

NOGET OM TAROKKEN I DANMARK.

Der har i mange år været nogle påfaldende træk ved TAROKKEN i Danmark

Der har været nogle få klubber, som har bestået i lang tid - i Aarhus var der en klub med tilknytning til Vestre Landsdelskommando, i Aalborg hørte klubben til ved Dronningens Livregiment, hvor spilleaftenerne afvikledes under skyldig hensyntagen til passende militære omgangsformer. Den noget yngre klub i Hjørring holder til på Nordjysk Parkområde. Ser man på medlemmerne i de omtalte klubber vil man kunne bemærke, at en stor del er hærofficerer.

Udover disse klubber er der ifølge den landsdækkende Tarokanerliste, der blev udsendt for nogle år siden, flere Tarokspillere andre steder i landet, og også på den liste forekommer en del militærfolk.

Der er ikke mange Tarokspillere i dette land, men det kan konstateres, at en ikke uvæsentlig del af disse er militærpersoner - hærofficerer, og tager man yderligere totalantallet af hærofficerer i betragtning er det evident, at sammenlignet med andre erhvervsgrupper har TAROKKEN tilsyneladende en meget stor tiltrækningskraft på disse officerer.

Det er vel næppe heller helt tilfældigt, at tidligere vejledninger i dette ædle spil er forfattet af officerer.

Det rejser imidlertid et interessant spørgsmål.

HVORFOR ??????????

Forklaringen kan næppe findes i den af L.G.K.Christiansen omtalte teori om de østrigske officerer, som skulle have bragt spillet med under krigen i 1800-tallet.

Heller ikke i det forhold, at man som hærofficer ofte er forsat til tjeneste på obscure steder, hvor man i de lange vinteraftener nemt fristes til at spille kort. Eller i de hyppigt skiftende tjenestesteder, hvor officerernes omgang bliver andre officerer, således at man også der kan fristes til at spille kort.

Man kunne jo udmærket spille både bridge, l'hombre, whist, hjerterfri, poker eller andet, der kunne sikker spindes mange ender om hvordan og hvorfor - hvorfor ikke.

André Bjerke har vist fat i noget, når han om et kortspil skriver "*en kamp om verdensherredømmet på et grønt bord*".

Denne formulering har givet mig inspiration til en teori - det er muligvis ikke forklaringen på spørgsmålet HVORFOR, men, synes jeg selv, i hvert tilfælde en højst sandsynlig teori, som læseren selvfølgelig er velkommen til at afvise med et militærisk HA.

Da jeg fra en nær ven overtog en del krigshistorisk litteratur, både om den seneste verdenskrig og om tidligere tiders krige kom jeg til at tænke på Bjerke. Der var nemlig en bog, som var overordentlig interessant og som på mange måder kunne give den nødvendige baggrund for min teori, "The Hallowed Ground" om den amerikanske borgerkrig af Bruce Catton. Det skal med det samme slås fast, at der ikke står et eneste ord om kortspil i den bog, den handler selvfølgelig om borgerkrigen, men derigennem også om et af de nyere tiders største Tarokspil (det er dog ikke gået op for Catton), og betragtningerne i det følgende hænger nøje sammen med afsnit, kapitler og sætninger i bogen.

I krig er formålet at slå fjenden og tilintetgøre ham (med mindre der på det sidste punkt skulle være visse politiske hensyn), og det samme gælder for TAROK, hvor man oven i købet betegner een af spillerne som fjende, mens man i bridge kun taler om modspillere.

Ganske små, ofte tilfældige faktorer kan få afgørende indflydelse på udfaldet af et slag eller en kampagne - og også i kortspil dukker disse tilfældigheder op på afgørende tidspunkter.

Hvis vi tager nogle af bogens kapiteloverskrifter - jeg skal undlade at oversætte dem, men nøjes med få kommentarer - er der straks meget, der kan appliceres på TAROK.

Not to be ended quickly.

Man spiller med 25 kort på hånden (efter at kortgiveren med stort besvær og megen omtanke har lagt 3 kort) og det går ikke altid hurtigt. Nogle er endda særdeles langsomme, når slutspillet nærmer sig.

The important first trick.

Hvem kender ikke til, at førstegangsudspillet kan være afgørende for om man hurtigt finder frem til modspillernes svage punkter eller ikke.

Trail of the pathfinder.

Et af spillets sider er at finde frem til, hvor ultimokortene og andre afgørende kort er placeret, og om muligt tvinge disse kort ud før spillets afslutning.

Delusion and defeat.

Den store skuffelse når et modspil ikke lykkes, enten fordi det fra starten var håbløst, eller værre hvis man har spillet gris og derved foræret en anden en urimelig ultimeringsschance.

Stalemate in the swamps.

Ultimokortene er gået, alle kæmper mere eller mindre indædt om det berømte sidste stik.

The great decision.

Det tidspunkt, hvor man som kortgiver med en stærk hånd skal lægge 3 kort i skat.

The final miscalculation.

Tællingen er tabt. Kongeultimoen bliver til en bagud takket være en pagat hos tredjemanden.

The enemy will be attacked.

Det drejer sig som bekendt om at genere den farlige spiller mest muligt.

Moment of truth.

Når man kan trække en spiller bagud.

Kill, confiscate and destroy.

Kommentarer overflødige.

Der begynder at tegne sig et mønster.

Men det vil ikke være rimeligt at undlade at se nærmere på de forhold, som Catton beskriver. Han ikke blot omtaler, hvad der skete, han analyserer kritisk, hvad der foregik, hvorledes der blev begået små fejl, taktiske brølere og strålende dumheder, hvordan hærchefers personlige ambitioner, gensidige sym- og antipatier mv. stillede sig i vejen for afgørende træk, og hvordan uheldig anvendelse af utilstrækkelige styrker kunne få katastrofale følger.

Det var **krig**.

Men det kunne lige så godt have været TAROK.

Det vil blive alt for omfattende at henvise til alle de med navn omtalte generaler, oberster, majorer, kaptajner m.fl., til navne på slagmarker, som alligevel ikke vil sige noget (selv om nogen måske har hørt om Gettysburg, Richmond, Fort Donelson og Vicksburg, om Lee - hvis ikke på anden måde så i krydsord -, Ulysses Grant og Stonewell Jackson). Jeg skal derfor nøjes med at fremhæve nogle karakteristiske træk, som også vil kunne appliceres på andre krige - og som alle indeholder paralleller til TAROK.

I det hele var der tale om en mærkelig krig, uforberedt, spontan som et hvert nyt spil på en TAROK-aften.

Hvad var det, man så i den krig?

Blandt andet noget om angreb og om ikke at angribe. Og noget om at forsvare sig mod angreb. Ligesom i TAROK.

Der kunne ses flere eksempler på, at man gik til angreb uden at man havde de fornødne betingelser eller den tilstrækkelige baggrund for at kunne føre angrebet til bunds. Med ødelæggende konsekvenser. Ligesom i TAROK.

Der var flere lejligheder, hvor hærførere ikke forstod at udnytte en gunstig lejlighed til at følge en sejr op - og heller ikke dette er ukendt i TAROK, hvis man er i en situation, hvor ultimo er mulig og så står af i utide. I krigen betød det, at modparten fik muligheder for at retablere sig, i TAROK taber man en ellers sikker gevinst på gulvet.

Man lærte betydningen af et langvarigt, kraftigt artilleribombardement, helst skulle det være præcist - og hvad er det andet end at bruge pisk, hvis den er velrettet - men man lærte også, at hvis man ikke kunne følge dette bombardement op med et afgørende angreb, var det uden betydning eller måske skadeligt for een selv. Se det er noget om at trække pisk i utide.

I krigen gjaldt det om, når man gik til angreb, eller for så vidt også i forsvarsposition, at man havde de fornødne reserver i baggrunden til indsats, hvis situationen krævede det. Det svarer til, at man i TAROK står sig ved at spille sådan, at man i slutspillet kun har TAROKKER tilbage.

Eller man kan sige, at man bør sikre sit tilbagetog - og det kan have noget med at slippe sciesen i tide at gøre.

Heller ikke dette med tællingen, som man lægger så stor vægt på i TAROK, er i og for sig forskellig fra krigsførelse. Dels må man have overblik over egne styrker, dels må man kende modpartens potentiale, det være sig såvel i begyndelsen som i slutfasen af en kampagne eller et slag.

Den amerikanske borgerkrig havde i modsætning til moderne krige et interessant træk. Man gik nemlig rundt for at lede efter fjenden, og det gør man også i visse TAROK-spil. Man havde intet effektivt efterretningsvæsen. Det har man heller ikke i TAROK - nok kan meldinger sige lidt, men de behøver det ikke og kan undertiden være vildledende, ligesom modpartens spilføring kan være det, f.eks. forsøg på aggressivt spil uden fornøden styrke bagved.

Et af krigens mål var at tvinge fjenden til betingelsesløs kapitulation. Det er vel et udtryk for det samme, at man tvinger sine modparter til betingelsesløs kapitulation, når de i sidste stik er nødt til at spille ud i den farve, hvor hvori man har sin kongeultimo.

I krig anvendes ofte propaganda under forskellige former. Gør man ikke også det i TAROK? Både negativt og positivt. En melding på 10 og 11 med pagat uden et billedkort ved siden af og uden pisk - man kan se det på melderen. og den forventede triumf, der lyser ud af den spiller, som melder 12 tarokker, matadorer og sprøjte i konger, han vil lyse op, når han afgiver sin melding og med begærlighed skrabe betalingen til sig - man kan se ham som en anden Goebbels "Wollen Ihr den totalen Krieg".

Er der mon nu lidt, der er ved at gå op for læseren; Der begynder at tegne sig et billede af, at min teori slet ikke er så tosset endda. Vel, den amerikanske borgerkrig udfoldede sig for over 150 år siden, og krig i dag er meget forskellig fra den tids krig - eller er den nu også det? Læs f.eks. Lord Allanbrookes dagbøger eller bogen om feltmarskal Lord Alexander. Når man ser bort fra udviklingen på det våbentekniske område, de større muligheder for mobilenheder og bedre kommunikationslinjer er forskellen slet ikke så stor.

Altså: når TAROK har en sådan tiltrækning på officererne som påvist indledningsvis skyldes det, at de i dette spil - fremfor så mange andre - møder de samme udfordringer som i krig, her ganske vist ved et "grønt bord", men med muligheder for strategiske og taktiske manøvrer, strålende sejre og bitre nederlag.

De leger krig.

Alle vi andre. vi leger ikke krig, men vi synes, at TAROK er et morsomt og fascinerende spil. Og kan vi få de tapre krigere ned med nakken, tvinge dem til kapitulation, påvise deres fejlskud og taktiske misforståelser - ja så frydes vi.

Januar 2002
Hans J. Møller.