhaanden har meldt 13 uden. Fh skal nu afgøre, hvorledes han vil anlægge sit spil og søger da at faa klarhed paa forholdene hos de to andre.

Prøv selv at undersøge, hvad der kan uddrages for oplysninger af kortet og melingerne for alle 3 hænder, og sammenlign saa med nedenstaaende, idet man dog ført tillige skal undersøge, hvordan man vil spille og hvorfor

Fh ved , at det eneste farlige kort er klør konge (ruder konge er meldt og Fh har selv spar og hjerter K. Pagaten sidder 5te hos giveren, og skusen maa være hos mellemhaanden, i-det giveren har meldt fuldt i ruder, og mellemhaanden kan højst have 2 billedkort i klør, for hvis der havde været 3 skulde han have meldt halvt, og det betyder, at giveren må have et billedkort i klør. Dette billedkort sammen med Fh's egne klør B og K 10 fjerde maa give 3 indstikkere, saafremt Mh vil ultimere klør konge.

Mh kender intet til kortfordelingen udover de 2 fulde meldinger. Giveren kender det samme som Fh., dog ikke, at Fh har hjerter konge og klør B 10 fjerde. Med de oplysninger, som Fh nu har uddraget, bør han straks sætte sig for spil ved at føre sine 8

spar. Sidder resten 3-3 kan han drive 5 tarokker fra Mh herved. Han regner med at komme ind 2 gange i hjerter og 2 gange i klør, ruderne mestrer giveren, og tilbage er der da 4 store tarokker og 4 hjerter, saaledes at der er de bedste udsigter til at hindre ultimo. Giv skal underkaste sig Fh's kampspil. Naar han antageligt i stik 4 kommer ind ved at overstikke Mh's tarok paa spar B, maa han maa han overveje, hvilken farve han nu skal spille. Han mangler hjerter og klør konge, og han ved, at skusen sidder hos Mh. Hvis han nu har 6 i en af de 2 her nævnte farver, og hvis Fh markerer til, kan Giv drive kongen ud; thi Mh kan højst have 4 i farven + skus. Hvis Giv har en 5-farve, er denne ikke god at føre, thi selv om Fh markerer til paa 4, saa kan Mh meget vel have 5 i farven + skus, og Mh kan ikke forlange bedre end at faa sine smaa kort spillet fra sig, saa kan han til gengæld spille Tarok og ultimere den blankspillede konge.

Man ser hyppigt den læresætning fremsat, at man skal jage efter konger, naar der er en høj tarokmelding uden pagat. Dette er en meget farlig lov at slaa fast. I langt de fleste tilfælde hindrer man bedst ultimoen ad den normale vej, at makker og hjælper i forening driver tarokkerne fra ultimator. Selvfølgelig er der dog ogsaa mange tilfælde, hvor det at jage kongen er det rigtigt; men det maa blive modkamps spillerens sag at afgøre, hvilken maade ultimoen skal hindres paa. Hjælpe spilleren maa ikke gaa paa egen haand, undtagen selvfølgelig at han kan se, at han alene kan drive den farlige konge ud, og at han kan komme tilstrækkelig mange gange ind.

Hvis pagaten var meldt med de mange tarokker, er der dog ingen tvivl om, at man vilde gaa løs paa at piske tarokkerne bort for derved at hindre ultimo, og da en konge ultimo som regel er vanskeligere end pagat ultimo, er der naturligvis ogsaa gode udsigter til at hindre en ultimokonge ad samme vej, ad hvilken man hindrer en ultimopagat. I baghaanden har man nolo eller en fingeret nolo at ty til, hvis kortene sidder alt for voldsomt.

Det er i det hele ganske utroligt, hvad den drevne spiller kan læse saa at sige paa bagsiden af spillernes kort. Eks 9.

En forhaand sidder med: T 19, 17, 14, 10, 5, 2

♠ 8, 6

♥ D, C, 3, 7

♦ D, 2, 3, 4, 5, 6, 7

♣ D, C, B, 5, 4, 3

Giver melder sprøjte i spar samt ruder uden dame, Mh pas. Fh ved da, at Mh sidder med hjerter konge og klør konge, thi ellers skulde Giv have meldt halve konger. De første 7 stik former sig saaledes:

stik	Fh	Mh	Giv	stik	Fh	Mh	Giv
1	♣ D*	♣ K	♣ 3	5	♠ 8	♠ 10	♠ K*
2	♥ 7	♥ K*	♥ 2	6	♠ 6	♠ 9	♠ D*
3	♥ D	♥ 1*	♥ 8	7	T 14	♠ 7	♠ C*
4	♣ C*	♣ 1	T 3				

- Spørgsmaal 1. hvorledes sidder kortene hos Mh og Giv ?
 2. hvad bør Fh spille ud for at faa fuld klarhed ?
 3. hvorledes skal han derefter indrette sit spil?

Søg at besvare disse 3 spørgsmål og se saa først derefter løsningen.

Ad 1. Der er markeret fra i spar hos Mh, han har altsaa kun 3 spar, Giv har 9. Der er

