

# TAROK

J.V.V. HERMANSEN  
1943

Denne bog er svært tilgængelig – de havde et eksemplar på Statsbiblioteket i Aarhus, men det er bortkommet. Der findes et på det kgl. bibliotek, men det udlånes ikke og kan kun faas at se på læsesal der.

Det eksemplar, som jeg har fået, stammer fra Agger. Det er maskinskrevet og med en del slåfejl (som jeg selv kunne have gjort det),.

Det er tydeligt, at det principperne er de samme som i den noget bredere 1926-bog, og man ser da også, at mange af de eksempler, som findes i bogen fra 1926, går igen i det foreliggende skrift. Der er så det at bemærke, at det ikke helt er de samme kommentarer, som følger disse eksempler.

Der er dog ikke nogen tvivl om, at mange af Hermansens eksempler på spil mv. er meget illustrative

Det har vist sig nødvendigt at foretage nogle redaktionelle ændringer for at få gjort visse punkter forståelige.

MEN i 2012 forærede et af klubbens medlemmer, som meldte sig ud af klubben, en originaludgave af Hermansens anden bog

Der indledes med nogle få linjer, som refereres her.

## TAROK

er det ældste europæiske kortspil. Det kan føres tilbage til omkring år 1375. Spilet er efter al sandsynlighed konstrueret i Venedig.

## TAROK

spænder med sine 78 kort, med scus og skat, over et fuldkomment astronomisk antal kombinationer, således at det altid bliver nyt.

## TAROK

er det mest spændende af alle spil, et spil, i hvilket man med selv tilsyneladende meget tarvelige kort kan opnå de største resultater.

## TAROK

er moder til alle andre europæiske kortspil.

## Særlige udtryk ved tarok.

1. Tarok lig trumf.
2. Pagat lig trumf 1 (T.1)
3. Skus lig frumf 0 (T.0)
4. Skusere lig bruge skusen
5. Caval (C) er et særligt billedkort, der i værdi ligger mellem damen (D) og bonden (B). Billedet er en rytter.
6. Ultimere. Ultimo. Den spiller, der får sidste stik hjem paa et ultimokort (de 4 konger og pagaten) ultimerer
7. Bagud. Den spiller, der i sidste stik sidder med et ultimokort på hånden, går bagud, om en anden spiller tager det sidste stik hjem.
8. Rækkekort er kort, der følger umiddelbart efter hinanden.
9. Gaffelkort er rækkekort, hvor hverandet mangler . K-C, D-B.
10. Konge- og pagatkopperne dannes af en æske eller lignende, der er inddelt i 2 afdelinger.
11. Fundere, at lægge 20 points i tomme eller tømte kopper.
12. Indskyde.. Kortgiveren indskyder 5 points i hver kop.
13. Indstikker er kort, paa hvilke der kan tages stik hjem.
14. Markere til og fra. Man kan ved sit tilkast vise, om man ønsker en udspillet farve rørt eller ej.
15. Pisk er en farve, i hvilken man har mindst 6 kort. Man kan med den piske konger og tarokker ud.
16. Skat. Kortgiveren, der får 28 kort mod de to andre spilleres 25, skal lægge 3 kort. Disse er skaten.

## Hvor højt spiller man?

Normalt plejer man at spille  $\frac{1}{2}$  øres tarok. Den gennemsnitlige omsætning bliver herved ca. 1 – 2 kroner.

## Spillerne.

Til et tarokparti hører normalt 4 spillere; men der kan dog ogsaa være 3 eller 5 på partiet. Er der 4 spillere, sidder den spiller over, der har plads lige over for kortgiveren. Er der 5 spillere, går den ene ud i 5 spil ad gangen og træder ind som forhånd ved de 6. spil.

Alle 3-4-5 spillere deltager i de forekommende funderinger, altså både før der gives til første spil, og når senere hen en kop tømmes.

Der trækkes om pladserne.

Den eller de, der sidder over, må ikke blande sig i spillet, ikke engang om de opdager, at der sviges kulør eller lignende.

## Kortene.

Et spil tarokkort består af 78 blade, nemlig de alm. 52 kort, de 4 cavaller, 21 tarokker og skusen.

I værdi rangerer småkortene i de sorte farver fra 10 til 1, og i de røde farver fra 1 ned til 10. Tarokkerne har numre fra 21 ned til 1 (pagaten)

Det 78. kort er skusen (T.0)

1. Den har ingen stikværdi og kan aldrig tage stik hjem.
2. Den kan efter behag bruges som tarok eller en hvilken som helst farve.
3. Den regnes som tarok ved matador- og tarokmeldinger

4. Har man ved kortgivningen ikke fået andre tarokker end skusen, kan man forlange omgivning.
  5. Den regnes ikke med til tarokkerne, når man lægger disse i skaten.
  6. Man må overhovedet ikke lægge skusen i skaten, memindre man agter at spille tout, og dette skal da meldes.
  7. Den kan aldrig kastes til eller spilles ud i næstsidste stik.
  8. Den, der har den på hånden, tager den hjem i sin stikbunke, såfremt den bruges senest i tredjesidste stik.
  9. Falder den først i sidste stik, tages den hjem af den, der får dette stik.
  10. Den kan forlanges udspillet eller tilkastet i tredjesidste stik af enhver af de to medspillere.
  11. Er den gået på dette tidspunkt, betaler den, der fejlagtigt har kaldt på den, 20 points i hver kop
  12. Spilles skusen ud, også i sidste stik, som en bestemt farve, og findes denne farve ikke hos nogen af de to medspillere, har den, der sidder næst udspilleren ret til at døbe skusen, som det passer ham bedst. Har næste hånd ikke den forlangte farve, må han melde dette, hvis man vil beholde dåbsretten. Kaster han i tankeløshed et kort til den udspillede skus, går dåbsretten over til baghånden, der nu kan døbe skusen, såfremt han ikke har den forlangte farve.
- Om brugen af skusen se senere under spilleteknik og under små opgaver.

#### Kortgivning.

Der tages af og gives rundt 5 kort ad gangen og til højre; herved får kortgiveren 28 kort og melder: "Rigtigt".  
 Er der givet fejl, kan giveren vælge, om han vil indskyde igen og give om eller lade kortgivningen gå over til næste spiller.  
 Har en spiller slet ingen tarokker fået (skusen tælles her ikke som tarok), kan han forlange omgivning. I dette tilfælde skal der ikke indskydes på ny for kortgivning.

#### Meldinger.

Man skal i tarok melde visse kortkombinationer, således: 3 billedkort i én farve plus skusen og 3 konger + skusen kaldes halve meldinger.  
 4 billedkort i én farve og de fire konger kaldes fulde meldinger.  
 4 billedkort + skusen og 4 konger + skusen kaldes overfyldte meldinger.  
 Ved de halve meldinger skal man opgive, hvilke kort det, man mangler.  
 Meldingerne afgives bedst således:

Klør uden dame  
 Fulde konger  
 Overfyldt i ruder  
 Konger uden spar

Har man T.21, pagat og skus skal man meld 3 matadorer, har man desuden T.20 (19, 18 osv.) melder man 4 (5, 6 osv) matadorer.  
 Har man 10 eller flere tarokker, skal dette meldes med angivelse af, om man har pagaten eller ej. Eksempelvis 10 uden, 12 med, 11 med 3. Disse meldinger betyder 10 tarokker uden pagaten, 12 med pagaten og 11 tarokker med 3 matadorer.  
 Har man intet, meldes Pas.

### Betalinger.

De forskellige betalinger forfalder dels før spillet er begyndt, dels under spillet og efter at spillet er endt.

Af hensyn til en lettere oversigt samles de alle her.

Det kan ikke understreges stærkt nok, at man skal være omhyggelig med at melde rigtigt, med at bekende kulør, med at påse, at man har det rette antal kort på hånden osv.; thi man skal bøde for fejl af denne art.

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

#### A. BETALINGER FØR SPILLET (før første kort er på bordet)

ALLE (3, 4, 5) spillere FUNDERER i tomme eller tømte kopper 20 points

Obs, det påhviler den, der har tømt en kop, at sørge for, at der funderes rigtigt. Opdages det, efter at der er givet kort til næste spil, at funderingen ikke er i orden, må ultimatoren erstatte det manglende beløb.

Indskud for KORTGIVNING: i hver kop

HALVE MELDINGER: fra hver af de to medspillere 5

FULDE MELDINGER: - - - - 10

OVERFYLDTE MELDINGER: - - - - 15

MATADORER 3 matadorer - - - - 10

for hver yderligere 5 ekstra

TAROKKER: 10 tarokker – fra hver 10

for hver yderligere 5 ekstra

FEJLGIVNING: Enten går spillet videre til næste spiller, eller der gives om og indskydes igen i hver kop før omgivning 5

ER DER LAGT FEJL SKAT, kan fejlen ikke rettes, hvis der er afgivet positiv melding på en anden hånd. Spillet må standse, og der bødes i hver kop 40

#### B. BETALINGER UNDER SPILLET. (fra første til sidste kort er på bordet)

KONGE ELLER PAGAT TABT: til hver medspiller og i vedkommende kop 5

PAGAT TAGET STIK HJEM – fra hver medspiller 5

FEJLE KORT spillet standser, og den, der har fejle kort betaler i hver kop 40

FEJLE MELDINGER: som ovenfor. Melder betaler tilbage, hvad han har fået for meget, men ikke omvendt. I hver kop 40

KULØRSVIGT som ovenfor – i hver kop 40

FEJLAGTIGT FORLANGT SKUS. I hver kop 20

#### C. EFTER SPILLET (efter at sidste stik er taget fra bordet, inden nyt spil)

SIDSTE STIK fra hver medspiller 20

ULTIMO – vedkommende kop og fra hver, hvis konge 40

hvis pagat 45

BAGUD – kop fordobles og til hver, hvis konge 40

hvis pagat 45

NOLO - fra hver medspiller 25

TOUT begge kopper samt fra hver 80

BETALING FOR KORTTÆLLING. Der betales med lige så mange points, som man har over eller under 26, idet der i alt er 78 points, der fremkommer således: hver 3 kort (stik) tæller 1 point – og det giver i alt 26 points. Der tælles 4 points for T.21, pagat og skus samt for kongerne. Dame, Caval og knægt tæller henholdsvis 3,2 og 1. Af praktiske grunde afregner man bedst med multipla af 5, således at man betaler 5 og 10 points osv., hvis

man har 23 eller 18 (osv) points, medens man får 5 eller 10 points, hvis man ar 29 eller 34 points (osv). Ved nolo tælles kortene ikke. Ved tout får man 25 points fra hver af de to medspillere.

#### HVAD GÅR TAROKSPILET UD PÅ?

Medens det ved andre spil kommer an på at få et vist antal stik, ved l'hombre 5, ved whist 7 og ved bridge og boston et kontraheret antal, så gælder det i hovedsagen VED TAROK om at få DET SIDSTE STIK og da navnlig at få dette hjem på et ultimokort, dvs. at ultimere. Da en ultimo betale med 40 points af hver af de to medspillende, og da ultimator får vedkommende kops indhold, der til tider kan være meget stort, er det klart, at det for alle til partiet hørende spillere – med undtagelse af ultimator selvfølgelig – er af største betydning, at ultimo hindres, og det kan ofte betale sig under sådanne forhold at hjælpe den tredje spiller til en nolo, fordi en vundet nolo betyder, at der ikke samtidig kan ultimeres (men nok gås bagud, også af den spiller, der har vundet in nolo). Som ganske underordnede formål kan man spille for at opnå en stor tælling, at fange konger og pagat, eller på at slå sidste stik fra den spiller, der har haft store meldinger osv. .

#### LÆGNING AF SKAT.

Giveren, der har fået 28 kort, skal lægge 3 af disse. De 3 kort kaldes skaten.

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

To af de ting, som begyndere hyppigst finder på, er at lægge fra en kort farve, for at få pagaten hjem eller lægge sig renonce i en farve for at fange kongen. Man advares bestemt mod at lægge så åledes, da det kun alt for ofte hævner sig på den ene eller anden måde.

#### HVAD MAN IKKE MÅ LÆGGE.

1. Man må ikke lægge fra meldinger. Skulle det indtræffe, at man ikke kan undgå at lægge fra meldinger, skal man oplyse herom, og man får fuld betaling for de meldinger, fra hvilke man har lagt.
2. Man må ikke lægge noget af de 5 højeste kort (de 4 konger og T.21)
3. Man må ikke lægge skusen, det laveste kort, medmindre man vil spille tout
4. Man må ikke lægge tarokker, hvis man har 4 eller derover (og slet ikke, hvis man har T. 21). Husk: skusen regnes her ikke som tarok.

Hvis man lægger tarok, skal man lægge sig renonce. Man kan altså ikke nøjes med at lægge en eller to og så beholde to eller én. Man må have dem alle væk.

På forlangende skal man, når det under spillet viser sig, at man er renonce i tarok, oplyse om, hvor mange, man har lagt.

De 4 faktorer, man bør tage hensyn til ved lægningen er:

- I. TAROKKERNES ANTAL OG STØRRELSE. Det er indlysende, at mange og store tarokker er bedre end få og små.
- II. INDSTIKKERNES ANTAL Denne faktor er mindst lige saa vigtig som den første. Jo flere indstikkere, man har, jo oftere kan man komme ind og få spillet sin piske farve og andre småkort, således at man til slut sidder med tarokker, og i så fald er ultimo på anden hånd udelukket.
- III. PISKEN, der skal gennembryde modstanderens forsvar og nedkæmpe hans tarokker. Med en lang pisk og tilstrækkeligt mange indstikkere, suppleret med tarokker, kan man få pisket modpartens tarokker ud og derved åbne sig selv udsigt til at

ultimere

6-pisken er den laveste pisk. Med den kan man normalt piske 4 tarokker fra de to andre medspillere. Med 7-pisken driver man 7 og med 8-pisken 10 tarokker ud.

Obs.: For at drive 10 tarokker ud med en 8-pisk skal man sidde 8 gange i udspil, medens man for at drive 11 tarokker ud med en 6- og en 7-pisk tilsammen skal sidde ikke mindre end 13 gange i udspil. Man lærer heraf, at én lang pisk er bedre end to kortere tilsammen. Husk dette ved lægningen.

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

IV. DÆKNING I FARVERNE. Herved forstår man, at man har 4 kort i hver af de 3 sidefarver. Dækningen er en ren forsvarsforanstaltning, der skal opholde modpartens angreb så længe, til ens egen piskefarve er begyndt at virke.

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

ET NORMALT KAMPKORT ser således ud: 7 tarokker, en 6-pisk og 4 kort i hver af de 3 sidefarver. Har man flere tarokker end de 7, korter man af i sidefarverne. Har man en længere pisk end 6-farven, korter man ligeledes af i en af sidefarverne, såfremt man da har sandsynlighed for, at man kan få den længere pisk ført til bunds. Taler sandsynligheden for, at man ikke kan få den længere pisk ført igennem, så må man søge at kaffe sig dækning ved at holde 4 kort i hver farve, såfremt dette kan lade sig gøre.

Læg aldrig ned 5x5; men hold altid en pisk. Man kan aldrig vide, om man bliver nødt til "at tage spillet". Har man ikke flere end 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spille nolo, hvis dette skulle være ønskeligt. Husk at T.21 ikke må lægge, og at skusen her ikke tæller som tarok.

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

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

Meget ofte kan man se sin fordel ved at lægge 2 eller 3 kort fra en 5- eller 6- farve, da der kun er ringe sandsynlighed for, at en sådan farve vil være piskefarve hos en modspiller.

#### NILÆGNING

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

I 1926-bogen står der om nilægningen yderligere: Har man derimod foruden de 9 tarokker en pisk på 7 eller 8, bør man beholde hele farven, vel at mærke dog kun, såfremt man har nogle indstikkere ved siden af, har man ikke dette, vil man stå sig ved at lægge fra pisken,

## EKSEMPLER PÅ LÆGNING AF SKAT

Er man i tvivl, vil man altid stå sig ved at bringe sin hånd så nær til det normale som muligt med de ændringer som kortfordelingen fører med sig.

Hvilke meldinger er der i nedenstående hænder? Hvad skal der lægges?

Anm.: De eksempler, som vises, er med hensyn til tarokkerne på de forskellige hænder mage til eksemplerne i 1926-bogen, men der er forskel i kortene i de 4 farver, så nogen umiddelbar sammenligning kan man ikke foretage..

Medens der i 1926-bogen blev, brugt understregning som markering af de kort, man burde lægge, er det i denne tekst anført, at "skaten er sat i kursiv", men det er ikke tilfældet.

## FRA TO OG TRE TAROKKER.

Skaten sat i kursiv

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

Ad 1. Pas. Læg de to tarokker og klør 10, så er der sandsynlighed for, at der kan spilles nolo på kortet. Når der lægges fra klørfarven, er det fordi denne farve er så lang, at der kan blive tale om, at noloen kan tages her med skusen, hvis den sidder hos ultimator.

Ad.2. Der er følgende meldinger: 3 matadorer og spar uden caval. Der kan ikke spilles nolo fordi man har T.21 og fordi man ikke må lægge fra en melding. Læg 2 klør og en spar; man kan da om ønskeligt piske en af de 3 konger ud.

Ad 3. Meldinger: konger uden hjerter, klør uden bonde, ruder uden caval. Læg spar 10, klør 2 og ruder 9. Man har selv de 4 ultimokort og 7 kort + skusen i den fjerde farve, saaledes at man ved hjælp af de mange indstikkere og den korte sparfarve, på hvilken man gør regning på at få 2 tarokstik hjem. Man redder pagaten.

I 1926-eksempel 3 var der en 6-farve i spar med K og D i toppen og af andre billedkort var der kun caval i hjerter og knægt i ruder – tarokkerne var de samme. Her lagde man med henblik på nolo at lægge de 3 tarokker. Det bør her bemærkes, at det faktisk i den forhåndenværende tekst var tilladt at lægge pagaten, hvis denne var en af de højst tre tarokker, man kunne lægge.

## FRA FIRE TAROKKER.

T 18, 14, 13, 1	20, 26, 8, 4	11, 6, 5, 2
♠ K, B, 9, 6, 5, 2	D, B, 9, 6, 5, 2	<b>C</b> , 10, 4, 3, 2, 1
♥ C, 2, 4, 9	K, 2, 3	<b>B</b> , 2, 3, 5, 7, 9
♦ 2, 3, 4, 5, 6, <b>7, 8, 9, 10</b>	K, B, 1, 3, 4, <b>5, 8</b>	K, 5, 6, 8, 10
♣ B, 9, 8, 6, 1	K, D, B, 8, <b>7, 6, 4, 2</b>	B, 8, 5, 3, 2, 1

Ad 1. Pas. Man har ingen glæde af den lange pisk, da man ikke kan få den ført. Man lægger derfor 3 fra den. Man kan ikke lægge 3 hjerter for at redde pagaten, idet man herved afskærer sig fra at spille nolo, hvis dette skulle falde for.

Ad 2. Pas. Man lægger 2 klør og 1 ruder og beholder de 6 spar, hvis det skulle blive nødvendigt at drive spar konge ud. Men man bør ved spillet vente med at drive på kongen til forholdene har afklaret sig, eller til føreren giver ordre til jagten.

Ad 3. Pas. Man gør klar til at spille nolo, om man da får lov dertil.

## FRA 5 TAROKKER.

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

Ad 1. Pas. Man lægger så kortet kommer så nær til en normal hånd som muligt.

Ad 2. Pas. Der er mulighed for 7 indstikkere, således at man rimeligvis kan få ført sine 8 hjertere. Disse beholder man og lægger i de andre farver, så at man har 4 i hver, svarende til den normale hånd. Man pisiker med sine hjerter, så længe alt går, som man har tænkt sig det. Svinger indstikkerne, så må man gå fra spil og har da i de gode håndkort så stor magt, at man kan hjælpe den af de to spillere, der trænger hertil..

Ad 3. Pas. Udpræget kampkort med mulighed for 9 indstikkere. Man har selv de 3 ultimkort og kan let få ruder konge ud. Agter en anden spiller at ultimere klør konge, skal man kun give et stik til klør dame, og da man har haft 5 klør fra begyndelsen, er der ikke stor fare for, at man rammes hårdt her. Man lægger ned til 4 kort i spar og klør. Desuden lægger man ruder dame, da man har de påfølgende i række. På denne måde får man 3 points i sin tællebunke. Man spiller ruder 1 ud og derefter ruder 2. Sidder ruder konge tredje, går den næppe på nogen af de to kort og fanges da i tredje ruderudspil. Sidder de øvrige tarokker fordelt med 8-9, er der stor sandsynlighed for ultimo pagat.

## FRA 6 TAROKKER.

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

Ad 1. Pas. Med de få indstikkere vil det være uforsvarligt at holde 9 spar. Man lægger D, C, B, der giver 6 tællepoints. 19, 9, 8 gør samme virkning i spillet som de 3 store kort. Man kan gå ud fra, at klør og ruder vil blive ført af de 2 andre spillere, og man skal benytte lejligheden til AT KOMME AF MED DE HØJE MELLEMTAROKKER, SÅ MAN IKKE SENERE KOMMER I VEJEN MED DEM.

Ad 2. Pas. Man lægger en hjerter, en klør og en ruder, så man så vidt muligt får en normal hånd. Der er mulighed for indtil 10 indstikkere. Ved at bruge 8-pisken i klør, slår man 10 tarokker fra de andre spillere (men der er jo lagt en klør, så det er kun en 7-pisk!); der er stor sandsynlighed for sidste stik på dette hårde spil; men man må være agtpågivende, hvis det viser sig, at tarokkerne er skævt fordelt på de to andre hænder..

Ad 3. Pas. Man lægger en hjerter og 2 klør. Så har man chance for 8-9 indstikkere, idet man meget ofte kan få to stik på K, 10, 9 i sort farve, blot man ikke stikker det først udspillede billedkort. Man bør også se at få en indstikker ved at spille ruder 1 ud. Sidder bonden til højre for en, vil den ikke blive stukket på, og man kan på denne måde få ført ruder 4 gange, idet man spiller ruder 1, derefter D og C, hvorefter man rammer de to andre, om farven har været fordelt 3-3 til de to spillere. Herefter har man røbet den tilbageholdte konge, og man skulle da rettelig få begge de andre på nakken; men spillere kan være nogle underlige mennesker. Hvis de 16 tarokker er fordelt 8-8, kan det såmænd godt ske, at de begge fortsætter med at føre spillet. Og så er ultimo ruder konge oplagt. Man må passe på at holde en lille ruder sammen med kongen indtil 3. sidste stik, da man ellers



risikerer at få kongen skuseret bort.

#### FRA 7 TAROKKER.

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

Ad 1. Pas. Man lægger ned til en normal hånd, således at man får 7 tarokker, en 6-pisk og 4 i hver af sidefarverne. Kortet er langt fra stærkt nok til at holde de 7 hjerter.

Ad 2. Pas. Man bringer kortet i så nær overensstemmelse med den normale hånd som vel muligt. Sidder en svag spiller med en lang hjerterpisk, vil denne næppe blive rørt før langt hen i spillet, og man kan da let blive farlig. Er der ike meldt tarokker og sidder en stærk hånd med den lange hjerterpisk, hvor kongen holdes tilbage, bør man gå fra spil, da der er mere sandsynlighed for, at den tredje spiller bedre kan holde spillet, han har sandsynligvis flere hjerter og mindst 6 tarokker.

Ad 3. 4 matadorer. Med lidt held kan der fås 2 hjerter, 2 klør og 3 ruderstik. Man er dækket i alle disse 3 farver og holder 6-pisken i spar. Fører en af de andre spillere spar, spiller man tarok et par gange eller tre. Der kan undertiden opnås ultimo på kortet, men man må ikke gå for langt ud, så længe der er andre ultimokort inde.

Igen savnes kursiveringen, men mon ikke at det anbefales at lægge 2 rudere og 1 klør?

#### FRA 8 TAROKKER.

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

Ad 1. Pas. Med mulighed for 7 indstikkere og med de gode tarokker vælger man at lægge 3 fra de 7 spar og holde ruder som pisk. Der kan nemlig være en svag mulighed for at ultimere en af kongerne, og det er meget lettere at ultimere en konge, når man har den tilhørende dame end når den sidder på en anden hånd. Hvis en af de andre spillere fører klør er der helt gode udsigter til ultimo spar konge.

Ad 2. Pas. 8 gode tarokker, en stærk 7-pisk og mulighed for indtil 10 indstikkere, gør i forbindelse med, at de andre spillere ikke kan ane, hvor stærkt kortet egentlig er, at der let kan blive ultimo pagat. Hvis der skulde have været meldt på kortet 4 matadorer, konger uden spar og halvt i ruder, ville de to andre spillere steaks gå sammen om modspillet og chancerne for ultimo betydeligt forringes. Skusen i stedet for T2 ville have medført forskellen. Læg mærke til, at der lægges ruder C og B, fordi de giver 3 tællepoints, og fordi ruder 1 og 2 i spillet gør samme gavn.

Ad 3. Pas. Et meget svagt kort trods 8 tarokker og en pisk på 9. Der kan i det højeste blive tale om 2 indstikkere. Man bør lægge de tre højeste rudere, så kan man måske få held til at spille nolo til trods for de 8 tarokker.

## FRA 9 TAROKKER.

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

Ad 1. Pas. I allerbedste tilfælde 3 indstikkere, i værste ingen. Man kan nilægge sig på grund af svaghed og holde 4 i hver farve; så må man se, hvorledes man mommer af med de 8 kort i de to farver, som ingen af de andre ikke rører.

Ad 2. Pas. I gamle dage mentes det, at man burde sætte sig for ultimo eller dog hensynsløst føre spil, når man havde 9 tarokker og en pisk på 9. Med et kort som nærværende må man prise sig lykkelig, om man kan undgå at lave ulykker. Man kan lægge 3 hjerter eller måske 2 hjerter og en spar. Heldigvis har man skusen, således at man, når det skulle blive nødvendigt, kan hjælpe en af de andre spillere.

Ad 3. Pas. Nilægning på grund af styrke. Det skulle være gå underligt til, om der ikke ultimeredes på et kort som dette; det skulle da være, at en anden spiller havde flere tarokker eller at der spilledes nolo. Med de gode tarokker og med mulighed for 13-14 indstikkere, bør man, så snart man har set stik på begge hænder, spille tarok (15, 16, 17, 18 og 19) og derefter antagelig spar og klør, hvis disse to farver ikke er spillet fra anden hånd.

## FRA 10, 11 OG 13 TAROKKER.

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

Ad 1. 10 med. Kortet er så svagt, med kun 1 indstikker, at man ikke bør beholde den lange klørpisk. Man bør lægge 2 klør og 1 hjerter, så har man efter omstændighederne bragt kortet så nær normalen som muligt. At lægge sig renonce i spar eller ruder er meget farligt. Kortet er svagt nok i forvejen.

Ad 2. 11 med. Da der næppe kan spiles nolo på nogen af de to andre hænder, der råder over de to højeste tarokker og over 11 af spillets 16 billedkort med alle 4 konger, bør man sikre sig så mange indstikkere som muligt og så indtil videre piske med tarokker (10, 12, 13...) Dette er den eneste måde, på hvilken man får nogen udsigt til at få sidste stik (måske ultimo pagat). Man må være parat til at gå over til at spille farvespil, hvis man bliver for meget svækket under spillet, og man må da også opgive pagaten, og derved vise, at man har opgivet tanken om dennes ultimo. Herefter bør den svage modspiller gå over til at spille ligevægtsspil eller måske endda hjælpspil.

Ad 3. 13 med, 3 matadorer. Med de mange gode tarokker, med 2 indstikkere i spar og rimeligvis 1 i klør, bør man beholde hele hjerterpiskan. Ved at føre denne har man mulighed for, at man rammer den stærke modspiller så hårdt, at den svage kommer til at sidde med de fleste tarokker, hvorved nolo hindres; muligvis kan man ramme den svage først, og så siden tage den stærke på skusen, således at nolo også herved hindres.

## INDLEDNING TIL SELVE SPILLET.

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

- a. Hvorledes er tarokkerne fordelt?
- b. Hvor er T.21, pagaten og skusen ?
- c. Hvor sidder kongerne?

Hvad kan der vides om de andre billedkort?

- e. Er nogen af spillerne særlig farlig?

Nedenstående følger en række oplysninger af den slags, som den dygtige spiler kan ud-  
drage af de afgivne meldinger mm.

1. Har en spiller meldt tarokker, ved de to andre, hvorledes resten er fordelt.
2. Er der ingen tarokmelding, og man selv har 4, ved man at hver af de 2 andre har 9 tarokker.
3. Er der ikke meldt tarokker, og man selv har 5, ved man, at de øvrige er fordelt 8-9, men man kan ikke vide, hvem der har 8 og hvem der har 9.
4. På samme måde ved man, at de resterende tarokker er fordelt 8-8 eller 7-9, hvis man selv har 6 tarokker.
5. Har en spiller afgivet en skusmelding og han senere viser T.21, så har han ike pagaten, thi så skulle han have meldt matadorer.
6. Viser en spiller, der har afgivet skusmelding, senere hen pagaten, kan han ikke have T.21.
7. Er der meldt fuldt på en hånd, er skusen ikke her, så skulle der have været meldt overfyldt.
8. Er der meldt fuldt på 2 hænder, så har den tredje spiller skusen, og er her ingen meldinger, kan der højst være 2 billedkort i samme farve eller 2 konger, da der ellers måtte være halv melding.

DER GÆLDER I TAROK DEN LOV, AT MAN SKAL BEKENDE KULØR SÅLÆNGE MAN KAN; DEREFTER SKAL MAN BRUGE TAROK, SÅLÆNGE MAN HAR NOGEN.

Husk, at skusen kan man bruge når, hvor og som hvad man vil, og husk, at skusen aldrig må komme på bordet i næstsidste stik.

I den originale tekst står der "bruge når, hvor og som hvad man vil, undtagen i trediesidste stik" og det passer ikke rigtigt; man må gerne bruge den i dette tredjesidste stik, og det fremgår da også af nogen af de spileksempler, der er tilsidst i denne vejledning.

EFTERSOM MAN HAR KORT TIL DET, OG EFTERSOM SPILLET FORLØBER, KAN MAN KOMME TIL AT SPILLE SOM:

- Sidstestikspiller (herunder ultimator).
- Fører
- Hjælper
- Ligevægtsspiller
- Nolospiller

Sidstestikspilleren og føreren skal føre kampspil, således som det senere vil blive omtalt. Hjælperen skal hjælpe føreren med at hindre den tredje spiller i at ultimere.

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

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

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

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

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

Førend der gås videre, er der forskellige regler og anvisninger, man bør lære for at få det rette udbytte af studiet..

#### TÆLLING AF TAROKKER.

Man må til enhver tid have rede på, hvor mange tarokker, der er inde endnu. Man må derfor tælle dem efterhånden, som de kommer på bordet, enten man nu vil bruge den ene eller anden måde.

Simplest og lettest, men absolut ikke bedt, er det at tælle tarokkerne, når de kommer frem, men den såkaldte FRANSKE TÆLLEMÅDE er nok så god, fordi den i visse tilfælde giver bedre oplysning om tarokkernes placering. Man tæller med tocifrede tal, og ladere tierne gælde for hånden til venstre, enerne for hånden til højre. Er man herved kommet til et tal, f.eks. 43, så ved man, at der til venstre er faldet 4, til højre 3 tarokker, i alt 7. Er man kommet til et tal med 9 i, så ved man, at 9-hånden ikke har flere tarokker, og man ved også, hvor resten sidder.

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

#### TIL- OG FRAMARKERING.

Har man 4 eller flere kort i en farve, MARKERER MAN TIL, har man 3 eller færre, MARKERER MAN FRA. Tilmarkeringen vises ved, at man ved første tilkast viser et lille kort og ved næste et større. Ved framarkeringen kaster man først et større og dernæst et mindre. Sidstestikspilleren (ultimator) bør man ikke stole alt for meget på, hvad markering angår, da han ofte vil markere til på en svag farve for at narre modspilleren til at angribe i en anden og for ham mere passende farve, hvor han så til gengæld markerer fra.

Ligevægtsspillerens markering bør derimod altid være at stole paa.

Mellem fører og hjælper indbyrdes skal markering være fuldt korrekt, og ligeledes skal

hjelperens markering til den fælles fjendes udspil være korrekt, medens førerens markering i dette tilfælde ikke behøver at være det, af ganske samme grund som anført for ultimator.

#### ANVENDELSE AF SKUSEN.

- a) Er der tale om kongeultimo, bør man som modspiller holde skusen længst muligt, da man herved tvinger ultimator til at holde et kort ved siden af kongen for ikke at få denne skuseret væk.
- b) Mangler der et kort i at kunne piske en konge ud, kan man bruge skusen i stedet for det manglende kort.
- c) Man kan sikre sig en indstikker ved hjælp af skusen. F.eks.: man har hjerter konge + hjerter 1 samt skusen. Hjerter B spilles ud af hånden til højre; den stikkes ikke af hånden til venstre, og man skuserer da. Nu føres en ny hjerter fra højre side; den stikkes heller ikke af hånden til venstre, der sidder med cavallen. Man tager stikket hjem på hjerter 1 og får senere kongen hjem.
- d) Hjælperen kan spille skusen ud som førerens farve, hvis han er renonce i den.
- e) Den svage spiller bør til tider holde skusen til sidste stik, hvorved ultimator ofte får den opfattelse, at der er en positiv tarok inden endnu, således at han opgiver ultimoen, der ellers var ganske oplagt..
- f) Den stærke spiller skal sørge for i tide at komme af med skusen, medens han endnu kan bruge den ganske frit.

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

Foruden de her omtalte alm. regler og anvisninger vil der senere blive omtalt en hel del spilletekniske anvisninger, klubvedtægter m.m., som tjener til at gøre forståelsen mellem spillerne lettere.

#### FORSØG PÅ AT ULTIMERE OG KAMPEN FOR AT HINDRE ULTIMO.

Hvad enten man spiler for blot at få sidste stik eller for at få dette på et ultimokort, må fremgangsmåden blive den samme i hovedsagen. Derfor gås her straks løs på problemet, hvorledes ultimator skal spille sine kort og på det hertil nøje knyttede problem, hvorledes de to andre spillere skal spille deres kort for at hindre ultimoen.

#### ULTIMATOR.

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

## FØREREN.

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

## HJÆLPEREN.

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

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

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

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

Han skal BRUGE sine MELLEMTAROKKER FØRST, således at han ikke senere kommer i vejen med dem.

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

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

Der findes blandt tarokanere en gammel, fæl frase "vi må have den konge ud". Det er absolut ikke for meget sagt, at mindst 1/3 af alle vundne kongeultimoer kunne have været spillet ned, såfremt nævenyttige hjælpere havde fulgt førerens anvisninger i stedet for at gå på egen hånd. Kun hvis der er meldt tarokker UDEN, kan det være rigtigt at jage konger; men det må blive førerens sag at afgøre, når jagten skal begynde. Kan en hjælper – som regel langt hen i spillet – se, at han alene uden nogen støtte fra føreren kan komme tit nok ind til at piske den eneste farlige konge ud, kan han tillade sig at gøre dette. (Se om lægning fra 3 tarokker, 3die spil – her mangler af ultimokort hjerter konge, og giveren har 7 hjerter + skus samt indstikkere nok.

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

Hjælperen må ikke kritikløst blive ved med at understøtte føreren. Så snart der er bragt

ligevægt til veje skal han gå over til at spille ligevægtsspil, dvs. han skal sørge for, at en kongemand er et tempo foran pagatmanden.

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

#### ANVISNINGER

på, hvorledes fører og hjælper kan få det bedst mulige ud af kortene.

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

Der hersker hos mindre gode spillere fra gammel tid en opfattelse, at man ikke må ramme sin makker. Dette er ganske ulogisk. Det er tværtimod til stor gavn for modspilletts heldige forløb, om hjælperen rammes omtrent samtidig med ultimator; så kan han, om han sidder foran ultimator, stikke for med sine høje tarokker, eller han kan, om han sidder bagved, stikke over og derefter spille føreren ind igen, således at der atter kan spilles op til ultimator. Eksempelvis: ultimator har 2 kort i førerens pisk. De øvrige 12 er fordelt med 6+6. Ultimator rammes her 4 gange og kan bruge sine mindste tarokker. Er de 12 resterende kort fordelt med 8+4, rammes ultimator 6 gange, og de sidste 4 koster dyrt, fordi hjælperen kan stikke for, eller han kan stikke over, hvis han sidder bagved ultimator.

Hjælperen skal under de her nævnte omstændigheder søge at få føreren ind således: er der vist SEKUNDÆR FARVE, SKAL DENNE SPILLES, selv om der også skulle være afgivet en farvemelding.

Er der ikke vist sekundær farve, men nok afgivet en farvemelding, kan man spille føreren ind her.

Er der slet intet at gå efter, bør hjælperen spille så højt ud, at føreren ved sin markering kan vise, om han ønsker farven ført eller ej.

Har man rækkekort, spiller man både som fører og hjælper altid det højeste i rækken ud, så ved makkeren, at man har det efterfølgende kort. Dette trick spiller navnlig en stor rolle, når rækken er på 3 eller flere kort. Ellers kunne man som forhen ved at spille det næsthøjeste kort ud vise, at man også havde de højere kort; men man får i så tilfælde intet at vide om, at der også er et tredje kort i rækken.

Har man gaffelkort, og sidder man efter ultimator, må man vise hjælperen farven, og der skal da hele tiden spilles op gennem ultimator og helst så højt, at man fanger ultimators mulige indstikkere. I det hele taget skal man i så stor udstrækning som muligt søge at få ultimator i gaffel; thi herved slår man som lettest hans indstikkere væk. Netop derfor vil det også oftest være rigtigt, om hjælperen stikker føreren over, hvis han derved kan bringe ultimator i gaffel, og når han da kan føre sin makkers farve.

Så længe begge makkere har kort i den fælles piskefarve, kan det være rigtigt at hjælperen, der sidder foran føreren, stikker ultimators piske kort med sine høje mellemtarokker, som han på denne måde slipper af med, samtidigt med at han så kan føre førerens pisk igen. Har hjælperen flere kort i den fælles piskefarve end føreren, må han ikke spille de overskydende kort ud, da han derved pisker føreren. Sener, når førerens tarokker måske er slået fra ham, kan hjælperen med de overskydende slå tarokker fra ultimator. Han må derfor altid være på det rene med, hvormange kort man har i hver farve. Rammer nu føreren f.eks. ultimator med sin pisk i andet udspil, så har ultimator kun haft 1 kort i piskefarven. Har man selv haft 7, så er førerens pik på 6 kort, og nu er det altså, at man ikke må spille dt sidste kort i pisk ud, før førerens tarokker er gået. Såsnart en pisk har ramt, skal man holde tilbage det højeste indeværende kort i pisk. Når dette falder, ved makkeren, at der ikke er flere, og at han som hjælper ikke må røre farven mere, selv om han ikke kan tælle hele farven. Der kan nemlig være lagt fra den.

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

### HJÆLPERENS ÅBNINGSUDSPIL

Dette kan ofte være afgørende for hele spillets forløb. Det er navnlig svært, når føreren sidder i mellemhånden. Medens det ved LIGEVEGTSSPIL kommer an på IKKE AT GØRE SKADE, kommer det ved HJÆLPESPILLET AN PÅ AT FØRE GAVN. Er der farvemelding hos føreren, skal man åbne i denne farve; men så snart føreren har vist sin piskefarve, skal man staks spille denne for så senere at spille føreren ind på meldingen, ganske som tidligere omtalt. Er der farvemelding hos ultimator, skal man ikke spille ud her, da en sådan farve ofte er piskefarve. Har ultimator meldt de 3 konger, og kan man se, at den 4de konge sidder hos føreren, skal man betænke sig mere end 2 gange på at spille op igennem kongen, da man herved fjerner et faremoment for ultimator, hvorefter han ganske hensynsløst kan slå løs med sin pisk. Hvis hjælperen har spillet op til den 4de konge, og vises der fra, skal han straks prøve et andet udspil. En 9-farve er selvsagt ikke noget godt udspil, da en så lang farve ikke kan være førerens piskefarve.

### HVEM SKAL VÆRE FØRER, HVEM HJÆLPER?

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

Har ultimator meldt 10 tarokker, og er de resterende fordelt 7-5, så tager 7-manden føringen foreløbigt. Viser det sig, at ultimators pisk rammer føreren i 3die udspil, og har hjælperen markeret til, kan føreren opstille følgende regnestykke: har ultimator en 8- pisk, vil jeg rammes 6 gange og kun have 1 tarok tilbage, medens min makker, der ved sin tilmarkering har vist, at han har mindst 4 kort i farven, kun vil blive ramt 4 gange og derfor ligeledes have 1 tarok tilbage, når pishen er ført til bunds. I dette tilfælde er vi lige stærke; men der er dog den mulighed, at pishen er på 7 eller 6. I dette tilfælde vil jeg have henholdsvis 2 og 3 tarokker igen, når pishen er spillet op, medens min makker vil have henholdsvis 3 og 5 igen. Altså bør føringen i sådanne tilfælde overlades til 5-manden i almindelighed. Her spiller nemlig mange andre faktorer ind: længden af 7-mandens pisk, hans antal indstikkere osv.

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

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

Hvis en meldt konge eller pagaten ikke går, når der er lejlighed dertil, og når der gives et rimeligt tilbud for kongen, så må man passe på en sådan hånd, at den ikke bliver farlig. Fortsætter en spiller med at føre tarok, skal man ligeledes passe på ham. Hans spil kan tyde på, at han vil prøve at ultimere, men det kan dog lige så godt være, at han spiller



tarok for at få T21 ud, for selv at få sidste stik på en anden høj tarok.

### LIGEVÆGTSSPILEREN.

Fremgår det af meldinger o.l., at de to andre spillere er omtrent lige stærke, og har man selv kun få tarokker og indstikkere, således at al sandsynlighed taler for, at man ikke kan holde spil, så bør man straks optræde som ligevægtsspiller. Det er dennes sag så vidt muligt at sørge for, at den ene kampspiller ikke får nogen fordel frem for den anden. Han skal derfor bortspille kortene i de to farver, som kampspillerne ikke rører. Ser han, at den ene kampspiller ikke kommer ofte nok ind til at få sin pisk ført til bunds, skal han, om fornødent, hjælpe ham dermed. Han skal derfor være på det rene med, hvor lang vedkommende pisk er. Dette skaffer han sig at vide som omtalt foran. HAN SKAL UNDGÅ AT RAMME BEGGE DE TO ANDRE SPILLERE PÅ ÉN GANG, DA HAN HERVED SVÆKKER BEGGES TAROKFORSVAR til ingen verdens nytte.

Han må hellere ramme den ene, da denne herved får lejlighed til at føre sin pisk, hvormed han så slår en tarok fra den anden kampspiller. Han skal så vidt muligt sørge for, at der er den rette ligevægt i tarokkerne, således at en spiller med en konge er et tempo foran den spiller med pagaten (10 den, 9 med). Er han uforvarende kommet til at ramme en af de andre spillere, kan det være rigtigt, at han til gengæld hjælper den ramte spiller ved at føre hans pisk en gang.

Det hænder, at en ligevægtsspiller til stadighed kommer ind, og at han derefter er nødt til at piske begge de to andre spillere, hvilket ofte fører til ultimo. Denne fare kan kun afværges ved, at han resolut skiller sig af med sine tarokker og generende indstikkere. På denne måde overlades det til de to andre at føre kampen til ende uden nogen generende indblanding. Den her nævnte situation fremkommer ofte derved, at en svag spiller ikke i tide har skilt sig af med sine høje mellemtarokker, fordi han ganske TANKELØST HAR BRUGT DE LAVESTE FØRST. Viser det sig, at den ene af de to andre spillere hen i spillet bliver farlig, bør ligevægtsspilleren gå over til at blive hjælper. Det hænder slet ikke så sjældent, at de to andre spillere pisker så stærkt på hinanden uden at ramme ligevægtsspilleren, at denne bliver stærk, således at han endog undertiden kan ultimere.

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

Eks.: B har sat sig for ultimo, men er i femte sidste stik gået med pagaten, skønt han har en tarok endnu – han spiller en lille hjerter ud i fjerde sidste stik. C, der er kortgiver, har lagt 2 hjerter og har afkastet én. Han sidder tilbage med hjerter C, B, 7 samt klør 5, der er en pisker. A har vist renonce i alle farver undtagen hjerter. Hjerter konge er ikke gået.. Hvorledes skal C, der bliver inde på hjerter B i de 4 sidste stik, spille sine kort?

Svaret er uhyre let. Hvis C trækker den sidste tarok med sin klør 5, bliver der kun hjerter tilbage på de tre hænder, og ultimo hjerter konge er oplagt. Ultimo hjerter konge kan kun lykkes, hvis B har både hjerter konge og dame, men i så tilfælde kan de overhovedet ikke hindres. Altså spil efter sidste ultimokort..

### LIGEVÆGTSSPILLERENS ÅBNINGSUDSPIL.

Medens hjælperens åbningsudspil var dikteret af, at det skulle gøre gavn, så er ligevægtsspillernes dikteret af, at det ikke må gøre skade, dvs. det må ikke være til fordel for nogen af kampspillerne. Senere hen i spillet vil der fremkomme så mange oplysninger, at man kan spille korrekt. Man må ikke åbne i en farve, der er meldt på anden hånd, da det ofte viser sig, at netop denne farve er vedkommende spillers pisk. Man bør ikke spile ud fra en

4-farve, da denne ligeledes ofte er pisk hos en af kampspillerne. Man skal helst spille ud fra en 6-farve. Markeres der til på begge de andre hænder, kan man røre farven 4 gange. Har man ingen 6-farve, men nok en 7-farve, kan man med nogen forsigtighed føre den 3 gange straks og senere en 4de gang. Herved rammer man den ene spiller; men han får til gengæld lejlighed til at få ført sin pisk; så er der vedblivende balance i tingene. Man kan også spille en 5-farve; markeres der til kan man røre den 4 gange straks og senere en femte gang. Har man kun meget lange og meget korte farver at spille ud fra, foretrækker man den allerkorteste, 1-farven, da der dog er nogen sandsynlighed for, at en så kort farve ikke samtidigt kan være kort farve hos en af kampspillerne. For snarest at få at vide, om en udspillet farve passer begge de to andre spillere eller ej, bør man spille så højt ud, at der derved gives dem lejlighed til at markere til eller fra.

#### NOLO.

Nolo er optaget i tarok som et modtræk mod de alt for oplagte ultimoer, der ville fremkomme, når der på en hånd var samlet en mængde tarokker og mange indstikkere. Thi der gælder den lov, at der ikke kan ultimeres samtidigt med at en nolo vindes. Derimod kan der godt gås bagud af enhver af de tre spillere, så man kan opleve det særsyn, at en spiller vinder sin nolo og samtidig går bagud.

Har en spiller fået få og små tarokker samt jævnt lange farver med en del af de mindste i alle farverne (skusen er det allermindste), kan han prøve at spille nolo, og er der fare for en ultimo, vil en af de andre spillere hjælpe til at noloen vindes, og især da, hvis den hjælpende ikke selv har udsigt til at få sidste stik. Er der meldt mange tarokker med matadorer, må den, der påtænker at spille nolo, først undersøge, om han ikke selv har den højeste tarok efter de meldte matadorer; thi i dette tilfælde er nolo så godt som udelukket og kan kun vindes ved fejlspil fra ultimators side. Er der meldt mange tarokker uden matadorer, og man selv kun har få og små, kan man tilbyde nolo straks ved at spille sin højeste tarok ud. Man skal dog være varsom med et sådant udspil, da man let kan ødelægge tredjemands chancer for at kunne holde spillet, og måske endog få sidste stik. Sidder tredjemand med mange tarokker og man selv har meget få, hvoriblandt én større, kan det ikke nytte at spille den store tarok ud, da ingen af de to andre spillere foreløbigt har nogen interesse i at hjælpe til med en nolo. Man bør her som i så mange andre tilfælde vente og se tiden an, hvorledes spillet udvikler sig. Er der vist, at en spiller kan spille nolo, så må den stærke medspiller ligeledes se tiden an og ikke for tidligt i spillet give nolospilleren et stik.

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

#### TOUT.

Skulle man en gang være så heldig, at man kan tage alle 25 stik hjem, spiller man tout. Dette tilfælde indtræffer dog ikke en gang af  $\frac{1}{4}$  million. Lægger man skusen, skal det meldes som foran nævnt. Man behøver ikke at have et ultimokort til sidste stik.

### EKSEMPEL PÅ ET ALMINDELIGT SPIL.

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

Giveren lægger skat, der er lagt 1 hjerter og 2 rudere (i kursiv -men også her mangler kuriveringen). Og han melder pas.

Forhånd melder hjerter uden dame

Mellemhånd 10 med.

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

Forklarende tekst til eksemplet:

ad stik 1 til 3. Forhånden åbner med klør C, da han har de 7 tarokker. Han viser derved, at han har klør B. De to andre hænder stikker ikke den udspilede klør C. Derimod stikker giveren den næste udspilede klør med damen og spiller klør 10, idet han ved, at forhånden har bonden. Mellemhånden kommer ind i stik 3 på klør konge og fører ruder (stik 4). Giveren kommer ind og fører sin sidste klør i stik 5, hvor mellemhånden stikker med T3 og fortsætter med ruder, som forhånden må stikke med T12. Forhånden overvejer således:

jeg har kun én ruder, har min makker blot 3, er han lige så stærk i tarok som jeg, når

ruderpisken er ført til ende, har han flere end 3 rudere, er han stærkere end jeg – jeg bør gå fra spil. Klør er det ikke, og næppe heller hjerter, da jeg her har 6 kort – det kan da kun være spar. Fh. Spiller derfor spar konge, og da der markeres til spar D. og spar 4. Mh. Kommer ind i stik 9 på T4 og fører ruder, der stikkes af Fh med en stor mellemtarok for ikke senere at komme i vejen for sin makker med disse. Han spiller i stik 11 spar 6 ud og stiker i stik 12 med T14 og spiller nu skusen ud som spar, således at giveren kommer af med sin femte spar. Mh fortsætter med ruder og rammer nu begge de to spillere – derfor stiker Gi med T8, som Fn kryber med T7. Giveren spiller derefter sin tredjesidste spar, og Fh. Stikker for med T21 og skal nu spille op til Giveren fra Hj., idet han ved, at der ikke findes flere klør på de to andre hænder. Han har haft 7 og de andre 7 er gået allerede i de første 4 stik. Han spiller sin hjerter K ud i håb om, hjerter D sidder hos giveren. Denne kommer ind på hjerter 2 og fører sin næstsidste spar, der tages af Mh med T17. Mh. Fører ruder D, den sidste ruder, han har, og giveren kommer ind på T9, trækker hjerter D og spiller hjerter 4 ud. Denne stikker MH med pagaten, spiller T18 ud og får sidste stik på T20.

Havde Mh haft T 19 i stedet for T 18 kunne han have ultimeret ved i stik 21 og 22 at trække T20 og T19 og derefter spille ruder dame ud, denne trækker giverens sidste tarok ud, og da Giv. kun har hjerter tilbage, får Mh ultimoen..

#### EKSEMPLER PÅ SLUTSPIL

Prøv at lægge kortene op og forsøg at løse opgaven.

1.

Fh. T 1	Bh.
♠ 2, 1	♥ 7, 8, 9

Mh. T 21, skus  
♥ K

Forhånden har udspillet, ultimerer pagaten og trækker hjerter konge bagud.

2

Fh. T 21	Bh.
♠ 3, 2	♥ x, x, x

Mh. T 20, 1  
♦ B

Forhånden spiller ud, hindrer ultimo pagat.

3

Fh. ♠ D, 2	Bh, T 19
♦ 8, 9	♠ K, 3, 1

Mh. ♥ x, x, x, x

Forhånd spiller ud og hindrer ultimo spar konge.

4

Fh. T 13, 12	Bh, T 21, skus
♥ K, 3	♠ 2, 3

Mh. ♦ x, x, x, x

Forhånd spiller ud, ultimerer hjerter konge.

5.

Fh. ♥ 8	Bh. T 13
---------	----------

♦ x, x, x

♦ 1  
♥ K, 3

Mh. T 21, skus

♠ 2, 1

Forhånd spiller ud og hindrer sammen med Mh. Ultimo hjerter konge.

6

Fh. T 15

♠ 4, 1

Bh. T 1, skus

♠ K

Mh, ♦ 2, 3, 4

Fh. spiller ud og spiller Bh, bagud på pagaten.

7

Fh. 21, 20, skus

Bh. T 18, 15

♥ K

Mh. ♠ x, x, x

Forhånd ved, at der er 2 tarokker hos Bh. sammen med hjerter konge, og han ved, at Mh. Ingen hjerter har. Fh. Prøver at spille Bh. Bagud på hjerter konge. Hvorledes?

## LØSNINGER.

1. Fh. Spiller spar 2 og forlanger skus; dernæst spiller han spar 1, der skal stikkes med T21, hvorefter sidste stik tages med pagaten samtidigt med at kogen går bagud. Læg mærke til, hvor farligt det er at sidde med skusen så længe, at man ikke har fri rådighed over den. Læg også mærke til, at Mh endnu kan klare det hele, dersom skusen ikke forlanges i tredjesidste stik. Han stikker da med T 21 og trækker pagaten med hjerter konge. Herved får Fh. Sidste stik på spar 2 – tillige med skusen, der tilfalder den, der får sidste stik, hvis den ikke er gået i trediesidste stik. Husk; skusen kan aldrig komme på bordet i næstsidste stik.
2. Fh. spiller T21 og derefter spar 3, der trækker pagaten. Spiller Fh først spar 3, stikker Mh. Med T20 og trækker T 21 med ruder B. På denne måde ultimeres pagaten. Man skal nøje mærke sig denne situation, da den forekommer ret hyppigt, og at der mod al sund fornuft alt for ofte gives ultimokort bort, blot fordi man klamrer sig til T21, på hvilken man havde gjort sig håb om at få sidste stik hjem.
3. Fh. spiller ruder 8, der trækker T19 fra Bh., som spiller sp. 3, der krybes med spar 2. Spiller Bh herefter en lille spar, stikkes denne med spar D. Ruder 9 tager sidste stik, og Bh. Går bagud på spar konge. Spiller Bh derimod spar konge ud i næstsidste stik falder damen og Bh. Får sidste stik for spar 1. Også denne situation forekommer ofte.
4. Fh. spiller T 12. Hvis Bh skuserer, spiller Fh hjerter 3, der trækker T21. Fh kommer derefter ind på T13 og ultimerer hjerter konge. Stikker BH med T21 er ultimoen også givet med mindre Fh. Skulle have glemt, at skusen ikke er gået, og derfor tror, at der er en positiv tarok inden endnu. I dette tilfælde må han gå med sin konge i næstsidste stik, men redder sig sidste stik.
5. Fh. spiller hjerter 8, Mh. Stikker med T21, og B afkaster hjerter 3. Mh. spiller herefter skus som hjerter og hertil falder hjerter konge.
6. Fh. spiller spar 4 og forlanger skus. Derefter spiller han spar 2, der trækker spar konge, og Bh. går bagud på pagaten
7. Fh. trækker T21 og T20 og spiller derefter skusen ud som alt andet end hjerter, hvis

han da ikke bestemthed kender farven, på Mh.s sidste kort. Har Mh ikke den forlangte farve, bliver det Mh, der døber skusen og hjerter konge går bagud. - forlanger Bh skusen i tredjesidste stik mislykkes Fh's onde plan, idet han så må spille den ud som tarok. Hjerter konge bliver slået og Fh. Får sidste stik, så her er der ingen fare. Denne ligger hos Mh, hvis denne skulle gå fra koncepterne over den dristige spillemåde og kaste sit sidste kort til uden at gøre opmærksom på, at han ikke har den forlangte farve, thi så bliver det Bh, der skal døbe den, og så er hjerter konge ultimeret.

(anm.: ifølge de regler, der spilles efter nu (2010) gælder det, hvis skusen spilles ud i sidste stik, går dåbsretten over til næste spiller, hvorfor de ovenstående betragtninger ikke er relevante).

## HUSK

Den svage spiller må aldrig ramme de to kampspillere på én gang.

De svage spiller skal bruge sine mellemtarokker først for ikke at komme i vejen for de to kampspillere.

Den svage spillers hovedopgave er at bortspille de to kampspilleres småkort, hvis de ikke selv skulle være i stand hertil.