S P I L L E R E G L E R

Særlige udtryk
ved tarok

TAROK: trumf. Mindste tarok (T1) har betegnelsen PAGATEN.

SKUSEN: et jokerlignende kort – beskrevet i et senere afsnit.

CAVAL: (C) et ekstra billedkort, som i værdi ligger mellem damen (D) og knægten (Kn). Billedet viser en rytter.

ULTIMERE: Der ultimeres, hvis en spiller får sidste stik hjem på et ULTIMO-kort (én af de fire 4 KONGER eller PAGATEN).

BAGUD: Den spiller, som har en KONGE eller PAGATEN som sidste kort, går bagud, hvis en anden spiller tager sidste stik hjem.

KONGE-KOP og PAGAT-KOP: æsker eller skåle til jetons/mønter.

FUNDERE: at lægge 20 points i tomme eller tømte kopper.

INDSKYDE: kortgiveren indskyder 5 points i hver kop.

RÆKKEKORT: kort der følger umiddelbart efter hinanden.

GAFFELKORT: rækkekort, hvor hverandet mangler. (K + C + 10 + 8….).

INDSTIKKERE: kort, på hvilke der kan tages stik hjem.

MARKERE TIL OG FRA: man kan ved sit tilkast vise, om man ønsker en tilspillet farve rørt eller ej.

PISK: 6 kort eller flere i en farve.

SKAT: 3 kort som kortgiveren skal lægge på bordet før meldinger og udspil foretages. Derefter har alle 3 spillere 25 kort.

Følgende kort må ikke lægges:

- Kort fra meldinger. Viser dette sig nødvendigt, skal det meldes.
- Skusen, med mindre man vil spille TOUT. Lægningen skal meldes
- Tarok 21 og de 5 ULTIMO-kort (fire konger og pagaten).
- Tarokker generelt, med mindre man kan lægge sig renonce. Skusen regnes her ikke som tarok. På forlangende skal man oplyse, hvor mange der er lagt.

TOUT: at tage samtlige 25 stik. Lægges skusen, skal dette meldes.

SPILLERNE. Tarok spilles af 3 spillere (som i l'hombre).

Mødes 4 spillere, og anvendes 1 spil kort, sidder den spiller over, der har plads lige overfor kortgiveren.

Ønsker man at øge tempoet, anvendes 2 spil kort således:

Spiller giver kort til 4 + 1 + 3. Spiller 3 har udspil, således at kortgiveren som altid sidder i baghånd ved første stik.

Spil 1:	(spiller 4+1+3);	imens giver spiller 2 kort til	(1+2+4)
2:	(1+3+4);	3	(2+3+1)
3:	(2+3+1);	4	(3+4+2)
4:	(3+4+2);	1	(4+1+3)

O. s. v.

Ved ovenfor beskrevne fremgangsmåde opnås, at kortgiveren, som ikke deltager i det igangværende spil, kan lægge bunker parat til næste spil, og en velovervejet lægning af 3 kort i skaten (28 – 25) kan foretages.

Afregning under og efter et spil foretages af de 3 aktive spillere, mens alle deltager i fundering før første spil samt efter eventuelle ultimeringer. Der anvendes én kongekop og én pagatkop.

Mødes 5 spillere, og anvendes 2 spil kort, disponeres således:

Spiller 1 giver kort til 5+1+2. Spiller 2 har udspil, og kortgiver sidder som altid i baghånd ved første stik.

Spil 1:	(spiller 5+1+2);	imens giver spiller 3 kort til	(2+3+4)
2:	(2+3+4);	5	(4+5+1)
3:	(4+5+1);	2	(1+2+3)
4:	(1+2+3);	4	(3+4+5)
5:	(3+4+5;	1	(5+1+2)

O. s. v.

Afregning under og efter et spil foretages af de 3 aktive spillere, mens alle deltager i fundering før første spil samt efter eventuelle ultimeringer. Der anvendes én kongekop og én pagatkop.

Mødes 6 spillere, kan man naturligvis spille 3 og 3 ved to borde, men man kan også mere selskabeligt placere sig ved ét bord af tilstrækkelig størrelse og afvikle 2 spil nogenlunde samtidig således:

Spil 1:	(spiller 6+2+1);	(og spiller 3+4+5);	1 og 4 er kortgivere.
- 2:	(1+2+3);	(og spiller 4+5+6);	2 - 5 -
- 3:	(2+3+4);	(og spiller 5+6+1);	3 - 6 -
- 4:	(3+4+5);	(og spiller6+1+2);	4 - 1 -

Der anvendes 2 sæt kopper, som følger kortsættet rundt på bordet: Kun 3 spillere funderer ved spillets begyndelse og ved ultimering. I seks spil vil 1 komme til at spille sammen med de øvrige således: 4 gange med 6 og 2; 2 gange med 5 og 3; o gange med nr. 4.

Mødes 7 spillere om et stort bord, sidder én spiller over.

Uanset antallet af spillere: Der trækkes lod om pladserne.

Oversiddere må ikke blande sig i spillet, selv ikke i tilfælde af kulørsvigt eller lignende.

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

- 56 farvekort,
- 21 tarokker og
- skusen.

Farvekortene: Værdirækkefølge:

Spar og klør:	K - D – C – Kn – 10 – 9 – 8 – 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – og 1
Hjerter og ruder:	K – D – C – Kn – 1 – 2 – 3 – 4 – 5 – 6 – 7 – 8 – 9 – og 10

Farverne er ligestillede og kortenes rækkefølge er fast.

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

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

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

Til brugen af skusen knytter sig i øvrigt følgende regler:

- Den regnes som tarok ved matador- eller tarokmeldinger.
- Den regnes ikke med til tarokkerne, når man lægger disse i skaten.
- Man må overhovedet ikke lægge skusen i skaten med mindre man agter at spille tout, og dette skal da meldes.
- Den må aldrig spilles ud eller kastes til i næstsidste stik.
- Den spiller, der har skusen på hånden tager den hjem i sin stikbunke, hvis den bruges senest i tredjesidste stik.

- Falder den først i sidste stik, tages den hjem af den, der får dette stik.
- Den kan forlanges udspillet eller tilkastet i tredjesidste stik af enhver af de to medspillere. Er den gået på dette tidspunkt, betaler den, der fejlagtigt har kaldt på den, 20 point i hver kop.
- 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 han vil beholde dåbsretten. Kaster han i tankeløshed et kort til den således udspillede skus, går dåbsretten over til baghånden, der nu kan døbe skusen, såfremt han ikke har den udspillede farve.

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

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

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

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

Meldingerne kan opdeles i:

- Tarokmeldinger,
- matadormeldinger og
- meldinger om billedkort i farverne.

Tarokmeldinger: Har en spiller 10 eller flere tarokker skal dette meldes. Skusen tælles som en tarok. Ved tarokmeldinger skal det oplyses, om man har pagaten eller ej. Tarokmeldinger afgives på følgende måde: Har en spiller fx 10 tarokker inklusive T 1 (pagaten)

meldes ”10 med”. Har spilleren ikke pagaten skal der meldes ”10 uden” = 10 tarokker uden pagaten.

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

Matadorer skal meldes uden hensyn til hvor mange tarokker spilleren i øvrigt har. Der kan også blive tale om en kombineret tarok- og matadormelding. Har en spiller fx følgende tarokker: T 21, 20, 17, 15, 13, 10, 9, 5, 2, og 1 samt skusen, skal der meldes ”11 med og 3 matadorer” eller ”11 med 3”

Farvemeldinger: I farverne skal følgende kombinationer af billedkort meldes:

4 billedkort i samme farve = en fuld melding
3 billedkort i samme farve + skusen = en halvfuld melding.
4 billedkort i samme farve + skusen = en overfyldt melding
4 konger = en fuld melding
3 konger + skusen = en halvfuld melding i konger
4 konger + skusen = en overfyldt melding i konger.
Til halvfulde og overfyldte meldinger skal man altid have skusen.

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

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

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

<u>BETALINGER:</u> Betalingerne falder i tre faser: - før spillets begyndelse
under spillet
efter spillets afslutning.

Før spillet:	Alle (3, 4 eller 5) spillere funderer i tomme eller tømte kopper Det påhviler den, der har tømt en kop at sørge for, at der funderes rigtigt. Opdages det, efter at der er giver kort til næste spil, at funderingen ikke er i orden, må ultimator betale det manglende beløb.	20 point
	Kortgivning: giveren indskyder i hver kop	5 point
	Halve meldinger: fra hver medspiller	5 point
	Fulde meldinger: fra hver medspiller	10 point
	Overfyldte meldinger: fra hver medspiller	15 point
	3 (4, 5, osv.) matadorer: fra hver medspiller	10 (15, 20) points
	10 (11, 12 osv.) tarokker fra hver medspiller	10 (15, 20) points
	Fejlgivning: enten går kortgivningen videre til næste spiller eller giveren indskyder på ny i hver kop	5 points
	Fejl lagt skat: er der afgivet en positiv melding på anden hånd, kan fejlen ikke rettes. Spillet må standse, og der bødes i hver kop	40 points

Under spillet

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

Fejle kort: spillet standses og den der har de fejle kort betaler i hver kop	40 points
Forkerte meldinger: spillet standser, og den, der har meldt forkert, betaler i hver kop Melderen betaler tilbage, hvad han har fået for meget, men ikke omvendt.	40 points
Kulørsvig: spillet standser, og den, som har svigtet kulør, betaler i hver kop	40 points
Fejlagtigt forlangt skus: der betales i hver kop	20 points

Det er vigtigt at være omhyggelig med at melde rigtigt, med at bekende kulør, med at påse, at man har det rigtige antal kort fra spillets begyndelse o.s.v.
Det er ikke alene ærgerligt at måtte betale de ret store bøder. Endnu mere ærgerligt er det dog at gå glip af sidste stik eller måske endog en ultimering, men det allermest ærgerlige er dog ved sin skødesløshed at forvolde, at en anden spiller mister sidste stik eller en ultimering.

Efter spillet

Sidste stik: fra hver medspiller	20 points
Ultimo: vedkommende kop og fra hver medspiller	40 points
Bagud: vedkommende kop fordobles og til hver medspiller	40 points
Nolo: fra hver medspiller	25 points
Tout: begge kopper og fra hver medspiller	80 points

Hver spiller tæller point for værdikort i sin stikbunke:

4 konger + T21 + skusen	á 4 points	28 points
4 damer	á 3 -	12 -
5 cavaller	á 2 -	8 -
4 knægte	á 1 -	4 -
25 stik + skaten	á 1 -	26 -
I alt		78 points

Gennemsnit tallet pr spiller = 78 points : 3 = 26 points

Giver optællingen	00 – 03 points	betales 25 points	
	04 – 08 -	-	20 -
	09 – 13 -	-	15 -
	14 – 18 -	-	10 -
	19 – 23 -	-	5 -
	24 – 28 -	betales/modtages	0 -
	29 – 33 -	modtages	5 -
	34 – 38 -	-	10 -
	39 – 43 -	-	15 -
	44 – 48 -		20 -
	49 – 53 -	-	25 -
o.s.v. indtil			50 -

Afrundingen til nærmeste 5 points kan medføre, at der ikke er overensstemmelse mellem det beløb, som betales, og det, som kræves. I så fald udlignes misforholdet i pagatkoppen.

I tilfælde af heldigt gennemført nolo, foretages ikke optælling.

1 point sættes = 1 øre, hvis ikke anden aftale træffes før første spil.

HVAD SPILLET "GÅR UD PÅ"

Medens det ved andre kortspil som regel kommer an på at få et vist antal stik - l'hombre 5 (4), ved whist 7 og ved bridge et kontraheret antal – er hovedmålet i TAROK at få sidste stik og allerhelst på et ultimokort, altså at ultimere.

Da en ultimo betales med 40 points af hver af de 2 medspillere, og da ultimator får vedkommende kops indhold, der til tider kan være meget stort, er det klart, at det for de to andre spillere er af største betydning, at hindre ultimoen/ultimeringen. En stor tarokmelding vil altid medføre overvejelser hos de to andre spillere, om en af dem kan gennemføre en NOLO med hjælp fra den anden, idet en vunden nolo betyder, at der ikke kan ultimeres. (Der kan derimod godt gås bagud, også af den spiller, der har vundet sin nolo!).

LÆGNING AF SKATEN: 3 af kortgiverens 28 kort skal lægges (SKATEN), inden melderunden.

Man må ved lægningen stedse have for øje, at det som regel gælder om at gøre det så vanskeligt som muligt for en anden spiller at ultimere. Først derefter bør man overveje sine egne muligheder for en ultimering. Kan man ikke hindre ultimo på anden hånd, kan man endnu mindre selv ultimere.

To af de fejl, en begynder oftest begår, er at lægge fra en kort farve, for at øge muligheden for at få pagaten til at give stik, eller at lægge sig renonce i en farve for at kunne trumfe kongen. En sådan lægning vil meget ofte hævne sig på den ene eller anden måde.

Regler for, hvilket kort der IKKE må lægges i skaten: Se side 1!

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

1. Tarokkernes antal og størrelse. Det er indlysende, at mange og store tarokker er bedre end få og små.

2. Indstikkernes antal. Denne faktor er mindst lige så vigtig som den første. Jo flere indstikkere man har, jo oftere kan man komme ind og få spillet sin piskfarve og andre småkort, således at man til slut sidder med tarokker, og i så fald er ultimo på anden hånd udelukket.

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

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

   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 baner vejen til ultimo er åben for en anden spiller.

4. Dækning i farverne. Herved forstår man, at man har 4 kort i hver af de 3 sidefarver. Dækningen er en ren forsvarsforanstaltning, der skal opholde modpartens angreb, indtil 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 + 4 kort i hver af de tre sidefarver. Har man flere tarokker end de 7 eller en længere pisk end 6-pisken, korter man af i sidefarverne. Taler sandsynligheden for, at man ikke kan få ført den længere pisk igennem, må man sørge for at skaffe sig dækning ved at holde 4 i hver farve, såfremt dette kan lade sig gøre.

Læg aldrig ned til 5 x 5, 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 og T 1 ikke må lægges, og at skusen ikke regnes som tarok.

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

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

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

Har man 9 tarokker og ikke over 6 eller mindre end 4 i nogen farve, står man sig ofte ved at holde 4 kort i alle farverne og så bruge tarokkerne som pisk. Dette kaldes ”nilægning”. Man bør dog kun lægge på denne måde, såfremt man har rimeligt mange indstikkere. Har man 10 eller 11 tarokker, kan man bruge samme fremgangsmåde, hvis man ingen pisk har, men man må i dette tilfælde være meget opmærksom på at skaffe begge modspillere et stik, da man ellers risikerer, at en af dem gennemfører en nolo.!

SELVE SPILLET: *I TAROK skal man bekende kulør, så længe man kan. Derefter skal man bruge tarok, så længe man har nogen. Husk, at skusen kan man anvende helt frit, dog aldrig i næstsidste stik (jfr. side 3).*

Indledning til spillet.

Når man har fået sine kort, tæller man dem og ordner dem farve for farve og mærker sig, hvor mange man har i hver farve. Dette er meget vigtigt, fordi man på den måde senere hen i spillet kan få klarhed over, hvorledes de andre spilleres kort er fordelt. Kortgiveren lægger skaten og melder. Derefter melder forhånd og mellemhånd. 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.

- Hvorledes er tarokkerne fordelt?
- Hvor sidder T 21, pagaten og skusen?
- Hvor sidder kongerne?
- Hvad kan der vides om de andre billedkort?
- Er nogen af spillerne særlig farlig?

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

- Har en spiller meldt tarokker, ved de to andre, hvordan resten er fordelt.
- Er der ingen tarokmeldinger, og har man selv 4 tarokker, ved man, at begge medspillere har 9 tarokker (9 + 9 + 4 = 22).
- Er der ikke meldt tarokker, og man selv har 5, så er de øvrige fordelt 8 – 9, men man kan ikke vide, hvem der har 8 og hvem 9.
- På samme måde ved man, at de resterende tarokker er fordelt 8 – 8 eller 7 – 9, hvis man selv har 6 tarokker.
- Har en spiller afgivet en melding, hvori skusen indgår, og viser han senere T 21, så har han ikke pagaten, idet han i så fald skulle have meldt matadorer.
- Har en spiller afgivet en melding, hvori skusen indgår, og viser han senere pagaten, kan han altså ikke have T 21.
- Er der meldt fuldt på en hånd, er skusen ikke her, idet der i så fald skulle have været meldt overfyldt.
- Er der meldt fuldt på to hænder, må den tredje spiller have skusen, og er der meldt pas eller udelukkende en tarokmelding, kan denne spiller højst have 2 billedkort i hver farve, da der ellers måtte være en halv melding.

Afhængigt af, hvilke kort man har, og hvorledes spillet forløber, kan man komme til at spille forskellige roller:

SIDSTESTIKSPILLEREN og FØRENEN skal føre kampspil, således som det senere vil blive omtalt.

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

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

NOLOSPILLEREN skal – ofte med hjælp fra sin ”makker” – undgå at få stik. Vinder han sin nolo, bortfalder ultimo på anden hånd, men enhver af de tre spillere kan gå bagud!

Fremgår det ikke af meldingerne, at én af spillerne er ”farlig”, vil som regel alle tre spillere føre kampspil – i hvert fald i begyndelsen af spillet.

Viser det sig under spillet, at en spiller bliver svækket så stærkt, at han kan se, at han ikke kan ”holde spil”, dvs. have tarok til sidste stik, må han ”gå fra spillet” dvs. han må ophøre med at føre pisk og derefter optræde som HJÆLPER eller LIGEVÆGTS-SPILLER – alt som forholdene byder det.

Er der kun to, der fører spil, så optræden den tredje fra begyndelsen som LIGEVÆGTSSPILLER eller HJÆLPER. Spillet kan udvikle sig således, at den, som fra starten førte svagt spil, senere får mulighed for at spille kampspil – og omvendt! Undertiden kan en spiller erkende, at han bør ”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.

S P I L L E A N V I S N I N G E R:

TÆLLING AF TAROKKER Man må til enhver tid have rede på, hvor mange tarokker der endnu ikke er faldet. Man må derfor tælle dem efterhånden, som de kommer på bordet, enten man så vil bruge den ene eller anden måde. Simplest og lettest, men absolut ikke bedst, er det at tælle tarokkerne, når de kommer på bordet, men den såkaldte franske tællemetode er nok så god, fordi den i visse tilfælde giver bedre oplysning om tilbageværende tarokker på hver hånd. Man tæller med to-cifrede tal, og lader tiere gælde hånden til venstre og enerne for hånden til højre. Er man derved kommet til et tal, fx 43, så ved man, at der til venstre er faldet 4, til højre 3 tarokker, i alt 7. Når tallet 9 registreres, ved man, at 9-hånden ikke har flere tarokker, såfremt han da ikke har meldt tarokker, og man ved også hvor resten sidder.

Vil man på et vist tidspunkt vide, hvor mange tarokker, der er inde endnu, og er man fx kommet til 85, så ved man, at der er faldet 8 + 5 = 13 tarokker fra de to andre spillere. Har man selv haft 7, og har man 3 tilbage, så er der faldet 13 + 4 = 17, og der er kun 2 tilbage hos de to andre spillere. Spilleren til venstre kan højst have 1 tilbage, da han ellers skulle have meldt tarokker. Spilleren til højre har altså 1 eller 2 tarokker.

Har én af spillerne afgivet en tarokmelding, ved de to øvrige spillere spillet igennem, hvor mange tarokker der resterer på hver hånd- Er der afgivet to tarokmeldinger (”10 med” og ”10 uden”), kan alle tre spillere holde præcist tal på tarokkerne gennem hele spillet.

TIL OG FRA MARKERING: Princippet i denne oplysningsfunktion er følgende: Har man 4 eller flere kort i en farve, markerer man til. Tilmarkering vises ved, at man ved *første* tilkast viser et lille kort og ved næste et større. Ved framarkering kastes først et større og dernæst et mindre.

Bemærk: Ovenstående er en ANVISNING – ikke en REGEL. Det må derfor aftales før 1. spil, om spillerne ønsker fremgangsmåden fulgt, og i hvilken udstrækning.

Ligevægtsspilleren er stærkt forpligtet over for rigtig anvendt markering, ligesom hjælperens oplysninger til føreren må være korrekte. Føreren markerer i den udstrækning, det vil styrke ham i bestræbelsen på at hindre en ultimering.

Forbehold overfor en slavisk anvendt markering:

- En kampspiller afslører naturligvis ikke godvilligt styrke- og svaghedsområder; snarere vil han forsøge en direkte vildledning ved en maskeret markering.
- En spiller kan miste en indstiksmulighed ved framarkering.
- En fører kan skønne, at markering kan være af større oplysningsværdi for den stærke spiller end for hjælperen og dermed til skade for modspillet.
- Rollefordelingen fører/hjælper/ligevægtsspiller er ikke altid så veldefineret, at det er rimeligt at forvente markering anvendt.
- En øvet tarokspiller opfatter i øvrigt under spillet intuitivt en mængde andre signaler, som bidrager til hans fornemmelse af spillernes indbyrdes styrkeforhold og kortenes fordeling.

SKUSEN'S ANVENDELSE: Når skusen kommer på bordet, skal der meldes "SKUS" og kortet skal vises tydeligt frem:

Såfremt en spiller forsøger at ultimere en konge, bør man som modspiller holde skusen længst muligt, da man derved tvinger ultimator til at holde et kort ved siden af kongen for ikke at få den skuseret væk.

Mangler man et kort i at kunne piske en konge ud, kan man anvende skusen i stedet for det manglende kort i farven.

Man kan sikre sig indstikkere ved hjælp af skusen. EKSEMPLER:

- Konge, dame, caval spilles i en farve, hvori man selv har knægten tredje. Skuseres til caval-udspillet, vil man normalt skaffe sig stik for knægten.
- Man har hjerter konge, hjerter 1 samt skusen. Hjerter knægt spilles ud af hånden til højre; den stikkes af hånden til venstre, og man skuserer da. Nu føres en mindre hjerter fra højre side. Denne stikkes ikke af hånden til venstre, som sidder med caval'en. Man stikker nu med hjerter 1 og får senere kongen hjem.

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

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

Den stærke spiller skal sørge for i tide at få anvendt skusen, medens han endnu kan bruge den helt frit.

FORSØG PÅ AT ULTIMERE – OG KAMPEN FOR AT HINDRE ULTIMO:

Hvad enten man spiller for blot at få sidste stik eller for at få dette på et ultimokort, må fremgangsmåden nogenlunde blive den samme. Hvorledes ultimator kan spille sine kort, og hvorledes de to andre spillere skal søge at hindre ultimoen, er beskrevet nedenfor:

ULTIMATOR: Ultimator har det lettest. Han angriber med sin pisk – og slår med den så hårdt som muligt. Når pisken er ført til bunds, spiller han tarok, men dog kun så længe dette hårde spil er forsvarligt.

Ultimator er særdeles frit stillet. Han kan markere falsk for at få ført en mere fordelagtig farve. Han kan spille ud fra en ganske kort farve for derved at opnå, at denne farve ikke bliver rørt. Han kan bluffe på enhver tænkelig måde. Der er kun én ting, han ikke må: Han må ikke spille så hårdt, at der bliver fare for, at en af de andre ultimerer. Har han vovet sig for langt ud, bør han *som hæderlig tarokspiller vælge selv at gå bagud*, hvis han derved kan hindre den truende ultimo hos en anden spiller.

Åbner en anden spiller med den farve, han selv ville have ført, spiller han en anden lang farve, hvis han har en sådan. Ellers spiller han tarok, så længe den anden udfører det arbejde, han ellers selv skulle have gjort. Denne fremgangsmåde kan naturligvis anvendes af enhver kampspiller.

FØRER EN: Føreren er den at de to andre spillere, der skal angive, hvorledes modspillet skal føres. Forsøger begge at tage føringen, straffes dette ofte med en ultimo. Endnu værre er det dog, hvis ingen af de to modspillere tager føringen, idet den stærke spiller derved får alt for gode vilkår.

Ud fra den forudsætning, at det stærkeste forsvar ligger i angrebet, angriber føreren med sin pisk, og fører den til bunds, medmindre det skule vise sig, at han har fælles

pisk med ultimator, som måske oveni købet har flere kort i farven end føreren selv. I så fald må føreren angribe i en anden farve og roligt overlade til ultimator at bruge kræfter på at spille den fælles pisk.

Åbner ultimator i førerens pisk, må føreren være ekstra opmærksom på hjælperens markering. Måske er ultimators udspil en skinmanøvre!

HJÆLPEREN: Hjælperen skal tidligt muligt skaffe sig at vide, hvilken farve føreren ønsker spillet.

Han må derfor ikke stikke føreren over, hvis denne har stukket det af ultimator først udspillede kort, end ikke, om føreren har meldt en farve, som han kan spilles ind i. Der tabes et tempo ved den umotiverede overstikning, og fejlen kan blive afgørende for hele spillets udfald. Hjælperen skal – så længe risikoen for en ultimo endnu ikke er elimineret – støtte føreren stærkest muligt:

- Han skal stikke eller fire af på de rette tidspunkter.
- Han skal ofre sine høje kort, inklusive en konge.
- Han skal bruge sine mellemtarokker først, således at han ikke senere kommer i vejen med disse.
- Han skal bruge sine store tarokker, hvis han sidder foran ultimator, og begge rammes af førerens pisk.
- Han må absolut ikke på egen hånd give sig til at jage konger, men må afvente førerens ordre hertil.

Den her beskrevne måde at hindre ultimo på, er den eneste, der kan bruges overfor PAGAT-ultimo og tillige den mest hensigtsmæssige til bekæmpelse af KONGE-ultimo.

Der findes blandt tarokanere en gammel, fæl frase: ”Vi må have den konge ud”. Det er absolut ikke for meget sagt, at mindst 1/3 af alle vundne kongeultimoer kunne have været afværget, såfremt nævenyttige hjælpere havde fulgt førerens anvisninger i stedet for at gå på egen hånd.

Hvis der er meldt tarokker UDEN, kan det være rigtigt at jage konger, men det er førerens sag at afgøre, når jagten skal begynde. Kan en hjælper – som regel langt hen i spillet – se, at han alene uden nogen støtte fra føreren kan komme tit nok ind til at piske den eneste farlige konge ud, kan han tillade sig at gøre dette.

KONGE-ultimo er betydelig sværere end PAGAT-ultimo – og da navnlig hvis ultimator ikke har den til kongen svarende dame. Ofte kan der i så fald lægges op til en BAGUD. Modspilleren, som har damen, sørger for som de sidste to kort at have damen blank samt et frikort. Damen spilles ud i næstsidste stik, Stikkes med kongen er ultimoen opgivet; stikkes ikke, går kongen BAGUD!

ADVARSLER:

Hjælperen skal standse sin støtte til føreren, så snart det lykkes at tilvejebringe ligevægt, idet han i øvrigt som ligevægtsspiller bør være mest årvågen over for den spiller, som endnu ikke har brugt PAGATEN!

Når hjælperen således skifter til ligevægtsspil, bør dette være er klar advarsel til ultimator om, at der er fare på færde, og at han ved fortsat offensivt spil løber den risiko at forære en anden spiller en tilfældig ultimo.

SAMSPILLET MOD ULTIMATOR — Som nævnt yder hjælperen sin bedste støtte i modspillet ved udspil i førerens styrkefarve, når lejlighed gives.

Føreren må ikke i misforstået loyalitet undlade at ramme sin makker i dennes svage farve. Det er nemlig til stor gavn for modspillets heldige forløb, om hjælperen rammes omtrent samtidig med ultimator. Sker dette, kan han genere med sine høje tarokker, hvis han sidder foran ultimator, eller han kan , hvis ultimator sidder i mellemhånd, stikke over og derefter spillet føreren ind igen, således at der atter kan spilles gennem ultimator.
EKSEMPEL:
Ultimator har 2 kort i førerens pisk. De øvrige er fordelt 6 + 6. Ultimator rammes her 4 gange, men kan bruge sine mindste tarokker. Er de 12 tarokker derimod fordelt 8 + 4, rammes ultimator 6 gange, og de sidste 4 gange koster dyrt, fordi hjælperen kan stikke for, hvis han sidder foran, mens han er en trussel, hvis han sidder bag ved ultimator.

Hjælperen skal ved enhver given lejlighed søge at spille føreren ind således:
- Er der vist sekundær farve, skal denne prioriteres forud for en eventuelt afgivet farvemelding.
- Er der ikke vist sekundær farve, kan føreren spilles ind i en afgivet farvemelding.
- Er der slet intet oplyst, bør hjælperen spille så højt ud, at føreren ved sin markering kan vise, om han ønsker farven ført.

Har man rækkekort (3 eller flere), spiller såvel fører og som hjælper det højeste i rækken ud for at fortælle makker, at man har indstikningsmulighed i farven. Derefter spilles en anden styrkefarve.

Har man gaffelkort, og sidder placeret efter ultimator, må man afvente makkerens udspil i farven. Udspillet bør være så tilpas højt, at ultimators mulige indstikkere spilles fra ham.

Selv om en hjælper sidder foran føreren, kan han godt tillade sig at bruge sine høje mellemtarokker for at slippe af med dem, medens han endnu er i stand til at spille ud i førerens pisk. Har hjælperen flere kort end føreren i en fælles piskefarve, må han ikke spille de overskydende kort ud, før han udelukkende rammer ultimator, når føreren har mistet samtlige tarokker.

Har en hjælper høje kort i en farve, som der ikke er oplyst noget om, kan han muligvis give føreren stik på et mellemkort ved at spille lavt ud gennem ultimator.

HJÆLPERENS ÅBNINGSUDSPIL: — *Medens det ved LIGEVÆGTSSPIL kommer an på IKKE at gøre* skade, gælder det i HJÆLPESPIL om at gøre GAVN.

Hjælperens åbningsudspil kan ofte være afgørende for hele spillets forløb. Især er det en svær opgave, når føreren sidder i mellemhånd.

Er der afgivet farvemelding hos føreren, skal man åbne i denne farve, men så snart føreren har vist sin piskefarve, skal man respektere denne, indtil det senere viser sig hensigtsmæssigt at spille føreren ind i hans farvemelding.

Er der farvemelding hos ultimator, skal man ikke spille ud her, da en sådan farve ofte vil være piskefarven.

Har ultimator meldt de tre konger, ved e to andre spillere naturligvis, hvor den fjerde konge er placeret. Sidder den hos føreren, skal hjælperen være yderst tilbageholdende med at spille ud i denne farve. Fjernes den enlige konge fra førerens hånd, fjernes

samtidig et faremoment for ultimator, som herefter langt friere – og helt risikoløst, hvis han selv har pagaten – kan slå løs med sin pisk. Hvis hjælperen efter moden overvejelse alligevel vælger at spille op til den fjerde konge, og der vises fra, skal han skifte til en anden farve.

Udspil fra en 9-farve vil sjældent være en god idé, idet denne farve ikke kan være førerens piskefarve.

ROLLEFORDELINGEN FØRER/HJÆLPER: Anvisningerne i afsnittet ovenfor forudsætter, at det på grundlag af meldinger med tilhørende vurdering af egne kort allerede ligger fast ved første udspil, hvilken rolle man skal varetage. Ofte vil rollefordelingen dog først blive afklaret undervejs i spillet, og spillet kan i øvrigt udvikle sig således, at ultimators to modspillere nødvendigvis må bytte roller.

Forholdet kan derfor kun belyses ved EKSEMPLER:

Har ultimator meldt 10 tarokker, og er de resterende fordelt 7 + 5, så vil spilleren med de 7 tarokker normalt tage føringen foreløbigt. Viser det sig nu, at ultimators pisk rammer føreren i tredje udspil, og har hjælperen markeret til, kan føreren opstille følgende regnestykke: ”Har ultimator en 8-pisk, vil jeg rammes 6 gange og kun have 1 tarok tilbage, når pisken slutter, medens min makker, der ved sin tilmelding har vist, at han mindst har 4 kort i farven, kun blive ramt fire gange og derfor ligeledes vil have 1 tarok tilbage, når pisken er ført til bunds. I dette tilfælde er vi lige stærke, tarokmæssigt set, men der er dog den mulighed, at pisken er på 7 eller 6. I så fald vil jeg have 2 eller 3 tarokker igen, når pisken er ført igennem, mens min makker vil have mindst 3 og 5 tilbage, hvis der ikke er lagt kort fra farven i skaten.”

Alt andet lige må ovenstående regnestykke resultere i, at føringen overlades til spilleren med de 5 tarokker, men det er strengt nødvendigt, at overvejelserne suppleres med den generelle vurdering af håndens styrke i farvekortene:

- tilstedeværelsen af en pisk og dennes længde,
- muligheden for at få spillet pisken til bunds, altså afhængigt af
- antallet af sandsynlige indstikkere.

Er der ikke meldt tarokker eller styrkeprægede farvemeldinger, men det viser sig, at en spiller har en lang pisk og mange indstikkere, vil det være signalet til, at de to andre spillere støtter hinanden i kampen mod den farlige spiller. Fører bliver som oftest den spiller, der på dette tidspunkt har flest tarokker tilbage, medens den anden optræder som hjælper.

Ved man, at de resterende ultimokort sidder på en bestemt hånd, er det en selvfølge, at de to svage spillere støtter hinanden.

Hvis en meldt konge eller pagaten ikke bruges, når der forekommer et rimeligt tilbud, er der grund til årvågenhed, og det er måske på høje tid at indlede et makkerskab.

En spiller, som pisker med tarok, må mistænkes for at forsøge på at ultimere. Hensigten kan dog være at fjerne store tarokker på andre hænder for at opnå sidste stik på en mindre tarok.

LIGEVÆGTS-SPILLEREN: Har man få tarokker og indstikkere, er muligheden for at opnå sidste stik uendelig lille. Men det er en fatal fejl at tro, at man dermed er uden indflydelse på spillet. Kravet til et totalt overblik spillet igennem er snarere øget!
Hvis begge de andre spillere melder ”PAS”, tyder dette på, at de er nogenlunde lige stærke, og at de begge vil føre kampspil fra starten. Samme konklusion kan man komme til ved en vurdering af afgivne meldinger. Forskellen på de to nævnte

situationer er blot den, at styrkeforholdet også er kendt af de to stærke spillere, når der er afgivet meldinger.

I ovennævnte tilfælde må den svage spiller optræde som ligevægtsspiller med de forpligtelser, denne rolle medfører:

- Ligevægtsspilleren skal søge at undgå at give den ene kampspiller en fordel frem for den anden. Sker dette alligevel, skal ligevægtsspilleren snarest søge at gøre ”uretten” god igen.
- Det må tilrådes ligevægtsspilleren at spille de farver, kampspilleren ikke rører.
- Ligevægtsspilleren må være tilbageholdende med at spille sin pisk og ramme begge kampspillere dermed. Ligevægtsspilleren skal i hvert fald gøre sig klart, at den ene kan blive styrket på den andens bekostning, og at begges tarokforsvar svækkes, sandsynligvis til ingen nytte.
- Ligevægtsspilleren må hellere ramme den ene kampspiller, da denne derpå får lejlighed til at føre sin pisk og trække tarok fra den anden.
- Ligevægtsspilleren skal være opmærksom på, at det er lettere at ultimere pagaten end en konge. Ligevægtsspilleren skal derfor søge at holde den rette ligevægt i tarokkerne, således at den spiller, som sigter efter at ultimere en konge, er et tempo foran spilleren, som har pagaten.

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

Såfremt den ene af de to kampspillere hen i spillet viser sig at blive farlig, bør ligevægtsspilleren gå over til at blive hjælper.

Når alle tarokker er bortspillet, skal ligevægtsspilleren naturligvis bruge al sin styrke på at få fjernet de resterende konger.

Det er et af de mange charmerende træk ved TAROK, at de to stærke spillere af og til tapper hinanden så kraftigt, med deres piske, at ligevægtsspilleren styrkes – og undertiden endog kan ultimere!

LIGEVÆGT-SPILLERENS ÅBNINGSUDSPIL: *Medens HJÆLPERENS åbningsudspil er dikteret af, at den skal gøre GAVN, må LIGEVÆGTSSPILLERENS helst ikke gøre SKADE. Det må ikke være til fordel for nogen af kampspillerne.* I løbet af spillet vil der fremkomme så mange oplysninger, at man kan spille ud fra den viden.

Ligevægtsspilleren bør ikke:

- åbne i en farve, som er meldt af en af de stærke spillere, da det ofte viser sig, at netop denne farve er vedkommendes pisk, eller
- spille ud fra en 4-farve, som meget vel kan være en pisk hos en af de andre spillere.

Bedst er det at spille ud fra en 6-farve, som ofte kan røres fire gange uden at gøre skade.

Alternativt kan der åbnes i en 7-farve, som med forsigtighed kan røres tre gange.

Endelig kan første udspil også ske fra en 5-farve.

Har ligevægtsspilleren en skæv kortfordeling med meget lange og meget korte farver at foretage første udspil fra, må en 1- eller 2-farve foretrækkes, fordi det ikke vil være sandsynligt, at en sådan farve også vil være en kort farve hos en af de stærke spillere.

N O L O: *NOLO (ingen stik) skal* ikke *meldes som tilfældet er i whist og l'hombre.*
Konstateres det ved spillets afslutning, at en spiller slet ingen stik har fået, er noloen vundet, mens der ikke kan blive tale om at tabe *en nolo. Vindes en nolo, vil sidste stik på en konge eller pagaten ikke blive regnet som en ultimo – men enhver af de tre spillere kan gå* Bagud *samtidig med, at noloen vindes.*

De nødvendige forudsætninger skal naturligvis være opfyldt, for at tanken om at forsøge en nolo opstår:

- Tarokkerne må ikke være for store, og de må kun være til stede i et ringe antal. Hos kortgiveren er renonce en mulighed.
- Farvekortene skal optræde i en størrelse og fordeling, som giver en rimelig mulighed for at gennemføre noloen.
- Skusen skal helst være placeret hos nolospilleren, som med denne kan klare en enkelt prekær situation i løbet af spillet. Allermest betydningsfuldt er det dog, at skusen ikke sidder som en latent trussel på anden hånd.

Det kan lette beskrivelsen af noloens væsen – og dermed øge muligheden for at forstå dens funktion i TAROK, hvis den inddeles i tre kategorier.

- UPÅAGTET NOLO
- SOLO-NOLO Husk at ingen af de tre kategorier skal meldes.
- AFVÆRGE-NOLO

UPÅAGTET NOLO kan forekomme, når en stærk spiller er så optaget af at forfølge sit mål, at han ikke er opmærksom på, at en af modstanderne gennemfører spillet uden at tage stik.
Denne type nolo er dog en sjældenhed, især blandt drevne tarokspillere, som altid vil være på vagt overfor risikoen for en nolo.
SOLO-NOLO: Som nævnt skal en nolo ikke meldes, og glosen solonolo findes da heller ikke i taroksproget. Når betegnelsen er anvendt her, er det for i kort form at beskrive den nolo, som gennemføres på trods af to modspilleres ihærdige forsøg på at forhindre den.
Denne form for nolo forekommer yderst sjældent, idet den forudsætter utrolig flotte nolokort, og man kan vanskeligt forestille sig den gennemført, hvis skusen er placeret hos en af modstanderne, og disse i øvrigt er øvede spillere.
En "renlivet" SOLO-NOLO er et særsyn. Den vil oftest starte upåagtet, hvorefter de to stærke spillere for sent opdager, hvad tredjemanden er ude på!

AFVÆRGE-NOLO er i modsætning til de to ovenfor beskrevne nolotyper en uundværlig ingrediens i tarokspillet, idet afværge-noloen genialt er indføjet i reglerne som et våben mod den ultimo, som ellers i kraft af ekstrem overlegne kort ville vindes så let, at den fortjener den ikke-autoriserede betegnelse "Rullekone-ultimo"!

AFVÆRGE-NOLO har samme funktion som en afværge-dagsorden i Folketinget: Vindes den, bortfalder øvrige muligheder for resultat af spillet, bortset fra BAGUD.

AFVÆRGE-NOLO spilles som makkerspil mellem to svage spillere, når meldinger afslører stor styrke hos tredjemanden. Dette makkerskab udmøntes ved, at én spiller hjælper den anden til at gennemføre en nolo, og så snart melderunden er overstået, begynder de to makkere hver for sig at overveje, hvilken rolle de kan klare. Men som i alle andre forhold i TAROK kan aftaler ikke træffes direkte, kun indirekte, oplyst gennem spillets forløb. I nogle spil kræves beslutningen om rollefordelingen taget i allerførste stik, mens der i andre gives mulighed for at ”føle” sig frem.

Eftersom ovennævnte type makkerspil oftest provokeres af en stor tarokmelding (12-13-14…med pagaten), vil de to andre spillere præcist vide, hvor mange tarokker der sidder på hver hånd. Er der yderligere meldt matadorer, ved de også, hvem der har den højeste modkort i tarok. Dette ene kort udelukker muligheden for, at denne spiller kan forsøge en nolo, idet den kun kan vindes ved et fatalt fejlspil fra ultimators side.

Det er tarokkernes antal og størrelse, som er afgørende for rollefordelingen ved en afværge-nolo – hvis den i det hele taget skønnes mulig, når farvekortenes størrelse og fordeling er taget med i vurderingen. Hvis den taroksvage spiller har store kort, selv om det kun er i en enkelt farve, øges risikoen for at få stik naturligvis. En meget kort farve rummer også en ekstra risiko, fordi ultimator kan få givet den svage spiller et stik, inden denne er blevet spillet renonce i tarok.

Hvis den svage spiller sidder i forhånd, kan han på en særdeles kontant måde tilbyde nolo ved at spille sin højeste tarok ud. Det kan ikke afvises, at et sådant udspil kan være afgørende for, om en nolo kan vindes med den aktuelle kortfordeling, men i almindelighed bør initiativet overlades til den stærke modspiller, som måske mener at kunne hindre ultimo’en ved et fører/hjælper-spil.

Beslutter den stærke modspiller, at man må forsøge en nolo, må han snarest skaffe sig at vide, om den svage overhovedet mener at kunne vinde en nolo. Et højt farvekort – helst en konge – spilles. Kaster makkeren hertil sit højeste kort i farven, signalerer han hermed, at noloen bør forsøges. Kastes et lille kort, vil en nolo formentlig ikke kunne gennemføres.

Er man blevet enige om at forsøge en nolo, spiller den stærke sine høje tarokker ud for at gøre den svage renonce i tarok. Dernæst spilles ud fra toppen af den længste farve for at vise makkeren, at det er denne farve, han agter at føre. Nolomanden kaster det højest mulige kort til, hvorefter den stærke endnu en gang eller to spiller tarok, så at makkeren får lejlighed til at afkaste farlige kort i den viste farve, inden den stærke går videre i denne farve. Herefter kan nolomanden, når han atter er renonce, skaffe sig af med generende kort i andre farver.

Hvis skusen sidder hos ultimator, skal den stærke spiller være særdeles påpasselig med ikke at blive renonce i farver, hvori den svage endnu har kort. Dersom kun ultimator har tarokker tilbage, og eksempelvis alle resterende ruder sidder hos den svage spiller, kræver det ikke megen fantasi hos ultimator at spille skusen ud som ruder og dermed forhindre noloen.

Det kan ske, at de to makkere ud fra meldinger samt kortfordeling gensidigt er klar over, at ingen af dem kan spille nolo, mens dette ikke kan være kendt af ultimator. I så fald kan en udskydelse af stik hos den ene modspiller medføre, at ultimator må spille så forsigtigt, at den ellers oplagte ultimo ikke lykkes.

OBS: Fra det øjeblik, det kan konstateres, at ultimo ikke længere er mulig, skifter spillet fra AFVÆRGE-NOLO til SOLO-NOLO, idet den svage spiller ikke længere

får hjælp – tværtimod! – Dette omslag har intet med illoyalitet at gøre, men er helt i TAROK-spillets ånd!

T O U T — TOUT = samtlige 25 stik. De to andre spilleres nolo bortfalder naturligvis i dette tilfælde. Det er ikke nødvendigt at tage sidste stik på et ultimokort. TOUT skal ikke meldes – dog indirekte, hvis skusen lægges, idet denne handling skal meldes.

Der findes indtil nu ingen oplysninger om, at TOUT er forekommet!

Egne notater: