Tarok

DANSK TAROKFORBUND
2011

Dansk Tarokforbund

Nærværende ***Spillevejledning for Dansk Tarok***
er udgivet marts 2011.

Tegninger og 'kortkunst' er udført af *Lise Andersen,*
overlærer ved Blovstrød Skole i Allerød Kommune.

Produktion: ENEVOLDSEN KOMMUNIKATION,
Gydevang 20 C, 3450 Allerød.

ISBN: 978-87-989727-7-8

Ansvarlig for spillevejledningens indhold og layout:
A. Knud Andersen, Østervang 2, Blovstrød, 3450 Allerød.
Telefon: 4817 4140. E-mail ka@ka-blovstrod.dk

Udgivelsen her er udarbejdet med udgangspunkt i en spillevejledning, som formanden for VLK Aarhus, *Bent Agger,* forelagde ved revisionens begyndelse i oktober 2010.
Den oprindelige, overskuelige opbygning er stort set bevaret. Visse dele er sprogligt tydeliggjort, og nye afsnit er indføjet. Et samarbejde har været præget af en løbende vurdering af ændringer – eventuelt med forslag til rettelser – og efterfølgende accepteret af *Christian Lerche,* 'Den Kgl. Tarokklub', samt *Bent Agger,* 'Vestre Landsdelskommandos Tarokklub'.

Ønskes indgående beskrivelser af tarokspillet, henvises til hjemmesiden www.dansk-tarok.dk Her findes kopi af flere af de ældre udgivelser, der er oplistet øverst på heftets side 3 som bilag til Dansk Tarokforbunds Spillevejledning.

Heftets sponsor: '*Den Kongelige Tarokklub',* formidlet af formanden, *Lensgreve Christian Lerche-Lerchenborg.*

Dansk Tarokforbund Marts 2011

Dansk Tarokforbunds Spillevejledning

Denne gennemgang af retningslinjerne for Dansk Tarok under Dansk Tarokforbund er fortrinsvis beregnet for begyndere.

Klubber kan have mindre afvigelser i forhold til dette regelsæt.

Vejledningen er tilstræbt opbygget således, at den følger et spil fra start til slutningen, og undervejs gennemgås spillets regler. Reglerne suppleres med anvisninger på, hvordan begyndere kan komme i gang med at spille tarok og dygtiggøre sig ved at følge beskrivelsen af tarokspillets grundlæggende idé. Måske vil man få lyst til at finde flere finesser beskrevet i bredere publikationer om tarok. Et udvalg vil kunne findes på forbundets hjemmeside.

Citat fra en gammel omtale af Tarok:

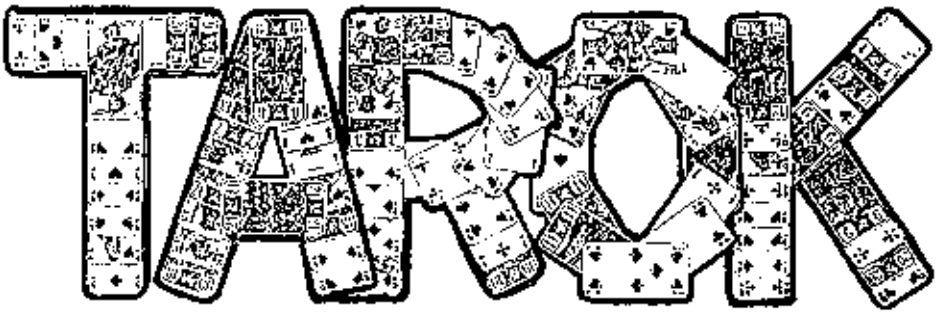
"Dette Spil er ikke saa udbredt, som det fortjener. Skjøndt det vistnok ubetinget indtager den første Plads blandt alle Kortspil, frygte Mange for at indlade sig derpaa, fordi det tillige er det sveereste og kræver en særdeles anspændt Opmærksomhed under Spillet".

Prøv det – og efter en tid kommer begejstringen!

Indholdsoversigt

1. Gennemgang af kortene og tilbehør .....side 3
   Regler for anvendelse af Skusen / Sciesen ..... - 4
2. Spillets formål..... - 6
3. Spillets start ..... - 8
4. Meldinger..... - 9
5. Betaling for meldinger..... - 10
6. Vurdering af kortene ..... - 10
7. Lægning af skat ..... - 12
8. Selve spillet..... - 13
9. Betaling under spillet..... - 14
10. Betaling efter spillet..... - 14
11. Nolospillet ..... - 16
12. Konsekvenser ved fejl ..... - 17
13. Tælling af tarokker ..... - 18

Dansk Tarokforbunds Bestyrelse / Tilsluttede Klubber ..... - 19
Vedtægt for Dansk Tarokforbund..... - 20



Dansk Tarokforbunds Hjemmeside:
www.dansk-tarok.dk

Indholdet i dette hefte baserer sig på disse tidligere udgivelser:

Jacob Christian Bendz, ca. 1840,
Emil Wolff, 1889,
R. L. Borch, 1920,
J. V. V. Hermansen, 1926,
J. V. V. Hermansen, 1943,
O. Olfeldt, 1960,
Poul Jensen, formentlig 1968,
Bent Agger, 1970,
Hans J. Møller, 1988,
A. Knud Andersen, 1989.

1. Gennemgang af kortene og andet tilbehør

Tarokspillet består af 78 kortblade, nemlig

- 21 trumfer, kaldet tarokker,
- et specielt kort, kaldet skusen / sciesen samt
- 56 farvekort, 14 kort i hver farve.

a. Tarokkerne er mærket med deres værdi fra 1 til 21.

(1) Pagaten

Tarok 1 kaldes pagaten, den mindste tarok. Sidste stik på dette kort kaldes at ultimére pagaten.

(2) Tarok 21

Denne tarok er det højeste kort i spillet.

(3) Skusen / Sciesen

Et joker-lignende kort, som benævnes således:
I Jylland foretrækkes **Sciesen**, på Sjælland benævnes kortet **Skusen**. Beskrivelse på side 4.

b. Skusen / Sciesen – anvendes efter følgende regler:

- Den kan aldrig tage stik hjem,
- den kan efter behag anvendes som tarok eller farvekort,
- den må ikke anvendes i næstsidste stik,
- den medregnes som tarok ved tarok- og matadormeldinger,
- den regnes ikke som tarok ved lægning af skat,
- den må ikke lægges i skaten.
- Den kan forlanges udspillet eller tilspillet som tredjesidste kort af enhver af de to modspillere, men
  en spiller, der kalder på skusen/sciesen i tredjesidste udspil, og denne tidligere er anvendt, betaler 20 point i hver kop.
- Spilles skusen/sciesen ud – f.eks. som spar – og kan den spiller, der sidder næst udspilleren, ikke bekende, spørger han baghånden, om denne har spar.
  Svares ja, betragtes kortet på bordet som en spar, og der reageres derefter.
  Svares nej, kan spørgeren omdøbe udspillet til den farve, der passer ham bedst – eller han kan overlade dåbsretten til baghånden.
  Dette gælder også i forbindelse med sidste stik.
  Kastes i tankeløshed et kort til den således udspillede skus/scies, går dåbsretten over til baghånden, såfremt denne ikke har den forlangte farve.

For tarok-partier, hvori der spilles med optælling, gælder:

Den, der har skusen/sciesen på hånden, tager den hjem i sin stikbunke, såfremt den bruges senest i tredjesidste stik.

Falder den først i sidste stik, tilfalder skusen/sciesen den spiller, der får dette stik.

c. Farvekortene

Hver farve har et kort, man kun møder i tarok:

Cavallen (C)

Den er tredje-højeste kort i hver farve.

Farvekortene er præget som andre kort, men <u>værdierne</u> ses her:

Sorte farver:

Røde farver:

d. Kopper

Til spillet anvendes en *'kongekop'* og en *'pagatkop',* f.eks. to skåle af passende størrelse. De skal være så forskellige, at de ikke kan forveksles. Kongekoppen bør være den fornemste.

Forslag til placering af kopperne på spillebordet:

3 spillere: Kopperne står konstant på den tomme plads.
4 spillere: Kopperne står på oversidderens plads.

Før næste spil flyttes de én plads **mod uret.**

De to koppers indbyrdes placering fastholdes i alle spil.

Klubber kan have lokale ordninger. Forud for taroktræf bør der aftales fælles retningslinier for dagen.

e. Jetons

Hver spiller skal have et sæt jetons, helst i en fra modspillernes afvigende farve, således at spillerne ved spillets afslutning har let ved at opgøre tab eller gevinst.

Erfaringsmæssigt er et normalt jeton-sæt tilstrækkeligt – suppleret f.eks. med udgåede mønter eller andet.
Disse 'jetons' sættes da til et større antal point.

5 p

10 p

20 p

I øvrigt: Nogle klubber har været heldige at støde på jetons i æsker med pålydende 5 + 10 + 20 + 50 + 100 + 200 point, ganske som om de er fremstillet til kortspillet tarok.

2. Spillets formål

- at ultimere,
- at hindre andre i at ultimere,
- at trække en spiller bagud,
- at få sidste stik,
- at få sine ultimokort hjem og
- at få størst mulig tælling.*

  ** Spillerne kan beslutte at undlade optælling.*

a. ad – at ultimere

At ultimere vil sige at få sidste stik på et ultimokort.
Ultimokortene er pagaten og kongerne, og en ultimo benævnes henholdsvis pagat-ultimo og konge-ultimo.
At der kan ultimeres, kan skyldes

- gode kort,
- ultimatorens dygtighed,
- held, men oftest
- fejl i modspillet.

Den spiller, der ultimerer, honoreres fra hver spiller med:

- 45 point for en pagat-ultimo og
- 40 point for en konge-ultimo.

Og han må tømme den tilsvarende ultimo-kop.

b. ad – at hindre andre i at ultimere

Det er i denne forbindelse en gentleman-regel, at ingen spiller må indlade sig på forsøg på ultimering, hvis han derved kan blive årsag til, at en anden ultimerer. – *Og:*
”En hæderlig tarokspiller vælger at gå bagud”, hvis denne handling – efter mislykket magtspil – er hans eneste mulighed i slutspillet for at hindre en anden i at ultimere.
I overensstemmelse med foranstående er det en selvfølge, at ingen plejer små private interesser på trods af risikoen for en andens ultimo.
Når alle ultimokort er gået – eller man selv har resten – kan man naturligvis ikke bebrejdes at pleje sine egne interesser.

c. ad – at trække en spiller bagud

Ved *bagud* forstås tab af et ultimokort (pagat eller konge) i sidste stik, idet besidderen ikke får stikket hjem.

Årsagen til, at en spiller går bagud – herunder navnlig 'trækkes bagud' – er som regel letsindigt spil fra denne spillers side, for eksempel ved at han bruger sit ultimokort så sent i spillet, at han ikke mere får mulighed for at skaffe sig af med det før i sidste stik. En sådan blottelse vil den drevne modspiller altid være rede til at benytte.

Den spiller, der går bagud, betaler til hver modspiller:

- 45 point for en pagat-bagud, og
- 40 point for en konge-bagud.

Og han skal fordoble den tilsvarende kop.

Teoretisk er det muligt, at to spillere samtidig går bagud på konger, mens den tredje ultimérer pagaten – eller en konge!

d. ad – at få sidste stik (men uden ultimo)

Dette har navnlig sin fordel derved, at der betales relativt godt – med 20 point fra hver modspiller.

Det viser sig i øvrigt i praksis, at den spiller, som almindeligvis vælger at opgive en usikker ultimo-chance til fordel for sidste stik, i det lange løb vil tage en god part af gevinsten.

Med hensyn til spil på sidste stik gælder det samme som for forsøg på ultimo, at der ikke må tages nogen chance, som indebærer en risiko for, at en anden spiller ultimerer.

e. ad – at få sine ultimokort hjem (konger / pagat)

Dette har sin betydning derved, at besidderen i modsat fald kommer til at betale for dem (5 point for hvert ultimokort til hver af modspillerne samt 5 point i den tilsvarende kop, altså i alt 15 point). Derudover vil han miste tællepoint.

Den spiller, som får sin pagat hjem, honoreres med 5 point fra hver medspiller.

f. ad – at få størst mulig tælling

Dette bør kun være et mål, som en spiller sætter sig, når han ikke har andre muligheder i sine kort, og kun, hvis han ikke derved kommer til at hjælpe en anden til en ultimo.

(Man kan efter aftale vælge at undlade optællingen. En sådan beslutning medfører erfaringsvis, at spillet i endnu højere grad koncentreres om det væsentligste i tarok:
Ultimo / at hindre ultimo / trække bagud / sidste stik).

3. Spillets start

a. Antallet af spillere og deres placering

Til et tarokparti hører normalt 4 spillere, men der kan dog også være 3 eller 5 på partiet.

3 spillere: Alle deltager i spillet – med ét sæt kort.

4 spillere: Den, der sidder over for kortgiveren, blander til næste spil og lægger talon'en til venstre for sig.

Alternativ: Spilleren til højre for kortgiveren er oversidder. Denne blander til næste spil, får 'taget af' til venstre og giver kort i tre bunker, parat til næste spil. Kortgiveren har nu god tid til at lægge skat – efter nøje overvejelse.

5 spillere: Spillerne nærmest kortgiver deltager i spillet.
De to oversiddere sidder ved siden af hinanden. Mens der spilles, forbereder de næste spil – den ene giver kort og lægger skat, og den anden har forinden 'taget af'.

Generelle regler: Der trækkes lod om plads ved bordet.
Oversiddere må ikke blande sig i spillet.

Bemærk: *Man skal bekende kulør,* så længe man har farven. *Derefter skal der bruges tarok,* når renonce-farven spilles.
Har en anden spiller forinden stukket med tarok, er man frit stillet, om man vil stikke over eller anvende en mindre tarok.

b. Betaling ved start

Selve partiet starter med, at der funderes, dvs. at hver spiller – også oversiddere – lægger 20 point i hver kop.

c. Kortgivning

Forud for alle spil betaler kortgiveren 5 point i hver kop.
Når kortene er blandet, tages der af, og der gives **mod uret** med 5 kort i hvert kast og med 8 kort i sidste kast til kortgiveren.
En spiller, der efter endt kortgivning konstaterer *renonce i tarok* (skus/scies regnes ved denne fordeling ikke som tarok), har <u>ret</u> til, men ikke <u>pligt</u> til at forlange omgivning – måske ser han en mulighed for at spille nolo?
Der betales ikke nye 5 point ved en sådan omgivning.

d. Lægning i skaten

Når kortgiver har meldt ”Rigtigt”, og alle har sikret sig at have modtaget 25 + 25 + 28 kort, ordnes kortene på hånden, og kortgiver skal lægge 3 kort i **skaten:**

- Konger, pagat, skus/scies og tarok 21 må ikke lægges.
- Man må kun lægge tarok, hvis dette medfører renonce i tarok (skusen/sciesen regnes her ikke som tarok).
  Antal lagte tarokker skal oplyses på forlangende.
- Kort, som indgår i meldinger, må ikke lægges.
  Bliver dette nødvendigt, skal en sådan handling oplyses.

4. Meldinger

Hver spiller skal oplyse visse kortkombinationer:

a. Tarokmeldinger

Har en spiller 10 eller flere tarokker, skal dette meldes med angivelse af, om pagaten indgår (skusen/sciesen tæller her som tarok). Eksempelvis:

’10 uden’ = 10 tarokker uden pagaten
’12 med’ = 12 tarokker med pagaten.

b. Matadormeldinger

Har en hånd kortene *tarok 21 + pagaten + skusen/sciesen*, meldes der ’3 matadorer/store’. Hvis spilleren desuden har *tarok 20*, meldes ’4 matadorer/store’, og så videre.

c. Overfyldte meldinger (kaldes også Sprøjtemeldinger)

Hvis en spiller har *alle konger + skusen/sciesen* eller *alle fire billedkort i en farve + skusen/sciesen*, meldes der ’overfyldte konger’ eller f.eks. ’overfyldte hjerter’.

d. Fulde (hele) meldinger

Hvis en spiller har *alle konger (men ikke skus/scies)* eller *alle billedkort i en farve (stadig uden skus/scies),* meldes ’fulde konger’ eller eksempelvis ’fulde ruder’.

e. Halve meldinger

Hvis en spiller har *tre konger + skusen/sciesen*, meldes ’halve konger, mangler ruder’ (f.eks.).
Har en spiller *tre billedkort i samme farve + skusen/ sciesen*, meldes ’halve klør, mangler damen’ (f.eks.).

f. Forhold ved forkerte eller manglende meldinger, der ikke er opdaget og rettet inden første udspil

1. Hvis en spiller melder en kombination, han ikke har, (f.eks. en halv melding uden at have skusen/ sciesen), skal han betale 40 point i hver kop.

2. Hvis en spiller undlader at oplyse om en pligtig melding, skal han betale 40 point i hver kop.

I begge ovennævnte tilfælde gælder, at spilleren har pligt til at oplyse om fejlen, så snart han opdager den.
Spillet fortsætter, men spilleren kan ikke ultimere, og betaling, der er modtaget for meldinger, tilbagebetales.

5. Betaling for meldinger

Tarokmeldinger:

– 10 med / uden	10 point
– 11 med / uden	15 -
– 12 med / uden	20 -

og så videre.

Matadormeldinger:

– 3 matadorer ('store')	10 point
– 4 matadorer ('store')	15 -
– 5 matadorer ('store')	20 -

og så videre.

Overfyldte / Sprøjtemeldinger:	15 point
Fulde / Hele meldinger:	10 point
Halve meldinger:	5 point

6. Vurdering af kortene

Efter at kortene er ordnet – det vil sige samlet i farver og rækkefølge – dannes et billede af kortenes spilleværdi.
Væsentlige faktorer, der bør påvirke disse overvejelser, er:

- de andre spilleres meldinger,
- tarokkernes antal og størrelse,
- farvekortene som helhed og antal mulige indkomstkort,
- tilstedeværelsen af en pisk = mindst seks kort i en farve.

Ad – andres meldinger

Såfremt en modspiller har afgivet en melding, der oplyser, at han er i besiddelse af et ultimo-kort (f.eks. '10 med' eller 'halve hjerter uden caval', må det naturligvis påvirke vurderingen.

Især gælder, at den spiller, som melder om et stort antal tarokker (med eller uden pagat), bør anses som stærkspiller, og egne kort – sammenholdt med, hvad den anden modspiller har – bør vurderes i lyset heraf. (Hvis der for eksempel er meldt '11 med', og man selv har 4 tarokker, er det klart, at den anden modspiller har 7 tarokker, hvorfor spillet må spilles således, at man hjælper – og aldrig tvinger tarokker fra den anden modspiller = makkeren).

Ad – tarokkernes antal og størrelse

Hvis en spiller har 4 tarokker, og der ikke er meldt tarokmelding hos nogen, er det klart, at de resterende tarokker sidder fordelt med 9 hos hver af de to øvrige spillere. Spilleren med de 4 tarokker bør lægge sit spil sådan, at han ikke rammer den ene af disse spillere énsidigt.

Hvis en spiller har 7 tarokker, og der ikke er tarokmelding hos nogen, sidder tarokkerne fordelt hos de andre spillere således:

7 – 8 tarokker

eller 6 – 9 tarokker,

hvorfor spillet – i hvert fald indledningsvis – bør lægges an på at føre modspillet.

Tarokkernes størrelse spiller en væsentlig rolle ved vurderingen, idet de – hvis de er små – nemt kan trækkes og dermed normalt ikke kan få nogen reel indflydelse på spillet.

Ad – farvekortene som helhed

Farvekortene bør vurderes som en helhed efter antallet af forventede indstikkere, idet det må huskes, at det kun er, når man kommer ind og kan bestemme, hvilken farve der skal spilles, at man har reel indflydelse på spillet.

Ad – tilstedeværelsen af en pisk

Det efterses, hvorvidt der findes en pisk, hvorved forstås seks eller flere kort i samme farve.

Slagkraft for en pisk er:

– en 5-farve vil kunne slå 1 tarok ud,
– en 6-farve vil kunne slå 4 tarokker ud,
– en 7-farve vil kunne slå 7 tarokker ud,
– en 8-farve vil kunne slå 10 tarokker ud.

Kombinationen af tarokker + én pisk, således at de tilsammen udgør i alt 16 kort, er normalt en forudsætning for at kunne ultimere.

7. Lægning af skat (Se også punkt 3 d, side 9).

Kortgiveren – der lægger skat – skal betale 5 point i hver kop, men han får jo også 28 kort, hvoraf han skal lægge 3.

Fordelen ved at lægge skat er:

– kortene kan afpasses efter den rolle, man agter at spille, og
– man er ene om at vide, hvilke kort der mangler i spillet.

a. Som stærkspiller

Er man stærk i tarok – har for eksempel 10 eller 11 tarokker – men ikke nogen egentlig pisk, kan man ofte med fordel lægge af sine længste farver i den hensigt at gøre alle farver omtrent lige stærke, og da trække modspillernes tarokker ud ved at spille tarok (det kaldes at tarokkére).

Hvis man derimod har en pisk, vil det være klogest at beholde den, hvis man forventer, at den kan føres til bunds.

b. Som holdespiller

Har man en pisk, bør denne så godt som altid holdes ubeskåret, og af de andre farver bør man lægge således, at de bliver så dækkede eller så godt rustet mod en andens pisk som muligt. Altså lægges flest af den <u>næst</u>længste farve.

c. Som svagspiller

Hvis der er en mulighed for, at man kan komme til at overtage modspillet, skal der lægges efter samme princip, som holdespilleren iagttager.

Hvis kortene derimod har en sådan beskaffenhed, at man aldeles sikkert er 'svag mand' – uden mulighed for at spille nolo – da bør man som regel lægge tre kort af sin længste farve, eller måske to af den længste og én af den næstlængste.

Svagspilleren bør ikke falde for fristelsen til at lægge sig renonce i en farve for at fange kongen, eller lægge fra en kort farve for at få pagaten hjem, idet dette vil forrykke balancen mellem de to andre og dermed øge muligheden for en ultimo.

8. Selve spillet

a. Der gives kort **mod** uret med 5 kort i hvert kast.
Kortgiveren får de sidste 8 kort.
Alle er ansvarlige for at have modtaget det korrekte antal.
Når kortgiveren har lagt tre kort i skaten, startes melderunden i pligtig rækkefølge: Kortgiver, forhånd, baghånd.
Forhånden spiller ud – **mod** uret.

b. Stærkspilleren

For at en spiller kan tillade sig at optræde som sådan, må han være mindst lige så stærk som den stærkeste af de to andre. Han vil ofte føre sin pisk for at tvinge tarokker fra modspillerne og dermed åbne mulighed for en ultimo eller i hvert fald sidste stik.

c. Modspillet

Hvis en spiller således fører sin pisk og i øvrigt ikke viser tegn på venskab, bør de to andre etablere et modspil, som hindrer, at den stærke spiller ultimerer.
Den af de to modspillere, der har

- de fleste tarokker og
- de bedste indstikskort,

må tage ansvar for at føre modspillet, hjulpet af den anden, og fortsætte, indtil han måske er blevet ramt så hårdt, at den, der tidligere var svagspiller, må overtage modspillet.

(1) Holdespilleren

Holdespilleren må føre modspillet mod stærkspilleren på en sådan måde, at det bliver vanskeligt for denne at ultimere.
Til dette har han lov til at regne med mindst neutralitet fra 'makkerens' side – og når det er nødvendigt også en støtte – hvis han ved at gå med sine ultimo-kort viser makkeren, at han ikke pønser på at ultimere.

(2) Svagspilleren

Svagspilleren bør hjælpe holdespilleren, der har vist sine gode hensigter ved at gå med sine ultimo-kort.

Han spiller holdespillerens farve og undgår at spille en farve, som kræver, at holdespilleren skal bruge tarok.

Når alle ultimokort er gået, har den svage spiller ingen forpligtelser i forhold til de øvrige spillere.

d. Anvendelse af skusen/sciesen

Muligheder for anvendelse af skusen/sciesen:

– Bidrage til at skaffe indehaveren et ekstra stik.

Hvis for eksempel spilleren har en caval anden i en farve, som spilles ud med konge og dame, kan han ved anvendelse af skusen/sciesen skaffe sig en indstikker.

– Bruges som tarok, både ved udspil og ved tilspil, og

– bruges til at drive en konge ud, som er det eneste kort tilbage i en farve. Hvis for eksempel kongens indehaver har 6 kort i farven mod angriberens 5, kan angriberen føre sin farve til bunds, hvorefter den af modspillerne, der har skusen/sciesen, kan spille den ud i kongefarven, hvorved kongen bliver drevet ud.

9. Betaling under spillet

a. For pagaten

Den, der i spillets løb får sin pagat hjem, honoreres med 5 point af hver af de andre deltagende spillere.

Den, der i spillets løb mister sin pagat, betaler 5 point til hver af de andre spillere og lægger desuden 5 point i pagatkoppen.

b. For konge

Bliver en konge stukket, betales 5 point til hver af de andre spillere, og der lægges desuden 5 point i kongekoppen.

10. Betaling efter spillet

a. For tout

Den, spiller, der gennemfører en tout (alle 25 stik), belønnes med 80 point fra hver af de deltagende spillere og med retten til at tømme begge kopper. *(Der foreligger ingen oplysninger om, at sensationen **tout** nogen sinde er forekommet i tarok!).*

b. For ultimo

1. Pagat-ultimo**:** 45 point fra hver + pagatkop.
2. Konge-ultimo**:** 40 point fra hver + kongekop.

Når en kop er tømt, skal der funderes med 20 point på ny af alle deltagere ved bordet.

Ultimator er ansvarlig for manglende fundering.

c. For at gå bagud

1. Pagat-bagud: 45 p til hver + fordobling af pagatkop.
2. Konge-bagud: 40 p til hver + fordobling af kongekop.

d. For at få sidste stik: 20 point fra hver.

Betales der for at få sidste stik, når et spil slutter med en bagud?

Ingen af de ti vejledninger, der er oplistet foroven på side 3 i dette hefte, anfører undtagelse fra at betale for sidste stik ved bagud. Alligevel har det gennem tiden været sædvane at undlade at betale for sidste stik, når andre afslutninger på spillet indgår, f.eks. bagud.

Dansk Tarokforbund forholder sig i dette nyformulerede regelsæt til, at spillere i suveræne klubber kan træffe lokale afgørelser, blot disse ikke strider mod væsentlige, almene regler for Dansk Tarok.

Men: Før et taroktræf mellem klubber starter, afgøres det, hvordan arrangementet afvikles m.h.t. kombinationen bagud / sidste stik.

e. For nolo: 25 point fra hver.

f. For tælling

(Man kan efter aftale vælge at undlade optællingen. En sådan beslutning medfører erfaringsvis, at spillet i endnu højere grad koncentreres om det væsentligste i tarok: Ultimo / hindre ultimo / trække bagud / sidste stik).

Pointværdien er som følger:

For hvert stik	1 point, i alt 26 p			
For hver konge	4	-	-	16 -
- - dame	3	-	-	12 -
- - caval	2	-	-	8 -
- - knægt	1	-	-	4 -
- pagat	4	-	-	4 -
- tarok 21	4	-	-	4 -
- skus/scies	4	-	-	4 -
I alt i spillet				78 p

g. Betaling (eller gevinst) efter tællingen.

00 – 03	point	taber	25 p
04 – 08	-	-	20 -
09 – 13	-	-	15 -
14 – 18	-	-	10 -
19 – 23	-	-	5 -
24 – 28	spiller lige op.		
29 – 33	point	vinder	5 p
34 – 38	-	-	10 -
39 – 43	-	-	15 -
44 – 48	-	-	20 -
49 – 53	-	-	25 -
54 – 58	-	-	30 -
59 – 63	-	-	35 -
64 – 68	-	-	40 -
69 – 73	-	-	45 -
74 – 78	-	-	50 -

Forslag: Kun de to spillere, som ikke er kortgivere til næste spil, tæller point i deres stikbunke. Eksempel: Den ene opgør sin tælling til 39 p – den anden sin til 19 p. Ifølge tabellen ovenfor skal den første modtage 15 p, mens den anden skal betale 5 p. Altså skal kortgiveren betale 10 p – en uretfærdighed på 5 p, som kan indkasseres i pagat-koppen – eller måske modsvares senere?

11. Nolospillet

Nolo – at undgå stik – indgår som en melding i *l'hombre* og *whist*. I *tarok* meldes nolo ikke, men kan opstå under spillet.

En nolo kan forekomme, når to stærke spillere kæmper så koncentreret, at det for sent går op for dem, at den tredje kan slutte spillet uden stik. Dette 'uheld' sker yderst sjældent, når drevne spillere mødes.

En bevidst nolo, som røbes undervejs i spillet, kan sjældent gennemføres mod to dygtige modspillere. Kortfordelingen skal være ekstremt fordelagtig, og råder man ikke over skusen/ sciesen, er muligheden for succes yderst ringe.

AFVÆRGE-NOLO spilles som makkerspil mellem to svage spillere, når meldinger afslører så stor styrke hos tredje-manden, at en ultimo synes uundgåelig.
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, dog eventuelt støttet af indbyrdes meldinger.

Gennemføres en nolo, kan en ultimo ikke vindes. Men den, der vinder sin nolo, og én af de øvrige spillere kan gå bagud.

Vindes en nolo, betales efter sædvane ikke for sidste stik.

Optælling bortfalder ved vunden nolo, altså er skaten ikke et stik.

En vunden nolo betales med 25 point fra de andre spillere.

I øvrigt: Øverst på side 3 her i heftet findes en liste over bøger, hvori der bringes mere detaljerede anvisninger på væsentlige finesser ved nolo-spillet.

12. Konsekvenser ved fejl

Forkert kortgivning:
Ønsker kortgiveren at give på ny, betales i hver kop … 5 point

Forkert antal kort efter første udspil: Spillet standser. Når det er afgjort, hvem der har begået fejlen, (ved kortgivning eller på anden vis), betaler den skyldige i hver kop .... 40 point

Forkerte eller manglende meldinger: Spillet fortsætter, men den, der har fejlet, kan ikke ultimere og tilbagebetaler modtagne beløb samt bøder i hver kop …… 40 point
(Fejl kan rettes, hvis dette sker før første udspil).

Kulørsvigt: Spillet standser, og den, der har svigtet kulør, betaler i hver kop …….. 40 point

Forkert lagt skat: Hvis anden hånd (forhånden) har afgivet melding, kan fejlen ikke rettes.
Spillet standser, og der bødes i hver kop ……. 40 point

Fejlagtigt forlangt skus: Der betales i hver kop …….…. 20 point

'Gråzone'

Hvis en spiller begår en af følgende type fejl, kan den ikke rettes, hvis blot én af de øvrige spillere forlanger spillet standset.

Der kastes mere end ét kort på bordet:

Denne fejl har sjældent betydning, hvis handlingen foregår i ca. den første tredjedel af spillet, men kan have alvorlige konsekvenser, hvis handlingen sker i slutningen af et spil. I så fald kan spillet forlanges standset, og der betales i hver kop …… 40 point

Baghånden kaster et kort, inden mellemhånden har lagt til:

Denne handling vil kunne give mellemhånden en fordel, fordi 'bordet fanger'. Derfor må handlingen give udspilleren ret til (men ikke pligt til) at forlange spillet standset med en efterfølgende bod i hver kop på …….. 40 point

Et par eksempler på kritisabel etik

– *Udtalelser eller kropssprog, der kan påvirke spillets resultat.*
– *Tøven med at bekende kulør med sidste kort i en farve.*

En sådan adfærd er uacceptabel og bør imødegås ved klar påtale. Problemer af denne art kan ikke klares ved idømmelse af bøder!

13. Tælling af tarokker

Da det er nødvendigt til enhver tid at være klar over, hvor mange tarokker der er gået, anføres her et par hjælperegler:

– Den simpleste måde er naturligvis at tælle alle tarokker, samtidig med at de viser sig.

– En anden måde er kun at tælle de tarokker, som falder fra de andre to spillere, og da man jo ved, hvor mange tarokker man selv havde, da spillet startede, er det et forholdsvis simpelt regnestykke at gøre op, hvor mange tarokker der er tilbage på de to hænder tilsammen.

Uanset hvilken af ovennævnte tælleregler, der anvendes, gælder følgende gode råd:

– Tæl ikke tarokkerne, før de ligger på bordet.
– Husk at tælle skusen/sciesen som tarok (tæl til 22).

I nogle af de bøger om tarok, der er oplistet foroven på side 3 i dette hefte, beskrives mere avancerede tællemetoder.

Dansk Tarokforbunds Bestyrelse 2010/11

Formand: *Ole Brun Madsen,* Hougårdsvej 31, 8220 Brabrand
Telefon: 8626 5017 E-mail: obm@es.aau.dk

Næstfm.: *Gerner Nielsen,* Hyacintvej 7, 9800 Hjørring
Telefon: 9892 3418 E-mail: gernernielsen@hotmail.dk

Kasserer: *Børge Jørgensen,* Prinsessegade 20D, 7000 Fredericia
Telefon: 7592 9026 E-mail: borgejorgensen@mail.dk

Sekretær: *A. Knud Andersen,* Østervang 2, Blovstrød, 3450 Allerød
Telefon: 4817 4140 E-mail: ka@ka-blovstrod.dk

Christian Lerche, Lerchenborg Gods, 4400 Kalundborg
Telefon: 5951 0500 E-mail: cl@lerchenborg.dk

Ole Stevns, Dannebrogsgade 56, 9700 Brønderslev
Telefon: 9880 1127 E-mail: ole-stevns@os.dk

Oversigt over tilsluttede klubber, marts 2011

Blovstrød Tarokklub
Formand: *Svend Graumann,* Merianvej 18, 2900 Hellerup
Telefon: 3976 0904 E-mail: sg@lic-mail.dk

Den Kongelige Tarokklub
Formand: *Christian Lerche,* Lerchenborg Gods, 4400 Kalundborg
Telefon: 5951 0500 E-mail: cl@lerchenborg.dk

Fredericia Fæstnings Tarokklub
Formand: *Ingvert Terkildsen,* Skovagervænget 19, 7000 Fredericia
Telefon: 7594 0204 E-mail: ingvert@email.dk

Hjørring Tarokklub
Formand: *Gerner Nielsen,* Hyacintvej 7, 9800 Hjørring
Telefon: 9892 3418 E-mail: gernernielsen@hotmail.dk

VLK Vestre Landsdelskommandos Tarokklub Aarhus
Formand: *Bent Agger,* Parkvej 56, 8920 Randers NV
Telefon: 8641 6710 E-mail: bent.agger@fiberflex.dk

Aalborg Garnisons Tarokklub
Formand: *Bruno Schnoor,* Th. Stauningsvej 7, 9210 Aalborg SØ
Telefon: 4076 3542 E-mail: schnoor@gvdnet.dk

Vedtægt for Dansk Tarokforbund

§1 Dansk Tarokforbund (DTF) er stiftet den 8. september 2010 i Tranbjerg ved Aarhus. Foreningens hjemsted er formandens adresse.

DTF er paraplyorganisation for de tilsluttede klubber, som er suveræne.

DTF kan ekskludere medlemsklubber og enkelt-medlemmer, der ikke lever op til Forbundets bestemmelser, eller som ved deres fremtræden og handlemåder gør sig mindre egnede til medlemskab.

§2 DTF har til formål

– at udbrede kendskabet til kortspillet Dansk Tarok,

– at være behjælpelig ved start af nye klubber i Danmark,

– at rådgive klubber og enkeltmedlemmer ved indkøb af spillematerialer, litteratur etc. og at publicere og vedligeholde et officielt regelsæt, der anvendes ved turneringer på forbundsniveau samt som standardforslag til nye klubber,

– at oprette og vedligeholde en **hjemmeside** med oplysninger om tarokklubber i Danmark, kontaktpersoner, spillekort og andet relevant materiale for potentielle tarokspillere.

§3 Det årlige kontingent baseres på klubbernes medlemstal og fastsættes fra år til år på generalforsamlingen efter forslag fra bestyrelsen. Enkeltmedlemmer uden klub-tilhørsforhold kan optages mod betaling af årskontingent.

DTF's regnskabsår er fastsat til: 1. september til 31. august.

§4 Generalforsamlingen (GF) er DTF's øverste myndighed.

Ordinær GF afholdes hvert år senest den 15. november og indkaldes skriftligt med mindst én måneds varsel.

GF tilstræbes lagt i forbindelse med taroktræf.

Ekstraordinær GF afholdes, når bestyrelsen finder anledning hertil, eller når mindst en tredjedel af de tilsluttede klubber forlanger dette. Skriftlig indkaldelse skal ske med mindst én måneds varsel, og dagsorden skal være vedlagt.

På GF har hver klub et stemmetal i forhold til antal medlemmer, som er tilmeldt DTF. Enkeltmedlemmer har stemmeret med én stemme.

Skriftlig afstemning skal foretages, hvis tre klubber eller bestyrelsen ønsker dette.

Dagsorden på den ordinære GF skal indeholde:

1. Valg af dirigent, (der bl.a. kontrollerer antallet af stemmer, jf. foranstående).
2. Beretning v/ formanden.
3. Regnskab v/ kassereren. Herunder fastsættelse af kontingent.
4. Indkomne forslag.
5. Valg af revisor og revisorsuppleant.
6. Eventuelt.

Forslag, der ønskes behandlet på GF, skal være formanden i hænde senest 1 måned inden og tilsendes klubber og enkeltmedlemmer senest 14 dage før GF's afholdelse. Kun forslag fra klubber og fra DTF's bestyrelse kan behandles på GF.

Enhver lovligt indvarslet GF er beslutningsdygtig, uanset antallet af repræsenterede klubber og medlemmer.

Til vedtagelse eller ændring i vedtægten kræves 2/3 majoritet af de afgivne stemmer.

§5 DTF's bestyrelse:

Kun medlemmer af klubber er valgberettigede til bestyrelsen og kun med ét medlem pr. klub. Bestyrelsen kan maksimalt bestå af seks medlemmer. I tilfælde af stemmelighed er formandens stemme udslagsgivende.

Bestyrelsen konstituerer sig selv ved valg af formand, næstformand kasserer og sekretær.

§6 Opløsning af DTF kan kun ske på en ordinær GF, og kun hvis ¾ af de afgivne stemmer går ind for dette. Det afgøres samtidig ved almindelig stemmeflerhed, hvad der i givet fald skal ske med Forbundets midler.

Vedtaget på den stiftende generalforsamling 8. september 2010.

Ole Brun Madsen, dirigent.

Ansvarlig for nærværende udskrift: *A. Knud Andersen, sekretær.*

Dansk Tarokforbunds Hjemmeside **www.dansk-tarok.dk**

tilbyder oplysninger om:

- Formål, Vedtægt
- Dansk Tarokforbunds Regelsæt
- Dansk Tarokforbunds Spillevejledning
- Tarokkort & Tilbehør
- Tarokspillets Historie
- Litteratur & Links

Personlig kontakt til Dansk Tarokforbund: Benyt navnelisten her i heftet.

De seks klubber, der er oplistet på side 19 i dette hefte, er indtrådt i det nystiftede Dansk Tarokforbund med i alt 107 medlemmer.

Det er spændende at erfare, hvor mange tarokspillere der 'skjuler' sig rundt om i Danmark, og hvor mange nye der viser interesse for Hjemmesidens tilbud, når disse foreligger i løbet af 2011.

Historisk set er der i denne sammenhæng fuldgyldig grund til at mindes **vicetoldinspektør *Poul Jensen,* Humlebæk,** for hans ihærdige indsats for at udbrede kendskabet til tarokspillet i Danmark. Dette skete bl.a. ved en nyudformning i slutningen af 1960'erne af *J. V. V. Hermansens* spilleregler fra 1943. Poul Jensens beskrivelse med regler og anvisninger på, hvordan dansk tarok bør spilles, har siden dannet grundlag for de fleste spillevejledninger, som nu kendes i tarokklubber og blandt private, fordi Poul Jensen skabte interesse for spillet ved henvendelse til pressen. Mange vil huske fotografiet af ham med de spændende kort i hænderne.

Allermest er han dog kendt for i 1968 at udsende en oversigt med navne og adresser på 205 tarokspillere i Danmark. Formålet med listen var at udbrede kendskabet til spillet samt at give tarokspillere, spredt ud over Danmark, mulighed for at komme i kontakt med hinanden. Reviderede udgaver fulgte – den sidste i september 1989.

Poul Jensen døde i 2008 – uden at få opfyldt sin drøm om at være med til at etablere en Dansk Tarokunion. Men vi takker ham for at holde spillet i live, indtil vi nu kunne oprette Dansk Tarokforbund!