



Beilebung

T A R D K.

Veiledning

i

L a r o k.



Nanders.

Trykt hos J. M. Eimenhoff.

Indhold.

	Pag.
Første Afdeling. Om Spillets Materiale	5.
Anden Afdeling. Spillets Organisation	6.
§ 1. Om Kortgivningen	6.
§ 2. Om Gearteringen	7.
§ 3. Om Meldingen	8.
§ 4. Almindelige Regler	9.
§ 5. Om Gewinnst og Tab	11.
Tredie Afdeling. Specielle Regler	12.
§ 1. Om Plan i Spillet	12.
§ 2. Om Gearteringen	13.
§ 3. Om Stikkens Fordeling	15.
§ 4. Om Pagaten	15.
§ 5. Om Kongerne	22.
§ 6. Om Scusen	24.
Fjerde Afdeling. Om Pouiller.	26.

Første Afdeling.

Om Spillet's Materiale.

Tarok (af det italienske Tarocco) har man 78 Kort, nemlig :

1) De saakaldte Tarokker (Tarocchi), 21 i Tallet, som ere bestandige Trumfer, og betegnes med fortløbende *A*, fra *A* I til *XXI*. Af disse er *A* I den laveste, kaldes *Pagaten* (Pagato) og er det vigtigste Kort i hele Spillet, da det forskaffer den, som har det paa Haanden, stor Fordeel eller Skade, efterform det er stærkt eller svagt besat med andre Tarokker. *A* XXI kaldes *Mongue* (Mongo) og er den høieste Tarok, altsaa det høieste Kort i Spillet.

Nærmest Tarokkerne staaer *Scufen* (Scusa), der benyttes efter Omstændighederne, som Fordeelen bedst byder, og har det Giendommelige ved sig, at den ikke kan stikke, men ei heller overskiftes. Den kan bruges som Udspil i enhver Farve, men ogsaa som Tarok, hvorfor man i Almindelighed regner Tarokernes Antal til 22.*)

*) Det er dog ikke tilladt allevegne, at udspille Scufen som Tarok.

2) De saakaldte Herreblade, 16 i Tallet, 4 i hver af Farverne, nemlig Kongen, Damen, Rytteren (cavalière) og Knekten (valet).

3) De saakaldte blanke Kort eller Ladons, 40 i Tallet, 10 i hver af Farverne, nemlig fra Cøset til Dien, hvilke følge paa hinanden ligesom i Lhombre, idet nemlig i Mødt de færreste Dine, i Sort de fleste gjælde meest. Med de tilhørende 4 Herreblade er der altsaa 14 Kort i hver Farve.

Enhvert Kort i Tarok har sin bestemte Værdie, og alle 78 Kort udgjøre tilsammen ligesaa mange points, der, fordeelte paa de 3 Spillende, give 26 points for hver. Efter Spillet tæller derfor Enhver sine Points, og har da i Gevinst eller Tab hvad der er over eller under dette Antal.

Anden Afdeling.

Spillets Organisation

§ 1. Om Kortgivningen.

Hvorledes Spillerne skulle sidde, bestemmes paa samme Maade, som ved Lhombre. Er Man 4 til at deeltage i Spillet, belægges f. Ex. de 4 Pladser ved Bordet med 3 Konger og Scufen, medens man lader Spillerne trække mellem de tilsvarende Damer og Pagaten. Den, som faaer Pagaten, tager Plads hvor Scufen ligger, og giver Kortene første Gang.

Man giver 5 Kort ad Gangen til de 3 Personer, som spille, først til den, som sidder paa høire Side. De sidste 8 Kort beholder Giveren selv, og annoncerer derpaa, at „Kortene ere rigtige.“

Feil ved Kortgivningen straffes med 5 points til hver af de Medspillende og til Pagatpouillen, ifald denne bruges. Vil man lade Kortgivningen gaae fra sig, betales ingen Bøder; men det gjør man ei gjerne, da den medfører Fordele.

§ 2. Om Erarteringen eller at lægge Scar.

Naar Kortene ere fordeelte, bortlægger Giveren 3 af sine 28 Kort, saa at han faaer ligesaa mange, som de Andre, nemlig 25, hvilket kaldes at ecartere sig (s'écarter, ital. scartarsi) eller at lægge Scar (af ital. scarto, fr. écart, gl. escart o: det, som lægges bort).*)

Man kan ikke ecartere en Konge, ei heller noget Kort, som henhører til det, man vil melde.

Har man kun 3 Tarokker, om endog deriblandt Pagaten, kunne disse ecarteres, ogsaa færre end 3, men ikke færre end 3. Tarokker maae ikke ecarteres uden i det her ansigvne Tilfælde.

Mongo og Scufen maae ikke lægges.

Feil ved Erarteringen straffes med 15 points til hver,

*) Nogle kalde det Scat istedetfor Scar, hvilken Benævnelse er urigtig, ligesom Man ogsaa feilagtigen benævner Kortgiverens sidste 8 Kort ved Scat. I gamle Bøger kaldes de 3 bortlagte Kort Reds Scar.

Kortene gives om, og der betales tilbage, hvad der var udbetalt for Meldinger.

Naar Man har erareret sig, annonceres, at "Scaren er lagt," hvorpaa Man skrider til at melde.

§. 3. Om Meldingen.

Kortgiveren melder først de Honneurer, han maatte have, derefter de Andre; men det maa skee strax, da det er for sidsigt, naar Spillet er begyndt. Har man intet at melde, siges det ogsaa.

Mongo, Pagat og Scus danne 3 Matadorer foroven, og betales med 10; har man Tarok *N XX* til, saa have 4 Matadorer foroven, hvilke betales med 15, 5 Matadorer med 20, 6 med 25 o. s. v.

Pagaten, *N II* og Scusen udgjøre 3 Matadorer foruden, og betales med 10, 4 betales med 15, 5 med 20 osv.

10 Tarokker betales med 10, 11 med 15, 12 med 20 o. s. v. Mangler man en Tarok, kan Scusen supplere den. Tarokkerne maae fremvise, om forlanges; de øvrige Meldinger kunne derimod controlleres uden dette. Har man 10 Tarokker eller flere med Pagaten, og ønsker at slutte sit Spil, ved ikke at melde dem, kan man gjøre det, men taber naturligviis Gevinsten, som man vilde have havt ved Meldingen. Man har derfor ingen Fordel heraf, uden der spilles med Pagatpouille, og denne er stor.

4 Konger kaldes hele Konger og betales med 10. Mangler man een af dem, kan den Manglende remplaceres

af Scusen, hvilket kaldes halve Konger, og betales med 5; men man maa sige, hvilken Konge der mangler. Har man hele Konger og Scusen tillige, betales de hos Nogle med 15, og kaldes 5 Konger.

Kongen, Damen, Kavollen og Knægten i een Farve danne et heelt Cavallerie, som betales med 10. Har man Scusen til, kaldes det af Nogle Fuldblods-Cavallerie og betales med 15. Mangler man eet af Hervebladene, kan det Manglende remplaceres af Scusen, hvilket kaldes halvt Cavallerie, og betales kun med 5. (Imidlertid maa man sige, hvilken Figur der mangler.)

Melder man 10 Tarokker uden Pagat, og der ved Eftersynet ikke findes saa mange, maa man betale 15 til hver, da sliq Feiltagelse giver den 3die Medspiller Ophøysning om, hvor Pagaten sidder.

§. 4. Umindelige Regler.

Kun 3 Personer deeltage i Spillet, ligesom i Lhombre, og den, som sidder tilhøire af Givoren, spiller ud. Naar 4 Personer spille, sidder altsaa hedsse een af dem over, ligesom i Lhombre; men i Tarok er han aldeles udenfor Spillet, da han ikke deeltager i Gevinst eller Tab.

En væsentlig Regel i Tarok er, at bekjende Farven saalange man kan, og at stikke med Tarok, naar man ikke har flere af Farven. Man skal ligeledes bekjende med Tarok, naar der tarokkeres o: spilles

*) Oprindelige spilles saaledes, at Kongen ikke maa mangle.

Sid 28
mest

les Tarok. Nagres Farven eller stikkes urigtigt, betaler man 15 til Hver, faaer ingen Betaling for hvad man har over 26 Points, og kan intet gjøre ultimo.

Den som faaer det sidste Stik i Spillet for Pagaten, siges at gjøre Pagaten, og erholder derfor 15 af Hver samt Pagatpouillen, ifald denne bruges.

(Gjør man det sidste Stik med Mongo og det næstsidste med Pagaten, kaldes det „stor Ultimo,“ og betales med 30 af Hver; men denne Honneur bruges ikke, hvor der spilles med Pagatpouille.)

Har man 10 Tarakker, 3 Matadorer, et heelt Cavalerie og gjør Pagaten, faaer man herfor 34 Points af Hver foruden de sædvanlige Gebyrer; hvilken Honneur dog ikke bruges allevegne, ei heller hvor der spilles med Pagatpouille.

Taber man Pagaten, betales 5 til Hver og ligesaa mange til Pagatpouillen; taber man den ultimo, betales 15 til Hver, og ligesaa meget til Pouillen, som denne indeholder.

Gjør man det sidste Stik i Spillet med en Konge, siges man at gjøre en Konge, hvilket betales med 10 af Hver, foruden Kongepouillen, hvis denne bruges. (Taber man de to sidste Stik med 2 Konger, siges man at gjøre en dobbelt Konge, hvilket af Noget betales med 15.)

Taber man en Konge, betales 5 til Hver; tabes den ultimo, 10 til Hver og saameget til Kongepouillen, som den indeholder.

Da det er forbunden med saamegen Fordeel at beholde Pagaten eller en Konge tilsidst, er det altsaa en Hovedregel i Tarok, at stræbe efter at faae dem ud forinden.

For at være Herre over Spillet, er det sidste arbejdet nødvendigt at vide, hoormange Tarokker der ere ude, da man uden denne Kundskab spiller iblinde og intet kan foretage sig med Sikkerhed. Det er ei alene nødvendigt, naar man selv vil gjøre noget ultimo, men ogsaa, naar man vil forhindre det hos Andre, og i det Hele for at kunne drage tilbørlig Nytte af sine Kort. Foruden Antallet maa man ogsaa nogenlunde erindre Størrelsen af de udfomne Tarokker; idetmindste maa man mod Enden af Spillet vide, om man selv har de høieste, eller om endnu høiere sidde paa de andre Hænder, samt om Scusen er deriblandt.

Ogslaa at ville tælle de udfomne Kort i de andre Farver, er for vidtløftigt, og har sædvanlig til Følge, at man bliver arbejdet confus. Da 3 Kort ere earterede, kan man desuden heller ikke komme til nogen Vished herom, med mindre man selv gav Kortene. Det maa derfor anses tilstrækkeligt at vide, hvilke Konger der ere ude, og at vide Bestæb med Antallet af de udfomne Kort i den Farve, hvori man agter at gjøre en Konge.

§. 5. Om Gevinst og Tab.

Naar Spillet er tilende, tælles Kortene, og vil da være vundet eller, tabt hvad man i Tælling har over eller under 26 Points. Mongo, Pagat, Scus og Konger gjalde hver 5, Damerne 4, Cavalierne 3, Knægterne 2, og 3 blanke Kort, eller af de øvrige Tarokker, tilsammen 1 point. Hvert af de gjaldende Kort maa imidlertid belægges med 2

Labons, for at gjælde. Lægges 2 gjældende Kort sammen med eet blankt, trækkes 1 point fra Beløbet, som udgjør Værdien af de 3 manglende Labons; og lægger man 3 gjældende Kort sammen, frabrages 2, der er Værdien af de 6 manglende blanke Kort.

For at faae saa stor en Tælling, som mueligt, maa man altsaa stræbe efter at erholde saamange gjældende Kort i sine Stik, som mueligt; dog bør man vogte sig for, at dette ikke stæer paa Modspillet's Bekostning, saa at man til Slutningen kommer til at tabe derved, istedetfor at vinde, hvilket Begyndere ei altid iagttage.

Da alle 78 Kort i Spillet udgjøre ligesaamange Points, som, fordelt paa de 3 Spillende, giver 26 for hver, saa maae Gevinst og Tab mellem Spillerne nøiagtigt stemme med hinanden, hvoraf man lettelig underrettes om Feil ved Tællingen.

Med Hensyn til Omsætningen bemærkes, at Beregningen af een Point til 1 Rbl. omtrent giver samme Omsætning som 4—48, uden Krølle til Beten, i Rhombre.

Man spiller i Tarok med Betons, ligesom i Rhombre, og passer da gjerne, for at lette Regnskabet ved Spillet's Opgjørelse, at Misen er lige stor hos alle Spillerne. Har man saaledes en Mise af f. Ex. 5 Stkr. à 100 points, 5 Stkr. à 20, 10 Stkr. à 5 og 10 Stkr. à 1 p., ville disse 600-points udgjøre en Beholdning, som Man i et Spil af den ovenanførte Beskaffenhed skal have Vanskelighed ved at tabe, da Omsætningen i Almindelighed kun er et Par Rbd.

Tredie Afdeling.

Specielle Regler.

§. 1. Om Plan i Spillet.

Naar man har ordnet sine Kort efter Værdien (hvilket er af Bigtighed, for at have den tilbørlige Doversigt over dem) og ligeledes har tallet efter, om man har 25 Kort paa Haanden, maa man vurdere dem, og lægge en Plan for Spillet. Skal man lægge Stear, bør dette stæe overensstemmende hermed. Det er naturligt, at den Plan, som saaledes udkaftes førend Spillet begynder, ikke consequent kan følges under alle Omstændigheder, men maa modificeres overensstemmende med Spillet's Gang og Medvingerne. Skjøndt dette kan blive nødvendigt, er det dog alligevel godt, at man forud har dannet sig et Slags Begreb, om man selv vil prøve paa at gjøre noget ultimo, eller man blot vil indskrænke sig til at forhindre det hos Andre, enten som Dirigent eller Medhjælper, eller ogsaa, om man vil begge Dele overensstemmende med Spillet's Gang.

Der gives Spillere, som ikke kunne undlade, ved Yttringer, ved forlobs at talle Penge op, og paa flere andre Maader at give Medspillerne Oplysning om, at de have daarlige Kort, hvilket ofte har Indflydelse paa Scarteringen og Spillet's Gang, idet den Anden, som ikke har Paagaten, derved faaer Nys om, hvor den sidder, og opfordres til at være paa sin Post. Herved taber Spillet naturligviis

i Interesse; thi jo mere forborgent Alt er og holdes, desto større og piquantere er Nydelserne. Meldingerne give allerede Oplysning nok; og, hvis det lod sig gjøre, som i Whist og Whombre, at man ikke meldte Honneurerne før end efter Spillet's Ende, vilde Interessen derved unægtelig forhoies. I Whombre, Bofon og flere andre Spil vted Man, hvo der er den sælles Fjende; i Tarok derimod skal man slutte sig dertil af Spillet's Gang, saafremt det ikke forud er oplyst ved Meldingerne.

§. 2. Om Scarteringen.

At lægge Scar rigtig, er yderst vigtigt, men har for Begyndere mange Vanfærligheder: endog gamle Spillere volker denne Deel af Spillet stundom Hovedbrud. Mange, især Begyndere, ere saaledes tilboielige til at lægge sig renonce i en Farve, hvilket unægtelig er fristende, fordi vedkommende Konge derved som oftest fanges; men man kan ikke nok gjøre opmærksom paa, især naar man spiller med Pagatpouille, at denne Methode er farlig, og at den let foranlediger Ultimo. Man bør kun da lægge sig renonce, naar Man selv har Pagaten, men denne sidder saaflet, at man ellers neppe vil kunne bjerge den. Har man derimod ikke Pagaten, kan det kun nogenlunde gaae an, naar man enten har mange Tarokker, idetmindste 10, eller meget faa, saafom 3 à 4, med hvilke man dog ingen Nytte kan gjøre. Under andre Omstændigheder, end disse, er

det selvde utilraabeligt, og som oftest skadeligt, baade for Vedkommende og for det Almindelige.

Man ecarterer sig forøvrigt overensstemmende med den lagte Plan; hvorhos bemærkes, at Man ikke gjerne lægger Kort af den Farve, hvori man har en Pibst: mange Kort i een Farve, med mindre denne er overflødig stor. I de andre Farver bør man lægge saaledes, at man saavidt mueligt bliver lige stærk i dem alle, og beholder Kort, med hvilke man baade kan stilke og læhere. At ecartere Damer, Kavaller og Knagter, hvilket nogle Spillere gjøre, for at have dem i Tælling, er neppe rigtig, naar Man vil dirigere Spillet, forsaavidt som man derved berøver sig Stikere, hvormed man kan komme i Spillet.

§. 3. Om Stiffenes Fordeling.

Det er en væsentlig Regel i Spillet, at bringe Stik paa alle Hænder; thi spiller En uden Stik, erholder han derfor ei alene 26 points af hver, men hos de Andre gjælder da hverken Tælling eller Ultimo. Man bør derfor aldrig stille sig af med Scusen, førend man ser, at begge Medspillerne have Stik, hvilket saaledes kan betragtes som den første Regel og første Ting, man har at iagttage. Dog, naar Pagatpouillen er betydelig, og En har meldt mange Tarokker med Pagatten, samt de øvrige Tarokker sidde saafordelte, at man ei paa anden Maade kjender at kunne redde Pouillen, kan det være fordelagtigt,

at Een af Medspillerne ingen Stik faaer, hvori den Anden da maa være ham behjælpelig paa enhver Maade.

§. 4. Om Pagaten.*)

Naar det ikke ved Meldinger er oplyst, at Pagaten sidder saa slet, at man forud indseer, at den ikke kan gjøres, gaar steds den første Bestræbelse ud paa, at faae Pagaten ud. Er det altsaa ikke meldt, Hvo der har den, søge man at faae Oplysning herom, hvilket ofte ikke er let og fordrer Opmærksomhed, da Spillet af vigtige Spillere stundom kan cacheres i høi Grad, og man ikke sjelden i saadant Tilfælde først kommer til Kundskab derom, naar man kun har faa Kort tilbage, og ikke længere har Spillet i sin Magt. Som Kjendetegn paa, at Een af Medspillerne har Pagaten, kan det ansees, naar han tarokker eller stiller de Andre af med Tarokker ved at bruge en Pidsk. Imod ham bør de andre Spillere forene sig, og søge at udfinde, i hvilken Farve han er svagest, for at svække ham ved en Pidsk i denne Farve. Den, som vil dirigere Modspillet, gjør derfor bedst i at spille den Farve til ham, hvori han selv har flest, og Medspilleren maa heri rette sig efter ham ved at bringe den samme Farve, naar han kommer i Spillet. Dog bør den Svage i Begyndelsen ikke altfor bestemt

*) Benævnelserne Pagat, Pagato o: den Betalte, kommer af det ital. pagare, betale: rimeligviis, fordi der steds skal betales, naar dette Kort viser sig under Spillet, hvad enten som Gevinst eller Tab.

tage Parti, men, naar Egevagten omtrent er tilveiebragt, ogsaa betragte sin Allierede med en vis Mistanke; thi det kan vel hændes, at denne selv har Pagaten, og at han har søgt at skjule sit Spil, for at faae en Allieret. Det er derfor i Tarok en gylben Regel for den Svage, ikke at troe Nogen for vel, saalange det ikke er oplyst, Hvo der er den egentlige Fiende. For ei at gjøre Skade, er det af denne Grund ogsaa ofte vanskeligere at spille flette, end gode Kort.

Er det derimod ved Melding af Matadorer eller Tarokker oplyst, hvor Pagaten sidder, bør Modspillerne alliere sig paa det Nøieste, og søge saavidt muligt at spille i Harmoni med hinanden. Den Svagere maa her aldeles rette sit Spil efter den Stærkere, ja end ikke sige smaae Dofferser, for at tjene det almindelige Bedste. Naar Makkeren spiller Tarok, behøver han dog i Almindelighed ikke at svare, da hiin i dette Tilfælde kan ansees for at være stærk. Der er selgelig i saa Fald ingen Fare for Pagaten, men mueligen har Makkeren selv til Hensigt at gjøre en Konge, hvilket lettest skeer, og er forbundet med mindst Risiko, naar Tarokkerne komme ud i Spillets Begyndelse. Alliancen ophører naturligtviis, naar Pagaten er kommen ud.

At forcere Pagaten d. e. at nøde den til at falde ved at spille Tarok, er i Almindelighed en mislig Sag, naar man ei ved Meldingen har Visshed om, at den sidder meget slet, saasom 4de eller 5te; thi denne Spillemaade kan netop ofte befordre dens ultimo, og i al Fald gjøres

derved let en Konge. At Pagaten gaer hjem, hvilket kun betales med 5 points af Hver, er ingen Ulykke, naar det blot ikke skeer i sidste Stil. Saafremt det ikke er meldt, hvor Pagaten sidder, paadrager man sig desuden let ved at tarokkere sin Makkers, alfsaa begge Modspillernes Forsølgelse.

Af det Foransførte vil sees, at Modspillet i Tarok i Grunden er det Bankeeligste, fordi der er saa Meget, hvortil man maa lægge Mærke. Begyndere bør derfor især lægge Vind paa denne Deel af Spillet. Naar det ikke ved Nædbing er godtgjort, at man endog med et ringere Antal, end 7 Tarokker, er den Starkere, bør man ikke ville styre Modspillet, med mindre man idetmindste har 7 Tarokker og ikke er aldeles svag i nogen Farve, alfsaa har nogetunde gode Kort. Er man derimod saaledes situeret, da maa man ogsaa opkøbe sig til Dirigent af Modspillet; thi Fjenden kunde faae for stort Forspring, naar Makkerne indbyrdes gjøre Complimenter for hinanden, og Ingen af dem vil tage sig af Modspillet. At ville styre Modspillet med saa Tarokker, er næsten altid Fødeligt, men er en Feil, hvortil Begyndere let forfalde. Have de en betydelig Pibst, ville de gjerne bruge den imod Modspillerne, men tage sig derved ikke iagt for, at de ligesaavel ramme Ven som Fjende, ja maaffee endog hiin først. Endogjaa naar den Svage har Visshed om, at begge rammes d. e. maae stikke med Tarok, bør det undgaaes, da Makkeren mueligen kunde spille en for Modspillet fordelagtigere Farve, hvori den

Svager kunde bringe ham ind, uden at svække ham i Tarok; thi hvis den, som har Pagaten, blot har een Tarok meer end den anden, eller han sidder i Baghaanden, kommer han ved hiin Spillemaade meer og meer i Kwantage, og Spilletts hele Udfald kommer ofte an paa en enkelt Tarok. Derimod er det en Regel for den Svage, naar Makkeren i Modspillet med sin Pibst rammer baade ham og Fjenden, da at stikke med sine høie Tarokker, hvis han sidder i Mellemhaanden, deels for derved at berøve Fjenden hans høie Tarokker eller holde ham ude af Spillet, hvis han ikke kan stikke over, deels for ikke senere i Spillet at være sin Makker iveien med sine store Tarokker; og, dersom han sidder i Baghaanden, da at stikke Fjenden over, hvis han kan. Det er nemlig en vigtig Ting, at holde Fjenden saameget som mueligt ude af Spillet, for ei at give ham Leilighed til at svække Modspillerne i Tarok, eller at spille efter sin Fordeel. Naar begge Modspillerne med Haardnaktenhed ville styre Spillet, bliver Udfaldet som oftest slet, om begge endog havde Grund dertil. I sidste Tilfælde er det et sikkert Beviis paa, at Pagaten sidder ringe, og slumdom kan den under lige Omstændigheder netop gjøres formeest den indbyrdes Krig, som derved opstaaer imellem Modspillerne. Man har endog Exempel paa, at den i saadant Tilfælde er gjert paa 5 Tarokker. Derfor bør man itide holde inde med Forsølgelsen af enkelt Mand, naar man ser, at Ligevægten lider formeget derved, og man ei er aldeles sikker paa, hvor Pagaten sidder. Det hændes nemlig ikke

sjelden, at een af Spillerne uden Skaansel har forfulgt sin virkelige Maffer, og først bliver sin Bildfarelse vaer, naar det er for silbigt. Saalange Spillet er dunkelt, er det derfor især vigtigt for den Svage at vedligeholde og gjenoprette Ligevægten. Er den ene af Modspillerne derimod stærk nok til med Sikkerhed at holde Fjenden Stangen, eller udsætter han sig for at komme formeget i Desavantage ved en endog kun siebtikkelig Estergivenhed, saa bør han med Consequents forfølge sin Plan, hvad enten han rammer Ven eller Fjende.

Har man selv ifinde at gjøre Pagaten, er der kun rimelig Formobning om et heldigt Udsald, naar man idetmindst har 8 Tarokker. Sjelden lykkes det med færre, endstjont det kan skee ved Modspillernes Feil, naar Kortene sidde meget favorabelt, eller naar man har en ualminnelig Pidsk tilligemed gode Kort i de øvrige Farver og høie Tarokker. Begyndere troe næsten i hvert Spil at kunne gjøre noget ultimo, men komme snart til Erkjendelse om, at dette ingenlunde er let, naar Modspillerne passe paa og forstaae at bruge deres Kort. Agter man at gjøre Pagaten med færre end 10 Tarokker, maa det næsten altid skee ved at bruge en Pidsk, og ved derhos saameget som mueligt at cachere Spillet. Har man derimod 10 eller flere Tarokker, da handler man gjerne rettest i at spille Tarok saa ofte man har Udspillet, for at Modspillerne ikke skulle komme til Kundskab om, i hvilken Farve man er svagest; med mindre man har en god Pidsk, og altsaa har saa Kort

i de andre Farver; thi da kan man behøve sine Tarokker til at stikke med, og vilde svække sig formeget ved at tarokkere: man sparer da paa Tarokkerne, og bruger Pidsken, naar man kommer ind, endstjont det dog som oftest er gavnligt at tarokkere et Par Gange. Har man 10 Tarokker, men ingen Pidsk i nogen af Farverne, er det stundom gavnligt, imellem Tarokkeringen at invitere i den Farve, hvori man er svagest, for derved at dupere Modspillerne, og afholde dem fra at spille denne Farve. At gjøre Pagaten paa 10 à 12 Tarokker, er stundom vanskeligere, end paa 8 à 9, forbi hiint Antal som oftest meldes, og Modspillerne altsaa strax rette sig derefter; stjont man ogsaa er berettiget til ikke at melde. Men da man i dette Tilfælde ingen Betaling erholdes for Honneuren, anvendes det kun, naar Pouillen er stor, og man har Grund til at vente et heldigt Udsald ved Hjelp af dette Dølgemaal. Smidertid maa man ikke stole formeget paa en Mængde smaae Tarokker, naar Haandkortene ikke ere saameget desto bedre; thi de forsvinde ofte som Dug for Solen. Stundom er een stor Tarok bedre end to smaae, hvorfor man gjør vel i, saameget som mueligt at spare paa de store.

Er man endelig i Besiddelse af Pagaten uden Udsigt til at gjøre den, eller er man nødt til at opgive denne Plan paa Grund af Spillet's uheldige Gang, da maa man stille sig af med den, saasnart dette kan skee uden Frygt for at tabe den, og for at forebygge, at en Konge ikke skal gjøres ultimo. Vil man derimod selv gjøre en Konge, er det tjen-

ligt at beholde den længere; men som oftest taber man den da, og, dersom man ikke spiller med Kongepouille, er der, endog i det heldigste Tilfælde, herved intet vundet uden Wren. Under alle Omstændigheder maa man passe paa, at man ikke forceres til at tabe Pagaten ultimo, hvilket kan skee, naar f. Ex. mod Slutningen af Spillet kun een Farve er inde, og Modspillerne vedblive at spille denne, uden at man kan komme i Spillet, fordi man tillige har de laveste Kort i Farven. Imidlertid er dette Tilfælde yderst sjeldent.

§. 5. Om Kongerne.

Næstefter Pagaten tilkommer Kongerne den største Dyrksamhed, især dersom man spiller med Kongepouille. Naar derfor Pagaten er ude, maae Bestræbelserne forene sig om, ogsaa at drive disse ud, for at ingen af dem skal gøres ultimo. Det er altsaa nødvendigt, at man erindrer, hvilke Konger der endnu ere i Spillet.

Man søger at drive en Konge ud ved at vedblive at spille Farven saalænge indtil den falder, hvori Modspillerne maae være hinanden behjælpelige. Har man ikke nok af Farven, kan man betjene sig af Seufen som Udspil i Farven. Er Kongen imidlertid saa stærkt besat, at den ikke kan drives frem paa denne Maade, søge man at svække Spilleren saameget som muligt i Tarok ved at bruge en Vidsk, efterdi Kongen, naar han ingen Tarokker har mere, maa komme af sig selv. Denne Maade at faae en Konge ud paa,

eller idetmindste at forhindre dens Ultimo, er ogsaa at foretrække, naar Makkeren, isald han har de fleste Tarokker, vilde svækkes formeget ved at der jages efter Kongen.

Bil man selv gjøre en Konge, hvilket skundom er vandskelligere, end at gjøre Pagaten, da maa Kongen ei alene være godt besat, idetmindste sjette, men man maa tillige have Styrke i Tarok til at understøtte Vidsk'en med. Bestræbelserne gaae da ud paa at faae Tarokkerne ud, foruden alle Kort i den Farve, hvis Konge man vil gjøre. Saalænge kun een eneste Tarok er inde paa sjendtlig Haand, er Kongen ikke sikker. Saa ofte man kommer ind, spiller man derfor enten Tarok eller af Vidsk'en, hvormed Kongen er besat, alt efter som de Andre mest svækkes ved dette eller hiint. Ved at bruge Vidsk'en maa man dog passe paa, ei aldeles at blotte Kongen, saalænge Seufen endnu er inde, da ellers Modspillerne kunne drive Kongen ud ved at bruge Seufen som Udspil i Farven. Skundom kan en Konge gøres, uden at dette oprindeligt var Spillerens Hensigt, naar nemlig Bestræbelserne for at faae Pagaten ud, har ledet Dyrksamheden fra Kongerne. Herom opstaar forsk' Ideer, naar Tarokkerne ere ude, hvorfor der ingen Regler kunne gives for dette Tilfælde. Kunns er det væsentligt her at holde paa Stikkere i den Farve, som forhen er mindst spillet, for ved Hjælp af disse at kunne komme i Spillet. Ogsaa maa man vogte sig for ikke at blive forceret til at tabe Kongen ultimo, hvilket let kan skee, naar Man ei ved Stikkere er Herre over Spillet, da Farverne skulle be-

fjendes, og man derfor ikke altid itide kan stikke sig af med Kongen. Spilles der ikke med Kongepouille, lønner det sig egentlig ikke at ville gøre Konger ultimo, da Gevinsten ikke staar i Forhold til Risico. Man pleier derfor at stikke med dem, naar man for Tallingens Skyld kan faae et godt Kort i Stikket, og kun da fra først af at spille paa Kongen ultimo, naar et heibigt Udfald er utvilsomt. Bruges derimod Kongepouille, er det stundom fordelagtigere at gøre en Konge, end Pagaten, og da er der altsaa ogsaa Grund til at bove noget.

§. 6. Om Scusen. *)

Den rigtige Brug af Scusen er temmelig vanskelig, hvorfor det i Almindelighed varer noget, inden Begyndere komme efter de Finesser, som Spillet frembyder i denne Henseende. Hovedreglen er, at benytte den saaledes, at man har størst Fordeel af den; men man kan kun beholde den saalange indtil man har den treble paa Haanden.

Den kan intet Kort stikke, men ei heller overskiftes. Ønsker man ikke at bekjende en udspillet Farve eller Tarok, forbi man derved maaskee kan redde en Konge eller et andet gjældende Kort, eller forbi man vil spare paa sine mucligen høie Tarokker o. s. v., saa kan man scusere sig (ital. scusarsi, fransk s'excuser o: undskyldte sig) o: vise

*) Benævnelsen „Scusen“ eller „Skusen“ kommer af det ital. Scusa, fr. Excuse, Undskyldning.

Scusen, idet man henlægger den mellem sine Stik, af hvilke et blankt Kort kastes til istedet.

Scusen kan udspilles for enhver Farve og som Tarok, naar det annonceres ved Udspillet, i hvilken Egenkab det stcer; man henlægger den da mellem sine Stik, og giver af disse et blankt Kort til istedet. Men en Regel er det, at den ikke maa udspilles i andre Farver end jde, som ere inde, ei heller som Tarok, naar der ingen Tarok er inde. Feiler man herimod, har Forhaanden Ret til at bestemme, i hvilken Egenkab den skal udspilles. Scusen kan endvidere bruges til at undgaae Stik, naar man vil spille uden Stik, til at skaffe Andre Stik, som ville spille uden, til at drive en Konge ud, naar man mangler et Kort dertil i Farven, til at supplere en Vidst med i en Farve, hvori man vil gøre Kongen ultimo, samt til at cachere Spillet med, naar en Anden vil gøre Pagaten, idet man holder den tilbage, og derved foranlediger Fjenden til at formode een Tarok meer paa den anden Modspillers Haand. Stikler man sig ikke af med Scusen i rette Tid, — hvorom forøvrigt Spilleren, isald det er ham magtpaaliggende, har Ret til at minde Vedkommende — unberligger man de samme Bøder, som den, der sviger Farve eller stikker urigtigt, foruden at man taber Scusen til den, som gjør det Stik, hvori den falder.

Af alt dette fremgaar, at Scusen er et saare vigtigt Kort, af hvilket der kan drages Nytte paa mange Maader, og at man uden den egentlig ikke kan have noget stort

Side 10
Journal

Spil. Tambourinmanden er derfor altid en kjærkommen Gæst, saameget meer, som han aldrig forandriger Tab, men altid Gevinst. At ville give specielle Regler for dens Brug i ethvert af de anførte Tilfælde, vilde være for vidtløftigt, og ei medføre nogen sand Nytte, da Dvælsel er absolut nødvendig, og, som den bedste Læremester, snart vil gjøre Regler overflødige.

Som almindelig Regel maa gjælde, at man ikke for tilbigt skiller sig af med den, for senere at kunne benytte den efter Omstændighederne. Imidlertid kan ogsaa det Tilfælde indtræffe, at man har skadet sig ved at beholde den for længe, da man ikke ved den kan komme i Spillet, eftersom den ikke kan stille.

Fjerde Afdeling.

Om Vouiller.

I det oprindelige Tarokspil bruges ingen Vouiller; men da Spillet her let udarter til, at man ved Tarokkering stræber at faae Pagaten og Tarokkerne ud i Begyndelsen, for siden at gjøre saa mange af sine gjældende Kort gode som muligt, og med disse tage saa mange gjældende Kort fra Modspillerne som muligt, har man, for at Spillet ikke herved skal tabe det Meste af sin Interesse, søgt indrettet en Pagatpouille, som den vinder, der gjør Pagaten. Herved

opnaaet, at Anstrængelserne foretages, for at denne ikke skal gjøres, og at man derfor er meget vaerksom med at tarokkere, da Erfaring viser, at Pagaten i de fleste Tilfælde langt lettere gjøres, naar der tarokkeres fra Modspillerens Side, end naar man paa andre Maader søger at svække Hjenden i Tarok. En saadan Pagatpouille formeres ved Indkub af 10 points fra hver af Spillerne, og, hver Gang der gives Kort, af 5 points fra Kortgiveren. Tabes Pagaten, betaler 5 til Vouillen, og tabes den ultimo, erlægges til Vouillen det hele Indkub, foruden de sædvanlige 15 points til hver af Spillerne.

Dernæst har man søgt at forhøje Spillet's Interesse ved en Kongepouille, som den vinder, der gjør en Konge ultimo; thi, da Kongerne herved meget vinde i Vigtighed, er man nødt til at skjanke dem en større Opmærksomhed. At gjøre en Konge, er, som allerede tidligere bemærket, næsten altid vanskeliggere, end at gjøre Pagaten, og bør derfor ogsaa billigtvis hædres med en større Præmie, end de sædvanlige 10 Points. Uden Kongepouille bliver der kun sjelden Spillet paa Kongen ultimo, da det, Væren fraregnet, kun betaler sig slet, og Gevinsten ikke staaer i Forhold til Risiko; hvorfor ogsaa Ultimo her som oftest er Resultatet af benyttede Omstændigheder uden foregaaende Plan. Spillet's derimod med Kongepouille, lønner det sig strax fra Spillet's Begyndelse at speculere i denne Retning, og jo flere Planer Man kan have med sine Kort, desto interessantere bliver unagtelig Spillet. Desuden vindes herved, at de

toende Vouiller paa en Maade contraballancere hinanden indbyrdes, og saaledes den ene Kniv holder den anden i Steden, da man, saafremt man ikke er aldeles vis paa et heldigt Udfald, hvilket man i Spillet's Begyndelse kun sjelden kan være, ikke tør lade være ude af Agt, at, dersom Beskræbelseerne for at vinde een af Vouillerne Fulde mislukkes, disse da ofte kunne give en af Modspillerne Leilighed til at det lykkes ham med Hensyn til den anden. Man tør derfor ofte ikke hengive sig til Forsølgelsen af sin egen Plan, uden tillige at være Frygt for, at man derved muligens er den Anden behjælpelig ved Opnaaelsen af hans. Da en større Agtpaaagivenhed saaledes udfordres ved sig Spænding af Dømmetsomheden i forskjellige Retninger, bliver Spillet herved naturligtvis endmere piquant, Skøndt det ikke kan nægtes, tillige vanskeligere for Begyndere. Kongspouillen formeres ved Indskud af 5 points fra hver af Spillerne, og, hver Gang der gives Kort, af 5 fra Kortgiveren. For simpelt Tab af en Konge betales intet til Vouillen, men derimod erlægges man til Vouillen det hele Indskud, naar man taber den ultimo.



