

INDHOLD

Første afdeling Om spillet i almindelighed

§ 1. Hvorledes tarok adskiller sig fra andre kortspil	2
§ 2. Kortene	2
§ 3. Kortgivningen	3
§ 4. Ecarteringen.	4
§ 5. Meldingen	4
§ 6. Almindelige regler	6
§ 7. Gevinst og tab	10

Anden afdeling Specielle regler og bestemmelser

§ 1. Om kortene og kortgivningen	11
§ 2. Om plan i spillet	12
§ 3. Om lægning af skat	13
§ 4. Om meldingen	15
§ 5. Om spillets formål	17
§ 6. Om pagaten	20
Når man vil forhindre ultimo	21
Når man vil forcere den	24
Når man vil hindre, at den reddes	26
Når man vil ultimere den	27
Når man vil redde den	30
§ 7. Om kongerne	32
Når man vil forhindre en kongeultimo	32
Når man vil ultimere en konge	34
Om at få konger hjem	35
§ 8. Om skusen	36
§ 9. Om at spille uden stik, Nolo	38
§ 10. Om at tage alle stik, Bolo (Tout)	43
§ 11. Om gevinst og tab	44

Første afdeling Om spillet i almindelighed

§ 1. **Tarok** (tarocco, jeu des tarots) er et ejendommeligt, fra de andre højst forskelligt kortspil, som, efter benævnelserne at dømme, er af italiensk eller spansk oprindelse, selv om det under den form, hvori det her forekommer, antages mest at skyldes tyskerne, som benævner det *Gross-Tarok*.

Det adskiller sig fra andre kortspil:

1. Ved det store antal kort, hvormed der spilles (det har nemlig 78, de andre i det højeste 52), og ved kortenes ejendommelige beskaffenhed (foruden de fire almindelige farver har det nemlig en egen række af kort, tarokker, der er at betragte som stående trumfer); og
2. Ved spillets ejendommelige formål, som nemlig går ud på at *ultimere*, det at gøre det sidste stik i spillet med et vist kort, enten den laveste trumf, som kaldes Pagaten, eller med det højeste kort i én af farverne, Kongen, hvortil, da alle kort har deres bestemte værdi, kommer at alle stræber efter at gøre sine kort så indbringende som muligt.

Oversigten over et så stort antal kort, tilligemed nøjagtigheden og sikkerheden, som dette spil udfordrer, når man enten vil foretage noget eller forhindre dette hos sine medspiller, fremkalder en opmærksomhed og spænding, som gør tarok til det mest interessante, men tillige vanskeligste af de spil man kender.

§ 2. **Kortene**. Man har 78 kort, nemlig:

1. Tarokker (tarocchi), 21 i alt, som er bestandige trumfer, og betegnes med fortløbende numre, fra 1 til 21. Af disse er Nr. 1 den laveste, kaldes *Pagaten* (pagato), og er efter den rolle, den spiller, at betragte som det vigtigste kort i hele

spillet; Nr. 21 (mondo) den højeste, altså det højeste kort i spillet. De stikker hinanden over indbyrdes efter deres relative værdi, og overstikker som trumfer alle kort i spillet med undtagelse af Skusen.

Nærmest tarokkerne står *Skusen* (scusa, excuse), der benyttes efter omstændighederne efter som man har mest fordel, og har det ejendommelige ved sig, at den intet kort kan stikke, men heller ikke stikkes over. Den kan bruges som udspil i enhver farve, men også som Tarok, hvorfor man ved Tarokkernes tælling under spillet må regnes disses antal at være 22.

2. *Herreblade*, 16 i tallet, 4 i hver af farverne, nemlig kongen, damen, kavallen og knægten.
3. *Blanke Kort, Ladoner*, 40 i alt, nemlig 10 i hver farve, fra esset til tiere, hvilke følger på hinanden, ligesom i L'hombre, således at det i rødt de færreste øjne, i sort de fleste, gælder mest. Med de tilhørende herreblade er der altså 14 kort i hver farve.

Ethvert kort har i Tarok sin bestemte værdi, og alle 78 kort udgør tilsammen ligeså mange points, som, fordelt på 3 spillende, giver 26 points til hver. Efter endt spil tæller derfor enhver sine points, og har da gevinst eller tab hvad han har over og under dette tal.

§ 3. **Kortgivningen.** Kun 3 personer deltager i spillet ad gangen og én må derfor altid sidde over, ligesom i L'hombre, når partiet består af 4; men oversidderen er aldeles udenfor spillet, sålænge han sidder over, idet han ikke deltager i tab og gevinst. Hvorledes spillerne skal sidde, bestemmes på samme måde som ved L'hombre: er man f. eks. 4 belægges pladserne med 3 konger og Skusen, medens man lader spillerne trække mellem de tilsvarende damer og Pagaten. Den, som får

Pagaten, tager plads hvor Skusen ligger og giverne kortene første gang. Man giver 5 kort ad gangen, og først til den, som har plads på højre side, efter at den, som sidder til venstre har couperet (taget af). De sidste 8 kort beholder giveren selv, og annoncerer da, at "kortene er rigtige". Er der ikke 8 kort tilbage, men færre eller flere, må kortene gives om. I så fald betaler men 5 points i bøde til hver, eller man lader kortgivningen gå fra sig, hvilket man dog ikke gerne gør, da den medfører fordele.

§ 4. **Ecarteringen.** Når kortene er givet, bortlægger giveren 3 af sine 28 kort, så han har ligeså mange som de andre, nemlig 25, hvilket kaldes at ecartere, eller at lægge skat. (At lægge de kort som man finder overflødige. Dette må ske i overensstemmelse med den plan, som man lægger for sit spil, herom siden. Som almindelig regel gælder, at man ikke må lægge noget kort, som henhører til det, man vil melde. Pagat, Konge og Skus må aldrig lægges, Skusen dog i det meget sjældne tilfælde, at man vil spille Tout. Tarokker må i reglen ikke lægges: dog, hvis man kun har 3 eller færre, er det tilladt at lægge dem, om end deriblandt er Pagaten.* Fejl ved lægningen straffes med en bøde på 15 points til hver, foruden at den skyldige intet kan melde, intet vinde, men forbliver stum i spillet, og må betale de andres tab i tællingen.

§ 5. **Meldingen.** Når Skaten er lagt, melder først kortgiveren de meldinger, han måtte have på hånden, derefter de andre. Det er for sent at melde, når spiller allerede er begyndt, d.v.s. når der

* Nogle steder spilles således, at man kun må lægge tarokker, når man har 3, for at spillerne nemlig med nøjagtighed kan være i stand til at beregne tarokkernes antal. Det synes imidlertid rimeligt, at også færre kan lægges, for at vedkommende, der ofte må betale betydeligt i melding til de andre, også formedelst sine dårlige kort kan få udsigt til gevinst, bved nemlig at spille uden stik. Medspillerne har da også ret til at forlange oplysning af ham om, hvor mange tarokker han har lagt.

er spillet ud af forhånden. Har man intet at melde, må det også siges. Der må heller ikke meldes, før der er lagt skat; gør nogen dette, eller også blot melder, før det bliver hans tur, får han intet for sin melding, men skal betale, hvad de andre melder.

De almindelige meldinger er:

1. Af Tarokker: Pagat, Tarok 21 og Skus dannes 3 *matadorer*; har man hertil Tarok 20 udgør de 4 *matadorer* o.s.v. 3 *matadorer* betales med 10 points, 4 med 15, 5 med 20 og således 5 mere for hver *matador**.

Endvidere får man en præmie af 10 points for 10 tarokker, 15 for 11, 12 for 20 o.s.v. Skusen kan her altid træde i stedet for en tarok; har man f. eks. 9 tarokker og Skusen, betales man for 10, og har man 10 tarokker og Skusen betales man for 11 o.s.v. Skusen kan her altid træde i stedet for en tarok; har man f. eks. 9 tarokker og Skusen, betales man for 10, har man 10 tarokker og Skusen, betales man for 11 o.s.v. Nogle steder er det skik at fremvise sine tarokker, når man har en melding på 10 tarokker eller flere, for at spillerne kan kontrollere antallet, men da dette er en meget skadelig oplysning i spillet, undlades det med rette af de fleste. I så fald bliver det imidlertid en pligt for den, som melder, tillige at angive, om han har Pagaten, Skusen eller dem begge, da han ved at undlade dette, intet får for sin melding.

2. Af herreblade: De fire samlede figurer i én farve udgør et *helt kavaleri*, som betales med 10; mangler man én af dem, men har Skusen, så kan denne træde i stedet for den manglende, og man har da et *halvt kavaleri*, som betales med 5.

* Man gør lettest regning ved at trække 1 fra *matadorenes* antal, og derefter multiplicere antallet med 5, f. eks. 9 *matadorer* = $8 \times 5 = 40$ points.

Har man de 4 konger, kaldes det *hele konger*, som betales med 10; mangler man én af dem, kan den manglende erstattes af Skusen, hvilket kaldes *halve konger*, og betales med 5. Såvel her, som ved kavalerierne, skal man oplyse, hvilket kort Skusen erstatter.

Oplyses det senere, at man har gjort urigtige meldinger, skal man betale tilbage, hvad man har fået; og melder man 10 tarokker uden Pagat, men det ved eftersyn opkyses, at man kun har 9, da skal man betale 15 points i bøde til hver, fordi sådanne fejltagelser skader Pagatisten ved at give den anden spiller oplysning om, hvor Pagaten er.

Anmærkning. De her anførte honnrører er de almindelig gældende; for resten hersker der på forskellige steder stor forskellighed i denne henseende, idet nogle kun ville have få meldinger, andre derimod finder at spillet vinder i interesse, jo flere man har.

Nogle steder spilles således med matadorer *fra nedem*, i modsætning til de almindelige matadorer, som man da kalder *matadorer fra oven*. Pagaten, Skusen og tarok 2 danner 3 matadorer for nedem; har man tillige tarok 3 udgør de 4 matadorer o.s.v. De betales på samme måde som de andre matadorer, og man kan samtidig have matadorer både foroven og forneden.

Med hensyn til matador-meldinger bruges Skusen også af nogle på en ejendommelig måde. Har man f. eks. Pagaten, Skusen, tarok 21 og tarokkerne 19, 17 15 o.s.v. så lader de Skusen erstatte tarokkerne 20, 18 og 16, og får på denne måde, ved brug af den såkaldte *Springskus*, 9 matadorer.

Har man et helt kavaleri og Skusen, kalder nogle det *et fuldt kavaleri*, og betaler det med 15.

På nogle steder udgør 3 billeder i en farve halvt kavaleri, uden at Skusen er på hånden, hvorimod man lader dette kort fordoble kavaleriernes værdi. Et halvt kavaleri betales altså med 5, og har man Skusen, med 10; et helt kavaleri med 10, og har man Skusen med 20. Nogle spiller således, at et halvt kavaleri ikke gælder, når forhånden har meldt helt, medmindre billederne i dette følger hinanden, ligeledes, at et halvt kavaleri ikke gælder, med mindre man har kongen. Nogle steder er det brug, at man ved melding af kavalerier eller konger, ikke må angive hvilken konge man mangler, ej heller kavaleriets farve, for ikke derved at give for megen oplysning i spillet.

Med hensyn til melding af *Konger*, spiller nogle således, at 4 konger med Skusen (5 konger) betales med 15, ja, nogle bruger endog at melde indtil 7 konger, Skusen, Pagaten og Tarok 21. De 3 første betales med 5, og hver af de andre med 5, således at de 7 konger tilsammen udgør 25 points.

Af nogle betales 4 damer med 5, og har man tillige Skusen, med 10; ligeledes 4 kavalerer og 4 knægte.

Da meldingerne kommer til at spille en uforholdsmæssig stor rolle med hensyn til gevinst og tab, dersom man tiltræder honnører i den udstrækning, som her er anført, bruger man nogle steder at kontra balancere denne indflydelse ved også at indrømme ret påfaldende dårlige kort en fordel, idet man betaler 16 *ladoner* (ikke billedkort) med 10, 17 med 10, 18 med 20 o.s.v. og ligeledes her tillader Skusen at supplere eller erstatte. Da man ved, at spillet indeholder 40 ladoner, er det let at kontrollere denne melding, når de medvirkende nemlig angiver, hvor mange de har hver især, og kortgiveren ligeledes hvor mange han har lagt. Har én således meldt 17 ladoner, må de øvrige 23 sidde fordelte på de 2 andre hænder. Det kan imidlertid ikke nægtes, at denne melding til tider giver en skadelig oplysning i spillet.

§ 6. **Almindelige regler.** En hovedregel i tarok er, *at bekende farven sålænge man kan, og når man er blevet renonce i e. ikke har flere kort i den udspillede farve, da at stikke med tarok.* Som følge af denne regel må man også bekende med tarok, når der tarokkeres, spilles tarok. Man kan altså berøve medspillerne deres tarokker dels ved at tarokkere, dels ved at spille deres renonce, og man benytter sig af den ene eller den anden, eller af begge måder, overensstemmende med den plan, man har lagt for sit spil. En sådan suite i en farve, bestående af 6, 8 eller flere kort, hvormed man rammer medspillerne, og skiller dem af med deres tarokker, kaldes en *Pisk*.

Svigter man farve eller stikker urigtigt, må man betale 15 points til hver, kan intet ultimere, intet vinde, og må betale de andres tab i tællingen. Har man urigtigt overstukket Pagaten, må man tillige give vedkommende dette kort tilbage, samt erstatte hans tab, nemlig betale hvad han har måttet erlægge, da hans Pagat blev overstukket. Det samme gælder med hensyn til kongerne.

En anden regel er, *at skaffe stik på alle hænder*; for spiller én nolo, skal de 2 andre spillere ikke alene betale ham 26 (25) points men kan da hverken ultimere eller vinde i tælling. Jo større kort man altså har på hånden, desto større er også faren for at én af modspillerne spiller nolo, især hvis man har meldt og man ikke har Skusen. Under sådanne forhold bør man derfor, før man giver sig af med at forfølge planen for sit spil, straks i begyndelsen have sin opmærksomhed henvendt på, at skaffe begge modspillerne stik.

Under spillets gang arbejder nu enhver efter sin plan, på at ultimere Pagaten eller en konge, eller på at forhindre dette hos medspillerne, på at forcere Pagaten eller kongerne, på at redde Pagaten, på at spille nolo o.s.v. alt efter kortenes eventuelle

beskaffenhed og de forskellige chancer, som spillet frembyder, herom mere i den specielle del.

For fuldkommen at være herre over spillet, må det betragtes som en tredje hovedregel al tid *med bestemthed at vide, hvor mange tarokker der er ude, og om Skusen er i spillet eller ikke, samt hvor den sidder*. Uden et nøjagtigt kendskab hertil spiller man i blinde og kan intet foretage sig med sikkerhed, hverken når man selv vil ultimere, eller når man vil hindre en ultimo hos en anden. Det er derfor en utilgivelig fejl hos nogle, når de sidder med dårlige kort, og af den grund må overlade styringen af spillet til makkeren, at de ganske stoler på denne og mener sig fri for at tælle tarokkerne eller at holde øje med de udkomne kort, fordi de tror, at de ikke har nogen indflydelse på spillets udfald; for under sådanne omstændigheder har man ikke sjældent set, at den svagere, netop fordi spilleren i tide var opmærksom på, hvem af modspillerne, der var den stærkeste og uophørligt søgte at svække denne, indtil han har måttet gribe ind, og var den eneste, som så sig i stand til at forstyrre hans planer. Når man selv har i sinde at gøre noget, må man ikke alene med sikkerhed huske antallet af udspillede tarokker, men mod spillets slutning også vide, om man selv har de højeste, eller om endnu højere tarokker sidder på de andre hænder, samt om Skusen er iblandt dem.

Også at ville tælle de udspillede kort i farverne er både for vidtløftigt og unødvendigt. Da der er lagt 3 kort kan man desuden ikke komme til nogen vished, med mindre man selv har lagt skat. Derimod må det ligeledes anses som en hovedregel, *altid med bestemthed at vide, hvilke konger der er inde, og at vide besked med antallet af de udspillede kort i den farve, hvori man agter at ultimere kongen*.

Redder man Pagaten under spillets gang, får man herfor 5 points fra hver; taber man den, må man betale 5 til hver. For at

ultimere Pagaten får man 15 points fra hver, og må betale det samme til hver, dersom man taber den ultimo.

Taber man en konge må man betale 5 til hver; ultimerer man en konge får man 10 af hver, hvilket man også må betale, dersom man taber den ultimo. Får man de 2 sidste stik med 2 konger, betales det af nogle med 15points og tager man de sidste 3 stik med 3 konger, med 20 points fra hver, hvilket imidlertid sker yderst sjældent.

For at spillet ikke skal være uden interesse, når såvel Pagaten som kongerne er gået, betales sidste stik med 5 fra hver.

§ 7. **Gevinst og tab.** Når spillet er til ende, tæller enhver sine kort, og den har da vundet eller tabt hvad han har under eller over de omtalte 26 points. Da alle 78 kort udgør 78 points som, delt mellem spillerne giver 26 til hver, må gevinst og tab på de forskellige hænder stemme nøjagtigt med hinanden, hvoraf man let opdager om der er fejl ved tællingen.

Med hensyn til kortenes værdi, så gælder Pagat, Tarok 21 og Skus hver 5 points. Damer 4, Kavalier 3 og knægte 2. 3 ladoner eller 3 af de øvrige tarokker tilsammen 1 points. For at have denne værdi må imidlertid hvert af de gældende kort belægges med 2 ladoner eller tarokker. Lægges 2 gældende kort sammen med én ladon, skal 1 point trækkes fra beløbet, hvilket udgør værdien af de tre manglende blanke kort; og lægger man 3 gældende kort sammen, så fradrages 2 points, der er værdien af de 6 manglende ladoner, f. eks. en konge, en kaval og en ladon $(5+3-1) = 7$; 2 konger og ladon $(5+5-1) = 9$; en dame, en knægt og ladon $(4+2-1) = 5$, Pagat, en konge og en knægt $(5+5+2-2) = 10$; Skus, en dame og en kaval $(5+4+3-2) = 10$

Under spillets gang bestræber man sig for at samle så mange gældende kort i sine stik som muligt, for at tællingen kan blive så stor som mulig. Dog skal man passe på, at dette ikke sker på

modspillets bekostning; det kunne nemt ske, at man efter endt spil har tabt langt mere end vunder ved denne spillemåde.

Om man spiller tarok med jetons, som i L'hombre for at lette opgørelsen, sørger man for, at spillerne har lige store møn-

Anden afdeling

Specielle regler og bestemmelser

§ 1. Om kortene og kortgivningen.

Enhver må eftertælle sine kort, om han har 25, samt i modsat fald gøre indsigelse i tide; for hvis det ved spillets begyndelse eller afslutning viser sig, at han har et kort for lidt eller for meget, nytter det ikke at sige det, for spillet har sin gyldighed, endog selv om Pagaten eller en konge skulle blive ultimeret uden at kortgiveren kan drages til ansvar. Findes nogen ved spillets slutning at have forkert antal kort, lider han samme straf som den der svigter kulør. Men hvis nogen i et spil, hvor Pagaten eller kongen ultimeres, enten svigter kulør eller ved spillets slutning har et forkert antal kort, og medspillerne finder det utvivlsomt, at ultimationen er befordret ved nogen af delene, skal han, foruden den sædvanlige straf, bære alle omkostningerne ved ultimationen og erstatte den vundne pulje, om en sådan bruges.

Da det er forbunden med så stort tab at svigte kulør, er det nødvendigt at lette oversigten over så mange kort ved at ordne dem. Tarokkerne sætter man helst i midten, for at medspillerne ikke skal få nys om, hvor stærk man er, når de f. eks. stiller dem foran, hvilke nogle spillere bruger. Når man dernæst vænner sig til at sætte klør og hjerter i den ene side og spar og ruder på den anden side, så vil man ved at have en sådan orden både lettest undgå et svigte farve og tillige have det hurtigste overblik over kortene.

§ 2. Om plan i spillet.

Når man har ordnet og eftertalt sine kort, må man vurdere dem, og søge at lægge en plan for spillet. Efter kortenes forskellige beskaffenhed kan man nemlig have forskellige hensigter:

1. At ultimere Pagaten;
2. At redde Pagaten, ved i tide at stikke med den, når man ingen udsigt har til at kunne ultimere den;
3. At forcere Pagaten, eller i det mindste forebygge, at den bliver reddet;
4. At ultimere en konge;
5. At spille uden stik, Nolo;
6. At få alle stik, Tout.

Det bliver naturligvis modspillernes plan at forebygge disse resultater af spillet. Imidlertid følger det af sig selv, at den plan som således udkastes før spillet begyndes, ikke konsekvent kan følges under alle omstændigheder, men at den til tider må modificeres i overensstemmelse med meldingerne og spillets gang. Selv om dette kan blive nødvendigt, er det dog alligevel godt, at man forud har dannet sig en slags begreb, hvis man selv vil prøve at ultimere eller blot indskrænke sig til at forhindre det hos andre, enten som styrer af modspillet eller som hjælper, eller om man vil begge dele overensstemmende med spillets gang.

I dette spil er det en vigtig ting, at holde sine planer så skjult som muligt, ligesom det heller ikke er tilladt på nogen som helst måde at røbe medspillernes hensigter. Der gives alligevel spillere som ikke kan undlade, ved ytringer, ved forud at tælle penge op, og på flere andre måder at give sine medspillere oplysning om, at de har dårlige kort, hvilket ofte har ind-

flydelse på lægning af skat og på spillets gang, idet den anden, som ikke har Pagaten, herved får kendskab til, hvor den sidder, og altså opfordres til at være på vagt. Således hører man også ofte, at når én melder 10 tarokker eller flere, at en anden straks spørger ”med eller uden?”, hvorved den første naturligvis straks får en oplysning om, hvor Pagaten sidder. Det er derfor en fast regel, at man i sådant tilfælde straks må tilføje, om man har Pagaten eller ikke, og at man i modsat fald intet får for sin melding. Ligeledes ser man ofte, når nogen vil spille uden stik, at den ene af hans medspillere bliver urolig, og stræber ved eet eller andet tegn at gøre sin makker, som ikke har lagt mærke hertil, opmærksom på, at denne ingen stik har, uden hvilket makkeren måske ikke havde bemærket det, førend det var for sent. Ligesom noget sådant er utilladeligt, så taber spillet i interesse ved det; for jo mere skjult alting holdes, jo mere pikant er spillet. Meldingerne giver allerede oplysninger nok, og hvis det lod sig gøre, som i L’hombre, at honnørerne ikke meldes førend spillet var tilende, ville interessen unægtelig vinde meget derved. I L’hombre og andre spil ved man forud, hvem der er fjende, i tarok skal man derimod slutte sig dertil af spillets gang, såfremt det ikke er oplyst ved meldingerne.

I tarok spiller enhver i øvrigt for sig selv alene; kun når man mærker, at én har store planer, som er skadelig for de to andre, forener disse sig imod ham, og én af dem opkaster sig til styrer af modspillet, hvori den anden må rette sig efter ham, være hans medhjælper eller makker.; men, når den førstes plan er tilintetgjort, opører alliancen, og enhver følger da sin egen plan.

§ 3. Om skatlægningen.

At lægge skat rigtigt, er en meget vigtig del af spillet som man ikke kan være for opmærksom på, både når man selv vil gøre noget og når man ikke har denne hensigt. Det giver begyndere

mange vanskeligheder, og kan endda til tider give gamle spillere hovedbrud.

Den fornemste regel er *at lægge sig i overensstemmelse med den plan, som man har lagt for sit spil*. Vil man ultimere stræber man efter at skaffe sig en god pisk i én af farverne, for med den at berøve modspillerne deres tarokker; skal man derimod indrette sig på at styre modspillet, lægger man således, at man bliver lige stærk i alle farver, og har man en meget lang suite i én farve, lægger man hellere af denne – med mindre man har betydelig styrke i tarok – end at blotte sig i andre farver. Ved at holde på en uforholdsmæssig stor pisk i én af farverne udsætter man sig nemlig for at blive truffet meget snart i én af de andre, og kommer derved måske til sidst i den forlegenhed, når man har mistet alle sine tarokker, ikke mere at kunne komme ind i spillet, og blive således ude af stand til at føre den pisk, man gjorde sig umage for at holde samlet. At lægge damer, kavalier og knægte, hvilket nogle plejer at gøre, for at være sikker på at få dem i tælling, er kun sjældent rigtigt, og kan, når man vil styre modspillet, ingenlunde billiges, fordi man derved berøver sig stikkere, hvormed man kunne komme i spillet og tillige holden fjenden ude. Det kan ikke engang bifaldes, at den svage gør dette, fordi fjenden derved kan få lejlighed til at avancere i spillet, hvilket altid er til dennes fordel, altså til skade for modspillerne.

Mange, især begyndere, vil gerne lægge sig renonce i en farve, når de kun har 2 eller 3 kort, for derved at fange vedkommende konge. Selv om det kan være fristende nok, kan man dog kun advare derimod, især når man spiller med puljer eller høj ultimo, for denne fremgangsmåde let befordrer ultimation. Man bør kun lægge sig renonce, når man selv har Pagaten, og denne er så svagt besat, at man ingen anden udvej ser for at redde den. Er man derimod ikke i besiddelse af Pagaten, kan det kun nogenlunde gå an, når man, foruden en god pisk, har betydelig

styrke i tarok. Nogle mener at kunne lægge sig renonce uden fare, når de kun har få tarokker og dårlige kort, hvormed de tror ikke at kunne gøre megen nytte i spillet; men meget ofte skader de netop hermed modspillet, fordi de bliver nødt til at stikke og komme i spil på en tid, hvor det måske var mere fordelagtigt for dem begge, om makkeren, som skal styre modspillet, var inde.

Har man i sinde at spille nolo, så lægger man stikkere i de farver, hvor man står i størst fare for at få stik, og vil man tage alle stik, så lægger man sine mindste kort, i hvilket yderst sjældent forekommende tilfælde man også har lov til at lægge Skusen, hvis besiddelse ellers ville udelukke muligheden for en tout.

Hvis nogen lægger sig uden at skulle det, hvilket man sommetider ser spillere gøre i distraktion, når de sidder med store kort på hånden, da går spillet sin gang, og vedkommende straffes som den, der har et urigtigt antal kort på hånden.

§ 4. Om meldingen.

Man skal nøje lægge mærke til meldinger hos sine medspillere, fordi man heraf ofte kan hente oplysning om de planer, disse muligvis kunne have af tarok og matador meldinger. Finde ud af, hvem der har Pagaten, bedømme hans stilling og overveje det spørgsmål, om han vil være i stand til at ultimere, og om man i modsat fald bør tillade ham at redde den, eller man uden risiko for kongerne kan forcere den. Af herreblads meldinger kommer man til kendskab om kongerne, og kan indrette sit spil derefter. Hvad der ofte er af stor vigtighed at vide, nemlig hos hvem Skusen sidder, et kort der i en øvet hånd kan spille en stor rolle, får man ligeledes ofte oplysning om i meldingerne. Endelig kan man af meldingerne til tider få en formodning om, at én af medspillerne vil spille uden stik. Har én f. eks. meldt ”14 tarokker, uden”, og man selv har 5 tarokker på hånden, så

er der stor rimelighed for, ja næsten sikkerhed for, at den anden, som har lagt skat, spekulerer på at spille nolo, og at han i den hensigt har lagt sine 2 tarokker, herunder Pagaten, og da han tillige har lagt Skusen, er der meget større udsigt til, at hans plan vil lykkes. Har den første nu tillige meldt hele konger, eller et helt kavaleri, så er der stor sandsynlighed for, at han bliver i stand til at ultimere en konge, da er man truet fra begge sider, og man skal da overveje, hvilken af medspillerne man selv har mest fordel af at begunstige, mere herom senere.

Men det er ikke nok, at man lægger mærke til den hånd, som man formoder kunne være fjende, man skal tillige huske, om makkeren har afgivet meldinger, for at man dels kan slutte sig til hans stærke side, dels kan vide, i hvilken farve man er i stand til at bringe ham ind, hvis han er den, der skal styre modspillet.

Hvad angår den skik *ikke at melde*, når man har matadorer, eller 10 tarokker med Pagaten, hele eller halve konger, eller kavalerier o.s.v., hvortil især begyndere – der gerne tror, at kunne gøre noget i hvert spil – har megen lyst, fordi de mener at kunne forcere spillet og på den måde lettere ultimere, da opnår man i almindelighed langt mindre, end man kunne vente, foruden at man altid lider et ikke ringe tab, hvis den ofrede melding var af nogen betydning. Erfarne tarokspillere mærker nemlig snart, hvem der er ven og fjende, og lader sig sjældent dupere af alle de konger, som nogen til tider bruger, for at indbilde medspillere, at de er ganske uskadelige, og ikke har nogen planer. Da man desuden, hvis man vil opnå sin hensigt, snart bliver nødt til at optræde aktivt, ved enten at tarokkere eller ved at bruge en pisk, kan det ikke længe blive skjult for medspillerne, hvad man egentlig fører i sit skjold. Denne fremgangsmåde kan derfor ikke anbefales uden i meget sikre tilfælde, især når puljerne er store, og man på grund af håndens beskaffenhed har grund til at håbe, at man ved hjælp af dette

dølgsmål bedre kan opnå sin hensigt, hvortil man da tillige skal stræbe at forcere sit spil så meget som muligt.

§ 5. Om spillets formål.

Tarokspillets egentlige formål er *at ultimere*, at få sidste stik med den laveste trumf (Pagaten), eller med en konge, mens man under spillets gang, dog uden at skade det almindeligt bedste, må stræbe at drage så megen fordel af sine kort som muligt. Men ligesom man nu, i overensstemmelse med hvad der tidligere er fremført, kan have forskellige interesser, og i løbet af spillet lægger forskellige planer – hvilket unægtelig bidrager til at give dette spil den største del af sin interesse – således har imidlertid denne spillets beskaffenhed til følge, at tarok spilles meget forskellige på forskellige steder, i forhold til de forskellige fordele, spillets resultater bringer. Alle spil antager nemlig, som erfaringen lærer os, den skikkelse, og spilles på den måde, som yder spilleren den største fordel, og det er også grunden til de to forskellige spillemåder, som hidtil har gjort sig gældende i tarok. Hvor således præmien for ultimo – det være sig af Pagaten eller kongen – sættes lavt, f. eks. 15 points for Pagaten og 10 points for kongen, finder man ofte – når man er i besiddelse af gode kort såsom en del herreblade eller kavaleri med stor suite – ingen fordel ved at tage hensyn til, om der muligvis kunne ultimeres på én af de andre hænder, man stræber blot efter at gøre sine kort gode, for, når spillet er tilende, at få så stor en tælling som mulig, der under sådanne omstændigheder er en væsentlig kilde tilfortjeneste, ligesom man i andre spil f. eks. L'hombre og Whist, plejer at gøre, nemlig spiller stærkt, for derefter at gøre sine forcer gode, således tarokkerer man altså også straks fra spillets begyndelse, og har ved denne spillemåde til hensigt, dels om muligt at forcere Pagaten, hvilket altid bringer en reel fordel på 5 points, og dels ved at få medspillernes tarokker ud, hvorved man bliver sikker på at redde de fleste af sine herreblade, og tillige

har udsigt til at gøre en farve god. Undertiden lykkes det at drive Pagaten ud, men lige så ofte, om ikke oftere, bliver den netop ultimeret på grund af denne spillemåde, hvilket især let kan ske, når Pagatisten har høje tarokker, om end også færre i antal end de andres, sammen med gode indstikkere, og frem for alt en stor pisk, hvormed man kan svække sine modstandere. Under sådanne omstændigheder har man ikke sjældent set Pagaten ultimeret, selv om hver af modspillerne har 8 tarokker, eller den ene 9 og den anden 7, og Pagaten altså kun sad 6te. Men modspillerne har så meget mindre grund til at bryde sig om dette udfald, fordi de til tider ved god tælling er i stand til at oprette det derved skabte tab, og under alle omstændigheder regner med at få det godtgjort ved samme spillemåde i næste spil. Det samme gælder med hensyn til kongerne, om én af dem ultimeres ved denne spillemåde.

Ligesom det ikke kan nægtes, at spillet i denne skikkelse er meget ensformigt, og taber en stor del af sin interesse, fordi det her for det meste kun kommer an på at gøre en ret fordelagtig pointberegning, således er det aldeles afgjort, at man ved denne spillemåde ganske taber den egentlige pointe i tarokspillet af sigte, nemlig at *ultimere*. Under denne form formår spillet heller ikke nogensinde at fremkalde den interesse og spænding, som er tarokspillet's egentlige særkende, og som udmærker dette fremfor de fleste andre spil. Det eneste middel, som kan forebygge denne spillets forvanskning, og er i stand til at føre det tilbage til den oprindelige idé, som ligger til grund for samme er at forhøje præmien for Pagatens og kongernes ultimo således, at den enkelte ikke længere i en forøget tælling eller ved at jage efter Pagaten kan håbe at oprette tabet ved en mulig ultimo. Herved forandrer spillet sin fysiognomi, fordi modspillernes samlede bestræbelser fra nu af formentlig vil komme til at gå ud på at forhindre ultimationer, som i dette spil bliver den fornemste kilde til tab og gevinst. I stedet for at

tarokkere, for at bringe Pagaten ud, kommer man nu snart til den erkendelse, at man ikke længere har spillet i sin magt, når man enten har mistet sine tarokker, eller man kun har få tilbage hvorfor man vogter sig for at tarokkere, når man alene har fordel af at forhindre ultimo hos sine medspillere. Man stræber tværtimod i det tilfælde at bevare sine tarokker så længe som muligt, og betragter enhver, som tarokkerer, med mistænkelige øjne. Al jagen efter Pagaten hører i dette spil tilsjældenheder, også selv om det ved meldingen er oplyst, at den er meget svagt besat, så den med lethed kunne forceres, fordi denne spillemåde ofte ender med, at en konge ultimeres, og man vogter sig for at støtte en sådan jagen, når en anden viser tilbøjelighed til det, fordi denne måske netop har til hensigt at ultimere en konge, og kun stræber at gennemføre sin plan ved at jage efter den svagt besatte Pagat.

Præmien for ultimationer forhøjes enten ved at fastsætte en vis ensformig forøget betaling, f. eks. 30 af hver for Pagaten og 25 for kongen, eller ved at indrette særskilte puljer for Pagaten og kongen. En sådan *Pagatpulje* skabes passende ved indskud på 10 points fra hver spiller, og hver gang der gives kort, af 5 points fra kortgiveren. Tabes Pagaten, betaler man 5 til hver og 5 til puljen, men tabes den ved ultimo, skal man tillige doble puljen, ud over at betale de sædvanlige 15 points til hver af medspillerne. *Kongepuljen* skabes ved indskud af 5 points fra spillerne, og hver gang der gives kort, af 5 af kortgiveren. For simpelt tab af en konge betales intet til puljen; men taber man den ultimo, skal man ikke alene betale hver de sædvanlige 10 points, men tillige fordoble puljen. Da det således, når puljerne er store, ikke er noget ringe tab, man udsætter sig for, når man undertiden af gode spillere eller ved manglende forsigtighed bliver forceret til at tabe Pagaten eller en konge ultimo, hvilket under visse kombinationer af kortene let kan ske, må man i tide forudse, at noget sådant kan ske, og ved at holde på en høj

tarok eller på indstikkere i farverne sørge for, at man i den henseende er herre over spillet.

Udover at interessen og spændingen herved i høj grad forøges, således at spillet bliver overmåde pikant, kan sådanne puljer tillige have den fordel, at de på en måde kontra balancerer hinanden, idet den ene ligesom holder den anden i skak. Såfremt man nemlig ikke er ganske sikker på et sikkert udfald af sine bestræbelser for at ultimere, hvilket man ved spillets begyndelse kun sjældent kan være, tør man ikke se bort fra, at disse bestræbelser, hvis de mislykkedes, ofte kan befordre en andens plan, så det lykkes ham at ultimere en konge, når man selv har måttet opgive Pagaten, eller omvendt, herom mere senere. Man tør derfor ikke hengive sig til forfølgelsen af sin egen plan, uden samtidig at nære frygt for, at man derved kan være en anden behjælpelig ved opnåelsen af hans. Det er naturligt, at stor agtpågivenhed og øvelse udfordres ved en sådan spænding af opmærksomheden i forskellige retninger, og at, ligesom spillet herved vinder såre meget i interesse, tiltager det i samme grad i vanskelighed, især for begyndere.

§ 6. Om Pagaten.*

Med hensyn til Pagaten har man at lægge mærke til, hvad der skal iagttages:

1. når man vil hindre, at en anden ultimerer den;
2. Når man vil forcere den;
3. når man vil forhindre, at den reddes;
4. når man vil ultimere den;
5. Når man vil redde den.

* Benævnelsen *Pagat* kommer af det italienske *Pagato*, den betalte (*pagare*, betale), fordi der altid må betales, når dette kort viser sig i spillets løb, enten i tab eller gevinst; i Frankrig kaldes den *le bateleur*, Gøgler.

1. Når man vil forhindre ultimo.

Har man ikke selv Pagaten, bør den første bestræbelse gå ud på at komme på spor af, hvor den sidder, hvilket ofte ikke er let, og kræver megen opmærksomhed, da dygtige spillere ofte i høj grad kan spille snydespil; undertiden er man endog i en sådan uvished derom, at man først finder ud af det, når fjenden er så langt fremme, at man kun har få kort tilbage, og altså ikke længere er herre over spillet. At én af medspillerne agter at ultimere, ser man i almindelighed på, at han tarokker eller bruger en pisk mod sine modspillere. Det er i det mindste som oftest afgjort, at han har noget i sinde, som er skadeligt for det almindeligt bedste, enten han nu spekulerer på at ultimere Pagaten eller en konge; undertiden har man måske begge dele som mål, og benytter sig af omstændighederne til gøre, hvad der bedst vil lykkes. De to andre spillere må nu forene sig imod ham, og mellem sig blive enige om, hvem der skal styre modspillet. De søger derefter at finde ud af, i hvilken farve han er svagest, for om muligt at svække ham ved en pisk i denne, hvorfor den, som skal dirigere modspillet, gør bedst i at vise sin stærkeste farve for ham, og herefter må makkeren rette sig ved at spille den samme farve, når han kommer ind i spillet. Dog bør den svageste ved spillets begyndelse vogte sig for alt for bestemt at tage parti, men når ligevægten omtrent er tilvejebragt, også betragte sin allierede med en vis mistanke; for det kan ske, at denne selv har Pagaten, eller at han agter at ultimere en konge, og at han har søgt at skjule sit spil, for at få en allieret. Det er overhovedet en gylden regel i tarok, at man *ikke stoler for godt på nogen, sålænge det ikke er oplyst, hvem der er den egentlige fjende*. For ikke at gøre skade, er det derfor ofte vanskeligere at spille dårlige end gode kort. Sålænge spillet er uoplyst, skal den svage kun arbejde på at genoprette og vedligeholde ligevægten, Det sker nemlig ikke sjældent, at man uden skånsel har forfulgt sin virkelige makker,

og først bliver klar over sin vildfarelse, når det er for sent. Man bør derfor i tide holde inde med forfølgelsen af den enkelte, når man ser, at ligevægten lider for meget ved det, især når man ikke er aldeles sikker på, hvem der har til hensigt at ultimere. Når den svage befinder sig i stor uvished om hvem han skal rette sit spil imod – en uvished som til tider kan være meget velbegrundet, når han nemlig trues fra begge sider, fordi begge medspillerne har planer, når den ene spekulerer på en konge og den anden på Pagaten – gør han bedst i ikke at holde med nogen af dem, men stræbe at avancere i spillet ved at bringe forcer i forskellige farver, eller, dersom han har mindre gode kort, gå rundt i farverne uden at holde sig til nogen bestemt af disse, samt, hvis han er nødt til at ramme de andre, indrette sit spil således, at han snart rammer den ene og snart den anden.

Af foran anførte ses det, at modspillet til tider kan være meget vanskeligt, og at man skal være meget opmærksom. Begyndere må derfor især have opmærksomhed på denne side af spillet. Det kommer i modspillet især an på at makkerne indbyrdes bliver enige om, hvem af den der skal styre det, for begge kan ikke gøre det. Når begge hårdnakket vil styre spillet, bliver udfaldet som oftest dårligt, selv om de hver for sig havde grund til det. I de tilfælde er det i almindelighed et sikkert bevis på, at Pagaten sidder svagt besat, og under sådanne omstændigheder har man til tider set, at den netop er blevet ultimeret på grund af den indbyrdes krig, som fandt sted mellem modspillerne, ja, at den i sådant tilfælde er blevet ultimeret på 5 eller 6 tarokker. Man bør altså ikke give sig af med at styre modspillet, med mindre man er den stærkeste, i. e. at man i det mindste har 7 nogenlunde gode tarokker, gode indstikkere og ikke er aldeles svag i nogen af farverne. Men er man sådan besat, må man heller ikke tøve med at opkaste sig til dirigent af modspillet; for fjenden kunne få for stort forspring, hvis modspillerne indbyrdes gør komplimenter for hinanden, og ingen af dem

med styrke vil tage sig af sagerne. Anser den ene sig stærk nok til med sikkerhed at kunne holde fjenden stangen, eller udsætter han sig for, at denne avancerer for meget i spillet ved en endog kun øjeblikkelig eftergivenhed fra sin side, bør han med konsekvens forfølge sin plan, hvadenten han rammer ven eller fjende. At ville styre modspillet med få tarokker, er næsten altid skadeligt, men ikke desto mindre en almindelig fejl hos begyndere, der for det meste ynder at være virksomme. Har de en betydelig pisk, vil de ligeledes gerne bruge den, men tager sig derved ikke i agt for, at den lige såvel rammer makkeren som fjenden, ja til tider måske denne først, hvorved de ikke alene svækker ham, men tillige ofte giver spilleren en skadelig oplysning om makkerens svage side, hvilket han vil vide at bruge til sin fordel. Selv når den svage har vished om at ramme begge med sin pisk, kan man dog ikke advare nok om det skadelige i denne spillemåde, da makkeren herved altid mister en tarok, og, hvis spilleren har blot én tarok mere end denne, kommer han herved mere og mere i fordel, udover at spillets udfald ofte beror på en enkelt tarok. Derimod er det en regel for den svage, når han sidder i mellemhånd og har spilleren i baghånden, ikke at spare sine fine herreblade eller høje tarokker, men, ved at lægge disse i, stræbe at svække spilleren eller holde ham ude af spillet, hvorved den svage tillige undgår, senere hen i spillet, når det er vigtigt for makkeren, som skal styre, at komme så tit ind som muligt, at være denne i vejen med sine høje kort. Ligesom det nemlig er af vigtighed for spilleren i tide at avancere, således er det altid en regel for modspillerne *så meget som muligt at holde fjenden ude af spillet*, for ikke at give ham lejlighed til at svække andre i tarok eller på anden måde at spille til sin fordel.

Er det derimod oplyst ved melding af matadorer eller tarokker, hvem der har Pagaten, og spillerne kan indse, at tarokkernes fordeling gør det muligt for ham at ultimere, må disse

naturligvis straks alliere sig, og så vidt muligt spille i harmoni med hinanden. Den svagere skal her ganske rette sit spil efter den stærkere, og end ikke sky opofrelser for at tjene det almindelige bedste; den stærkere må på sin side ikke glemme at vise sin makker de farver, hvori han ønskes at blive spillet ind. Det er derfor af vigtighed at huske meldinger af kavaleri på de forskellige hænder, for dels at kunne bringe sin makker ind og dels at forhindre fjenden fra at komme ind i spillet, idet man vogter sig for at spille den farve, hvori han måske har meldt kavaleri. Når den svage har udspillet, kan han vel ved et enkelt udspil i spillets begyndelse vise makkeren sin stærkeste farve, for at denne kan rette sig herefter med hensyn til snarest mulig at finde spillernes svage side, men han skal ellers helt følge de vink, som makkeren giver ham. Når denne spiller tarok, behøver han dog i almindelighed ikke at svare, da makkeren i så fald må anses for at være stærk; der er følgelig ingen fare for Pagaten, men makkeren kan muligvis have planer, som han søger at fremme, idet han måske kan ultimere en konge, hvilket bedst lykkes, når tarokkerne kommer ud i spillets begyndelse. Alliancen ophører naturligvis, når Pagaten er gået.

2. Når man vi forcere den

At forcere Pagaten, at tvinge den til at falde ved at tarokkere, er i almindelighed en mislig sag, når man ikke af meldingerne har vished om, at den er meget svagt besat, såsom 3'de eller 4'de; for denne spillemåde kan, som bemærket ovenfor, netop til tider bevirke det modsatte af, hvad man har til hensigt, nemlig at befordre dens ultimation, og i al fald gøres det derefter lettere for en konge. Hvor man spiller med forhøjede præmier for ultimo eller med puljer, bryder man sig derfor ikke om tabet af de 5 points som man skal betale, når vedkommende redder Pagaten, fordi dette tab aldeles ikke står i forhold til den risiko, man løber ved at jage Pagaten, især når dens ihændehaber – om det endog af melding er oplyst, at hans

Pagat sidder meget dårligt, således at den let skal falde ved tarokkering – ikke straks er villig til, for det almindelig bedstes skyld at ofre Pagaten, hvilket man strengt taget ikke med nogen rimelighed kan forlange af ham. Man må derfor være forsigtig med at svare, når makkeren under sådanne omstændigheder begynder at tarokkere. Da spillet her let kan ende med, at der ultimeres en konge, hvilket til tider er mere fordelagtigt end at ultimere Pagaten. Kun når makkeren, ved at stikke med sine konger, viser, at han ikke har denne hensigt, og man ved at gå farverne igennem har fået kongerne ud, så faren fra dem er forbi, bør man gå løs på Pagaten. Anderledes forholder det sig, når man muligvis selv har planer og altså har en fordel af, at der bliver tarokkeret, i hvilket tilfælde man da svarer makkeren, hvorefter der i almindelighed bliver spillet tarok, indtil Pagaten falder. Under sådanne omstændigheder gør den, der vil ultimere Pagaten rigtigt i straks at ofre Pagaten, for at forebygge, at en konge ultimeres.

Imidlertid kan der til tider være forhold, under hvilke det ligefrem vil være urimeligt at give slip på de 5 points, man mister ved at tillade Pagaten at blive reddet, når man f. eks. har stor styrke i tarok, som 11, 12 eller flere. Men, hvis man under sådanne omstændigheder har lagt sig renonce og ikke har nogen pisk eller gode håndkort, lærer erfaringen dog, at man bør være varsom med at forcere Pagaten, når man ikke ved, hvorledes den sidder. At jage efter Pagaten derimod, uden at man af meldingerne ved, hvorledes sagerne står, er det en meget tvivlsom jagt, som kræver megen øvelse og erfaring, og meget ofte mislykkes, fordi man ved at tarokkere pådrager sig sin reelle makkers, altså begge makkeres forfølgelse. Erfarne spillere indlader sig ikke på det, uden at de har meget gode kort, så de ikke risikerer noget ved det, eller når de selv har til hensigt at prøve at ultimere en konge. Man skal i det mindste have 8 – 9 gode tarokker, tilmed gode håndkort, samt ikke have

færre end 3 – 4 i nogen af farverne, og tilmed være forsynet med en god pisk i én af disse. Man tarokkerer da, når man kommer ind på håndkortet og indskrænker sig til brug af pishen, hvis man skulle mærke, at man på én eller anden måde bliver svækket for meget i tarok. Forfølges man nu af de 2 andre uden skånsel som den, der agter at ultimere Pagaten, selv om man ikke har den, kan man vel søge at tilkendegive for sin makker at man ikke har den, ved at Skusere sig for ham, og lade ham blive i spillet, hvilket den som virkelig vil ultimere Pagaten kun sjældent vil gøre, fordi det for ham er af vigtighed at være inde; men det er ikke altid sikkert, at makkeren tager denne demonstration for gode varer, en taktik, der til andre tider ikke sjældent bruges for dermed med list at dupere sine modspillere, når man virkelig har Pagaten eller vil ultimere en konge.

Er man svag i én af farverne, så skal det meget frarådes at ville tænke på at forcere Pagaten, endog selv om man har 9 tarokker, fordi man her ved mostandernes pisk i denne farve kan blive berøvet de fleste tarokker, og til sidst – fordi man er den, som egentligt skulle styre modspillet – bliver nødt til helt at vige pladsen for den, der vil ultimere Pagaten, hvis den blot er nogenlunde godt dækket ind. Under sådanne omstændigheder har man ikke sjældent set, at Pagaten er blevet ultimeret på 6 tarokker imod 9, og at den anden spiller, som havde 7, hjalp ham, fordi den stærkere ved at tarokkere, havde pådraget sig at blive forfulgt fra begge sider.

3. Når man vil hindre, at den reddes.

Undertiden kan der være omstændigheder som taler for, at man ikke bør tillade en anden at redde Pagaten, selv om man ikke har i sinde at forcere den ved at spille tarok. Rammer man f. eks. begge medspillerne med en pisk, lykkes det stundom på denne måde at drive Pagaten ud, uden at den reddes, og uden at

man ved denne spillemåde svækker sig selv i tarok. Er det ved melding oplyst, at Pagaten sidder meget dårligt, og man har en betydelig suite i en af farverne, så vogter man sig for at bringe denne farve, for ikke herved at give Pagatisten lejlighed til at redde den., hvilket man især kan frygte, dersom denne selv har lagt skat. Sålænge Pagaten er inde er det ligeledes en regel, *ikke at Skusere sig i mellemhånd*, når forhånden rammer de to andre med sin pisk, for at ikke baghånden, hvor Pagaten muligvis kunne sidde, skal få lejlighed til at redde den. Endvidere skal man vogte sig for at komme i den situation, at man bliver nødt til at lade en anden redde Pagaten, fordi man har beholdt Skusen for længe. Er der f. eks. 6 tarokker inde, og 3 udspil tilbage af spillet, samt tarokkerne således fordelt, at A har 3 med Pagaten, B har 2 og Skusen, men C har ingen, og A har udspillet, så kan denne kun redde sin Pagat ved ligefrem at spille den ud, da nemlig B, som skal Skusere sig i dette udspil, ikke kan stikke Pagaten. I et spil, hvor der ingen fare er for Pagaten, og man af meldingerne ved, hvor og hvorledes de sidder, bør man heller ikke give anledning til at den reddes ved at forcere Pagatisten i den farve, han spiller, især hvis han har lagt skat.

4. Når man vil ultimere den.

Har man selv i sinde at ultimere Pagaten, skal man som regel have styrke i tarok, mindst 8, gode håndkort og en god pisk. Det lykkes sjældent med færre tarokker end dette antal, selv om det kan ske ved modspillernes fejl, når kortene sidder meget favorabelt, eller når man har en ualmindelig stor pisk med gode stikkere i alle farver og høje tarokker. Under sådanne meget gunstige omstændigheder kan man ultimere Pagaten med endog kun 6 tarokker. Begyndere tror næsten i ethvert spil at være i stand til at ultimere, men kommer snart til erkendelse af, at det ingenlunde er let, når modspillerne passer på og forstår at bruge deres kort.

Agter man at ultimere Pagaten med færre end 10 tarokker, må det næsten altid ske ved brug af en pisk, og dels ved i starten at anstille sig passiv, eller ved i det mindste ikke at optræde aktiv, ved ikke udelukkende at svare nogen af modspillerne, ved nogle gange at gå omkring i farverne som den, der er ængstelig for at tage parti og ikke tør være ven med nogen, og ved at Skusere sig således, at man lader den svagere komme til og nyde en fordel, hvorved det ikke sjældent lykkes at gøre ham til sin allierede, og vække hans mistanke og forfølgelse mod den stærkere af modspillerne, hvem det mest kommer an på at svække; og denne strategi lykkes så meget lettere, som den stærkere naturligvis bliver nødt til at tage sig af modspillet, og derved let får udseende af at ville ultimere Pagaten. Man ser her atter et eksempel på, hvor forkert det er for den svagere i et skjult spil at tage et bestemt parti for den ene af modspillerne. Her, som overalt hvor man ikke kender sagernes stilling, kommer det formentlig an på at sørge for ligevægten, hvorfor man i et sådant spil aldrig bør give sig af med at forfølge en enkelt til fordel for en anden, som man tror at være sin allierede, men som til sidst kan vise sig at være fjenden.

Har man derimod 10 eller flere tarokker, og modspillerne altså af meldingen ved, at man har Pagaten, og disse vil naturligvis indrette deres spil derefter, så gør man rigtigt i at tarokkere de første gange, man kommer ind, for derved at skjule sin svage side, fordi man under sådanne omstændigheder ofte er svag i én af farverne. Undertiden lykkes det på den måde at bluffe modspillerne, som gør alt for at finde spillerens svage side, når man i begyndelsen af spillet gør et par udspil i den svageste farve, hvorfor modspillerne ofte afholder sig fra at spille denne farve af frygt for at man her har styrke eller pisk, eller når man kaster et billedkort af i den stærkeste farve, for at få dem til at tro, at man snart bliver ramt der, og således få dem til at spille denne farve. Sådanne finter lykkes dog sjældent mod erfarne

spillere, der snart lugter lunt, især hvis den, der skal styre modspillet – hvilket ikke sjældent sker – netop har pisk i spillerens svage farve, hvorved den straks røbes. Spillemåden bliver i øvrigt her noget forskellig, afhængig af, om man har en suite i én af farverne eller ej. Er man således i besiddelse af en stor pisk, men følgelig svag i én eller flere farver, så kan man få brug for tarokkerne til at stikke med, om man endog har 11 eller 12 af disse, og ville svække sig for meget ved at tarokkere i begyndelsen af spillet; man sparer derfor på tarokkerne, og stræber efter at svække modspillerne ved at bruge pirken, selv om det dog efter omstændighederne kan være gavnligt i spillets løb at tarokkere et par gange. Har man derimod med denne styrke ingen pisk, men gode stikkere i alle farver, uden at være svag i nogen af dem, så tarokkerer man hver gang, man kommer ind på håndkort, og har da i almindelighed udsigt til at ultimere Pagaten eller en konge, som chancerne nu bliver, og hvad man har mest fordel af.

At ultimere Pagaten på 10-12 tarokker er til tider vanskeligere, end når man kun har 8-9, fordi dette antal skal meldes, og modspillerne indretter sig derefter, selv om man også kan lade være med at melde; men da man i det tilfælde intet får for sin honnør, anvendes dette fif kun, når puljen er stor, når man frygter, at der skal spilles nolo, og når man af kortenes beskaffenhed har grund til at vente, at man ved dette dølgsmål kan vinde sit spil. Imidlertid må man ikke stole for meget på en mængde små tarokker, når man ikke samtidigt har gode håndkort; de forsvinder nemlig hurtigt, for de stikkes nemt over af modspillerne, hvorfor ofte én stor tarok, som sætter spilleren i stand til at blive inde, er at foretrække for to små. Man gør derfor klogt i at spare noget på de høje tarokker, for med dem er man herre over spillet i slutningen, hvor det især kommer an på at have udspillet så ofte som muligt, for i det afgørende øjeblik at kunne gøre udslaget.

Når man vil ultimere er det altid vigtigt at lægge mærke til, hvem der vil styre modspillet, hvilket man let ser ved, at den anden helt indretter sit spil efter ham. Denne skal man nu på alle måder søge at svække, dels ved at finde hans svage farver, hvilket ofte ikke er så vanskeligt ved at lægge mærke til de vink som makkerne indbyrdes meddeler hinanden, dels ved så meget som muligt at få ham i mellemhånd, og holde ham ude af spillet.

Er man svag i en farve, hvor man f. eks. kun har 1 eller helt renonce, og man straks bliver ramt og ikke har nogen pisk, gør man oftest bedst i straks at opgive at ville ultimere Pagaten, selv om man endda har 10 eller 11 tarokker, fordi det under sådanne omstændigheder kun sjældent lykkes. I sådan tilfælde kan det undertiden være nyttigt ikke at melde.

Har man som Pagatist ikke sin styrke i tarok men i gode håndkort og i en stor pisk, og man under spillets gang bemærker, at man med denne ikke rammer den stærkere, som styre modspillet, men derimod den svage, så gør man også ofte rigtigt i at opgive sin plan om at ultimere, fordi man under disse forhold udsætter sig for at tabe Pagaten, hvis man holder for længe på den.

5. Når man vil redde den.

Er man endelig i besiddelse af Pagaten uden udsigt til at ultimere den, eller man er nødt til at opgive denne plan på grund af spillets uheldige gang, må man søge at redde den ved at stikke med den, så snart lejlighed gives, og det kan ske, uden at man risikerer at tabe den. Ved at stikke med Pagaten i tide, forebygger man også ofte bedst, at en konge ultimeres af en anden som søger at fremme sit spil ved at arbejde mod Pagaten. Vil man derimod selv ultimere en konge, kan det til tider være fordelagtigt at beholde Pagaten længere, selv om man herved udsætter sig for at tabe den. Ved dette fif er man nemlig ikke

sjældent så heldig, at aflede modspillernes opmærksomhed fra kongerne, idet man får dem til at tro, at det er Pagaten, man forsøger at ultimere, selv om det gælder en konge, indtil man endeligt måske endog bliver nødt til at spille Pagaten ud, for derved at uddrive de andres tarokker ud.

Ikke sjældent redder man bedst Pagaten ved straks at spille tarok eller bruge en god pisk, som om man ville ultimere; så vil modspillerne nemlig også begynde at bringe deres stærkeste farve, og da man i almindelighed kun har få i denne, ser man herved snart lejlighed til at stikke med Pagaten. Dog er det ikke tilrådeligt at bruge denne fremgangsmåde, med mindre man virkelig er svag i én af farverne, f. eks. kun har 2 eller 3 i samme. Man må nemlig vogte sig for, at man ikke i bestræbelser i den retning befordrer ultimation af konger på medspillernes hænder, hvilket let kan ske ved denne spillemåde, hvorved man altså kommer til at lide langt større tab, end de 20 points som Pagatens tab medfører. Denne fremgangsmåde bruges derfor heller ikke undtagen i det tilfælde, at Pagaten er meget svagt besat, f. eks. 4'de eller 5'te, og man tillige snart kan vente at redde den ved at blive renonce i én af farverne, hvilket man i så fald, når ikke tarokmelding har oplyst Pagatens rette situation, plejer at opnå ved et par gange at tarokkere i spillets begyndelse.

Under alle omstændigheder skal man passe på, at man ikke forceres til at tabe Pagaten Ultimo, hvilket kan ske, når f. eks. kun én farve er inde mod slutningen af spillet, og medspillerne bliver ved med at spille denne, uden at man af mangel på indstikkere kan komme ind og få lejlighed til at spille Pagaten ud. En forsigtig spiller bør forudse noget sådant i tide, og enten skille sig af med Pagaten mens tid er, uden længere og til ingen nytte at holde på den, eller også sikre sig en høj tarok, en konge, dame eller anden styrke, hvorved han bliver herre over spillet og kan forebygge dette udfald.

§ 7. Om kongerne.

Når man spiller med høj ultimo eller puljer kræver kongerne den samme opmærksomhed som Pagaten. Nogle spillere har imidlertid den vane først at tænke på Pagaten, og, når denne er ude, da først at beskæftige sig med kongerne. Men i dette spil kan man ikke advare nok om, hverken at glemme kongerne for Pagaten eller denne for kongerne. Det er derfor vigtigt altid med sikkerhed at vide, hvilke konger der endnu er i spillet.

Når man vil forhindre en kongultimo.

Af meldingerne får man ofte oplysning om medspillernes mulige planer med hensyn til kongerne. Dersom én f. eks. har meldt et helt kavaleri, halve eller hele konger, og endnu mere, dersom han tillige har meldt tarokker, kan man være rimelig sikker på, at han tænker på at ultimere en konge. Viser han desuden straks, at han virkelig har denne hensigt, idet han begynder at tarokkere, eller at spille sit kavaleri fra damen ned efter, for at bruge farven som pisk, så skal medspillerne naturligvis forene sig, for med samlede kræfter at tilintetgøre hans plan. Når anstrengelserne under sådanne omstændigheder er betydelige, kampen varm og spændingen stor, måske fordi der står en stor pulje på spil, sker det en gang imellem, at én af spillerne har glemt, at Pagaten endnu er inde, og at dens ihændeher, som har vidst at drage nytte af forfølgelsen af den enkelte - her gerne den stærkeste, altså den farligste for Pagatisten - til sidst, når kongen er faldet eller faren for den er forbi, fisker i rørte vande, pludselig giver spillet en anden vending og ultimerer sin Pagat. Under sådanne forhold erindrer man sig den ovenfor angivne regel om ikke at have for megen tillid til sin allierede, ligesom den, der ville ultimere en konge, må vogte sig for blindt at forfølge sit mål, men tillige have øje for, at han ved sine bestræbelser for at ultimere kan være en

modspiller behjælpelig med at ultimere Pagaten eller en af de andre konger.

Man søger at drive en konge ud ved at spille farven så længe at den falder. Har man ikke nok af farven, kan man også betjene sig af Skusen som udspil i farven. Er kongen derimod så stærkt besat, at man ikke kan drive den ud på denne måde, stræber man at svække vedkommende så meget som muligt, ved at bruge en pisk mod ham; kongen kommer da af sig selv, når han enten er berøvet sine tarokker, eller han kun har så få tilbage, at han dermed ikke kan være herre over spillet. At jage efter en konge, når makkeren er renonce i farven, hvorved denne rammes i tarok, er ikke tilrådeligt, så længe Pagaten og flere konger er inde, men ikke desto mindre en almindelig fejl hos begyndere, hvorved de ikke sjældent skader spillet betydeligt. Dette kan man kun gøre når man har styrke i tarok sammen med gode kort og altså er herre over spillet. Undertiden får man ikke engang sin hensigt opnået ved denne spillemåde, når nemlig makkeren ikke har tarokker nok, og vedkommende kommer da ikke sjældent til at redde en konge, der ellers ikke kunne være reddet, hvis man ikke ved at spille farven havde berøvet makkeren hans tarokker. Under sådanne omstændigheder bryder man sig aldeles ikke om kongen, men stræber blot at svække fjenden i tarok, da kongen derefter må komme af sig selv. En anden sag er det, når man selv har planer, og stræber at sløre sit spil, for på denne spillemåde måske at svække sin makker i tarok.

Medspillerne har altid et betydeligt værn mod en konge ved at være i besiddelse af Skusen, og bør derfor aldrig for tidligt skille sig af med dette kort, når de mærker at nogen lægger an til at ultimere en konge. Efter at alt forgæves er gjort for at hindre dette, kan man nemlig forsøge på, i spillets 3'de eller 4'de udspil at drive kongen ud ved at bruge Skusen i udspil i farven. At holde kongen garderet mod Skusen så langt hen i

spillet, er en forsigtighedsregel som i de allerfleste tilfælde generer spilleren overmåde meget, især hvis han har været nødt til at bruge farven som pisk, og måske tvinges til at udspille det sidste kort, hvormed kongen er besat, for at drive tarokkerne ud. I så tilfælde må kongen falde for Skusen. Under sådanne omstændighederne er det af vigtighed at holde på indstikkerne, især i den farve, som hidtil mindst er spillet, for i det afgørende øjeblik at kunne komme ind og gøre brug af Skusen.

Undertiden gives der omstændigheder, hvor man kan forcere en spiller til at tabe en konge ultimo, hvilket lettest sker, når tarokkerne er gået, og spilleren ved hjælp af disse kan være herre over spillet. Regler herfor en vanskelige at give, da forholdene, hvor de kan tages i anvendelse, er meget forskellige. Kun så meget kan siges i almindelighed, at man skal være herre over spillet i stikkere, især i den farve, hvis konge skal ultimeres, at man derfor så længe som muligt skal holde kongen i skak ved ikke at skille sig af med dame, kaval eller knægt, og at man til allersidst skal være i stand til at bringe et kort, som lader kongen strande.

Når man vil ultimere en konge.

Agter man selv at ultimere en konge, hvilket til tider er vanskeligere end at ultimere Pagaten, da skal kongen ikke alene sidde godt besat, i det mindste sidde 6'te, men man skal også have styrke i tarok, hvormed man kan understøtte pishen. Bestræbelserne må da gå ud på at få tarokkerne ud, tillige med alle kort i den farve, hvori man vil ultimere kongen. Så ofte man kommer ind, spiller man derfor enten tarok eller af pishen, hvormed kongen er besat, indtil tarokkerne er ude; for så længe bare én eneste tarok er inde på fjendens hånd, er kongen ikke sikker. Man skal huske sig antallet af udkomne kort i farven, og, hvis Skusen endnu er inde, ikke glemme at holde kongen besat, for ikke at miste den, når modspilleren til sidst måske

gør brug af Skusen. For resten gælder her med små modifikationer, som kommer med erfaring, de samme regler som i det foregående kapitler anførte med hensyn til Pagaten.

Til tider kan en konge ultimeres uventet, uden at dette var spillerens plan, hvilket let kan ske, når bestræbelserne for at få Pagaten ud, har ført opmærksomheden væk fra kongerne. Ideen hertil opstår først når tarokkerne er ude, eller der kun er få tilbage, hvorfor der ikke kan gives regler for dette tilfælde; kun er det i så fald vigtigt at holde styr på stikkere i den farve, som hidtil er spillet mindst, for ved disse at kunne komme i spillet.

Man skal naturligvis vogte sig for ikke at blive forceret til at tabe en konge ultimo, hvilket til tider let kan ske, når man uden indstikkere ikke er herre over spillet, fordi man skal bekende farver, og altså ikke kan komme tidnok ind til at skille sig af med kongen.

Om at få konger hjem.

Har man ikke i sinde at ultimere nogen af de konger, man har på hånden, bør man stikke med dem i tide, og ikke udsætte sig for at miste dem, da man altid taber 15 points på hver konge, man kommer af med. Man plejer derfor at stikke med dem, når modspillerne byder et gældende kort, og lader sig ikke forlede til at vente længere end til 3'de udspil i farven., da det altid bliver meget usikkert, om man er i stand til at få kongen hjem senere. Har man en betydelig suite til kongen, bør man stikke med den straks.

At tarokkere for at redde en konge, når én af modspillerne enten tidligt er blevet renonce farven, eller måske har lagt sig renonce i den hensigt at redde sin Pagat og fange vedkommende konge, er ofte en farlig sag, og kan let befordre ultimo, når man ikke ved, hvorledes situationen er, men er ikke desto mindre ikke usædvanligt, især hos lidenskabelige

spillere, der til tider ikke bryder sig om at lide et større tab, når de deler det med andre, hellere end at slippe med et mindre, som rammer ham selv alene. Imidlertid er der omstændigheder, hvor man kan gøre det uden risiko, når man nemlig er herre over spillet ved at have betydelig styrke i tarok.

§ 8. Om Skusen.*

Den rigtige brug af Skusen er meget vanskelig, hvorfor det i almindelighed varer længe, inden begyndere kommer efter de finesser, spillet frembyder i den henseende.

En hovedregel er, *at Skusen ikke må blive længere i spillet, end til det tredje sidste udspil.*** Heraf følger, at den er at betragte som død eller uvirksom i spillets næstsidste udspil, hvorimod den endnu har sin fulde kraft i det 3'de sidste udspil. Skiller man sig ikke af den i rette tid – om hvilket spilleren for øvrigt er berettiget til at minde vedkommende, hvis det er ham magtpåliggende – mister han den til den af medspillerne, som får det sidste stik, hvori den falder.

Det er allerede bemærket, at Skusen ikke kan stikkes og den kan ikke overstikkes, og den ikke kan lægges i skat, undtagen i de tilfælde, hvor man vil spille Tout.

Hvad brugen af dette vigtige kort angår, skal det ske på den måde, som man finder er mest fordelagtigt for sit spil. Ønsker man f. eks. ikke at bekende en farve eller en tarok, fordi man herved muligvis kan redde en konge eller et anden gældende

* Benævnelsen Skusen kommer af det italienske *Scusa*, fransk *Excuse*. I Frankrig kaldes den også Fou.

** I Tyskland spilles således, at Skusen er uvirksom i de fire sidste udspil, så den altså skal falde i 5'te sidste udspil. Andre steder, også her, bruger man, at den skal falde i 4'de sidste udspil. En grænse for dens virksomhed er nødvendig, da ultimationer ellers bliver alt for vanskelige; af hvilken grund man heller ikke kan indrømme den større råderum, end den er givet her, hvor det er antaget, at den skal falde i 3'de sidste udspil.

kort, eller fordi man ikke vil, skille sig at med en høj tarok, så kan man Skusere sig (scusarsi, s'exuser) idet man viser Skusen og lægger den mellem sine stik, af hvilke en ladon kastes i stedet. Skusen kan endvidere bruges som udspil i enhver af farverne og som tarok, når der ved udspillet annonceres, i hvilken egenskab det sker.; man giver da ligeledes en ladon i stedet, hvorved dog bør bemærkes, at man ikke må tage kort fra Skaten. Men det er en fast regel, at Skusen ikke må udspilles i andre farver end de, som er inde; heller ikke som tarok, hvis der ikke er tarokker inde. Fejler man derimod, har forhånden ret til at bestemme hvilken egenskab den skal udspilles,. Endelig kan Skusen bruges til at undgå stik, når man vil spille nolo, til at skaffe en anden stik, som agter at spille uden stik, til at drive en konge ud, til at supplere en farve, hvori man agter at ultimere kongen, samt til at bluffe i spillet, når en anden vil ultimere, idet man holder den tilbage, og derved forleder fjenden til at tro, at der er en tarok mere på den stærke modspillers hånd.

Af alt dette fremgår, at Skusen er et uhyre vigtigt kort, som kan være til nytte på mange måder, hvorfor den altid er en kærkommen gæst, ligesom man uden den egentlig ikke kan have noget stort spil. Selv om den ikke kan stikke, giver den dog aldrig tab men altid fordel, og man er ved den dækket mod store spil hos de andre spillere, da disse uden Skusen ikke kan have matadormeldinger o.s.v. At give regler for dens brug i hver af de anførte tilfælde, vil være for vidtløftigt og ikke til sand nytte, da øvelse er aldeles nødvendigt, for at forstå det. Som almindelig regel gælder dog, *at man ikke for tidligt skal skille sig af med Skusen*, for senere hen i spillet kan den bruges efter omstændighederne, især er dette vigtigt at iagttage, når nogen agter at ultimere en konge. Imidlertid kan man også skade sig selv ved at holde Skusen for længe, især når man selv agter at ultimere Pagaten, da man på grund af dette kort kan

blive forhindret i at komme ind i spillet, hvor man netop skal ind, men ikke kan komme det, fordi man *skal* Skusere sig.

Da Skusen er så vigtigt et kort i spillet, skal man altid vide, om den er inde eller ej og hvor den sidder, om det er hos fjende eller ven, hvilket man til tider kan høre på meldingerne. Dette er det især nødvendigt at vide mod slutning af spillet, når man selv agter at ultimere.

Hvor man ikke, for at undgå at give for megen oplysning i spillet, bruger at fremvise tarokkerne, når man har en melding i disse, skal meldereren altid angive, om Skusen er derimellem for at forebygge spørgsmål fra medspillerne, som kan give en skadelig oplysning.

§ 9. Om at spille uden stik, nolo.

Som allerede bemærket er det i tarok en vigtig regel, at skaffe stik på alle hænder; for hvis én af medspillerne ingen stik får, så får han ikke alene 26 points af hver, men hos de andre gælder da hverken tælling eller ultimo. At én spekulerer i den retning kan man mærke dels af at han lader ellers fordelagtige stik gå fra sig, samt kaster konger og andre gældende kort af, hvor han ser mulighed for det, dels kan man undertiden ane det af meldingen, således om ovenfor omtalt.

Når én af spillerne har meldt et stort spil, som lader formode, at han vil blive i stand til at ultimere, og puljen er stor, kan opstå det spørgsmål, om man ikke har større fordel af at lade sin makker spille nolo, for på den måde at forebygge ultimation, end at lade den anden ultimere? Finder modspillerne nu deres fordel ved det, skal de blive enige om, hvem det skal være, hvilket da i almindelighed bliver den, der har de laveste og færreste tarokker og dårlige håndkort. For at hjælpe makkeren til at spille uden stik, gør den stærkeste oftest rigtigst i at tarokkere, så snart han får udspillet, og at begynde med sine

højeste tarokker. Dersom makkeren, efter at man herved har vist ham sin hensigt, stikker over, tilkendegiver han herved, at hans kort ikke tillader ham at gå ind på denne plan, enten på grund af en høj tarok eller på grund af en svag side i en af farverne. Det følger af sig selv, at makkeren straks må give sin medspiller denne oplysning for ikke at skade modspillet ved at følge en plan, som dog til sidst vil vise sig at være unyttig; for, om modspillerne er nok så svage, lærer erfaringen dog, at disse, ved at forene sig og med samlede kræfter at arbejde mod et fælles mål, kan være i stand på en eller anden måde at holde fjenden stangen. Viser makkeren derimod, at han går ind på planen, skal den stærke spille tarok hver gang, han kommer ind, for på den måde dels at skille makkeren af med hans tarokker, og dels give ham lejlighed til, når han er kommet af med sine tarokker, at bortkaste andre for ham farlige kort. Når den stærkere ikke har flere tarokker, spiller han helst den farve, hvori han har set makkeren kaste af, og dersom denne snart viser renonce, bringer han helst denne farve, for derved atter at give ham lejlighed til at kaste af. Nolospilleren skal på sin side stræbe efter snarest muligt at blive renonce, hvorfor han, efter at være kommet af med sine tarokker ved tarokkering fra makkerens side, så vidt muligt må søge at kaste af i den farve, hvori han har færrest. For resten giver det sig selv, at den stærkere altid skal spille sine højeste kort ud, når farverne spilles.

Her skal bemærkes, at det altid er til stor skade for den, som under sådanne omstændigheder søger at ultimere, når én af modspillerne længe arbejder på at spille uden stik, selv om denne ikke har synderlig udsigt til at lykkes; for herved forhindres spilleren ikke alene i at avancere tilstrækkeligt i spillet, men hans bestræbelser på at skaffe nolospilleren et stik vil ofte forpurre hans egentlige plan i en sådan grad, at, når han endelig har skaffet stik på nolospillerens hånd, så har hans

anstrengelser i den retning skadet ham så meget, at han ikke længere er i stand til at ultimere. En maskeret nolo er derfor ikke sjældnen, når gode råd er dyre, det eneste middel, hvorved man under sådanne forhold kan hindre ultimation, det være sig af Pagaten eller af en konge.

Så snart den, der har i sinde at ultimere, mærker, at én af modspillerne lægge an på at ville spille uden stik, må han naturligvis gøre alt, for at tilintetgøre denne plan. Vil han under disse tarokkere, skal han altid spille de laveste tarokker ud. Hvis én af modspillerne tarokkerer, og han tydeligt ser, at der er spekuleret i den retning, stræber han efter at forhindre det ved bestandig at stikke og at bringe en pisk igen, hvormed han muligvis kan være så heldig at ramme nolospilleren først og på denne måde give ham et stik. Dette skal naturligvis ske i spillets begyndelse, inden makkeren ved tarokkering har opnået at skille nolospilleren af med sine tarokker. Vil dette ikke lykkes, eller har man ingen pisk i nogen af farverne, eller har nolospilleren slet ingen tarokker, fordi han muligvis har lagt dem i Skaten, så skal man hellere drive alle tarokker ud ved at tarokkere, og søge derefter at skaffe nolospilleren et stik ved hjælp af Skusen. Man spiller da farverne opmærksomt farverne igennem og lægger mærke til den farve, hvor nolospilleren især kaster af, hvilket må antages at være den farligste. Når så hans makker endelig er blevet renonce i en farve, hvor man må formode, at nolospilleren har endnu nogle kort, fanger man ham ved udspil af Skusen i den farve. Har man uheldigvis ikke Skusen, og man forudser, at man ikke kan hindre nolo, så længe det er i modspillet interesse, at én af dem prøver det, forhindrer man bedst denne plan ved at stikke med Pagaten, for så må alliancen mellem dem ophøre, da det nu er i en fælles interesse med medspilleren, at skaffe nolospilleren stik, hvilket også i de fleste tilfælde vil lykkes. Men Pagatisten skal vogte sig for at tage denne beslutning for tidligt, for nolospilleren vil

naturligvis gardere sig imod det ved at holde på de laveste i farverne, så det til tider kan være vanskeligt at give ham stik.

Undertiden kan man fra først af have den plan at ville spille uden Stik, når man nemlig har meget dårlige kort, og man måske har fået mulighed for at lægge sine få tarokker. For at dette kan lykkes, skal man altså have ingen eller meget få og lave tarokker, ikke for få kort i nogen af farverne og være i besiddelse af de laveste kort i disse, og endelig skal man frem for alt have Skusen. Har man ikke dette kort, kan man aldrig være sikker på, at Planen vil lykkes. Som kortene nu mere eller mindre egner sig, kan Nolo

1. Meldes straks ved spillets begyndelse; man får da, hvis den lykkes, 36 Points af hver, foruden en Præmie, efter Spillets Beskaffenhed, f.eks. 50 Point af hver, når man spiller med en høj ultimo eller puljer. Taber man den, skal man betale 10 Points til hver, foruden den omtalte Præmie.
2. Annonceres ved det 13de udspil, man får da 31 point af hver, foruden en præmie på 25 af hver; tabes den, betaler man 5 til hver, foruden præmien.
3. Være en følge af spillets gang, uden at være meldt forud; man får da de sædvanlige 26 points af hver, foruden en præmie på 15 af hver.

Når man ikke har Skusen, bør man naturligvis ikke annoncere, at man vil spille Nolo, hverken ved spillets begyndelse, eller ved det 13'nde udspil, med mindre Skusen er kommen ud forinden.

Reglerne for nolospillet er meget få. Når der er mulighed for det, søger man at skille sig af med høje kort, hvilket kan gøres uden fare, når man er i baghånd, i mellemhånd lægge man, så vidt muligt kort til, som er lavere, end forhåndens, med mindre man ved, at baghånden er renonce, og ikke har Skusen. Det kommer her især an på at benytte Skusen i rette tid, og lægge mærke til de faldne kort i alle farver, hvorfor nolospillet vel er

et yderst interessant, men altid vanskeligt spil. Har man en høj tarok, som man frygter for at kunne komme i vejen, lykkes det til tider at komme af med den ved at spille den ud straks ved spillets begyndelse, især hvis man tillige har Pagaten. Herved får man nemlig ikke sjældent modspillerne til at tro, at man spiller for at ultimere Pagaten, de stikke altså over, og man bliver på denne måde befriet for den værste hindring.

Ser man, at en af modspillerne vil spille nolo, eller bliver dette annonceret, skal de to andre naturligvis forene sig, for at bringe hans plan til at strande. Dette kan ske ved at bruge en pisk imod ham, for, hvis han har tarokker, at tvinge ham til at stikke, eller ved at tarokkere med de mindste tarokker, for at fange ham hvis han har en høj tarok, eller ved at tarokkere så længe, at alle tarokker er ude, og derefter, hvis han ikke har Skusen, skaffe ham stik i en af farverne på denne måde. Man skal stræbe efter så meget som muligt at have nolospilleren i mellemhånd, forhånden skal spille sine laveste kort til ham og stikke i baghånden med høje kort. Spiller modspillerne sig nu på den måde i baghånden ved konger og andre høje kort, og lægger mærke til, hvad der på denne måde er kommet ud, vil de omsider kunne slutte sig til de høje kort, nolospilleren muligvis endnu kan have på hånden, ligesom de af de kort, han kaster af, kan formode, hvilken farve der er den farligste for ham. Er man istand til at bruge Skusen mod ham, skal man ikke for tidligt gribe til den, fordi man i slutningen af spillet har langt bedre kendskab til nolospillerens svage side, og altså her kan bruge den med langt større sikkerhed, end tidligere. Den rigtige brug af Skusen er her en af spillets finesser, som mange først lærer sent.

§ 10. Om at tage alle stik, Bolo (Tout).

Nogle steder bruges, at man i tarok, ligesom i l'hombre, kan spille Bolo, Tout, d.v.s. tage alle stik. Det siger sig selv, at man hertil skal have meget store kort, og at dette skal være kombineret på en speciel måde, hvorfor Bolo i dette Spil, hvor enhver spiller har så mange kort på Hånden, nødvendigvis må høre til de største sjældenheder. Man skal i det mindste have de 10 eller 11 højeste tarokker, samt forresten høje kort i alle farver, foruden at man i de fleste tilfælde skal have udspillet. Da man ikke kan spille Bolo, Tout, når man har Skusen, er det i dette spil tilladt at lægge den i skat.

Bolo kan

1. Meldes straks ved spillets begyndelse, og betales da med 52 fra hver; tabes den, erlægges ligeså meget til hver, men man modtager sin tællingen.
2. Meldes den i 13de udspil, betales 38 af hver; tabes den, betales det samme til hver.
3. Meldes den i 6te sidste udspil, betales 31 af hver; tabes den, erlægges ligeså meget til hver
4. Være en følge af spillets gang, uden at annonceres, og betales med 26 af hver.

Da Bolo, Tout, er et så sjældent spil, at mange aldrig har set det, er det rimeligt, at den, som vinder et sådant spil, tillige tager begge puljer, hvis sådanne bruges, eller får en høj præmie foruden sine gebyrer.

Har modspillerne udspillet, spille man om muligt en konge ud, og når Tout spilleren/Bolisten tarokkerer, kaster man de laveste tarokker af, hvilket også gælder om Farverne, når disse spilles.

§ 11. Om gevinst og tab.

Da en mere eller mindre god tælling har stor indflydelse på gevinst og tab, skal man stræbe at gøre så mange af sine kort så gode, som muligt, og med samme tage så mange af Medspillernes kort, som muligt. Har man f.eks. damen, kaval, knægt og 4 ladoner i én Farve, byder man hellere kaval eller knægt for kongen, da man da kan vente at få de andre billedkort hjem, fremfor at spille Ladonerne ud, hvilket kan få til følge, at man mister dem alle. Sidder man i baghånd med kongen og 2 Ladoner i en farve, så stikke man først i farvens 3die udspil med kongen, for senere at fange de andre billedkort med tarokker. Har man en dame blank på hånden, og kongen spilles ud, så Skuserer man sig, hvis man har Skusen, for senere at få damen hjem. Har man konge, dame og knægt i en farve, spiller man først knægten ud; for hvis kavallen ikke netop sidder hos baghånden, går den i almindelighed hjem, og, når man herefter spiler kongen og damen, er man ofte så heldig tillige at få kavallen. På disse og flere andre måder søge man at gøre sin hånd indbringende; men man skal vogte sig for, når man spiller med høj ultimo eller puljer, at dette ikke sker på modspilletts bekostning, da man herved let kan komme til at tabe, i stedet for at vinde. Når det under sådanne omstændigheder kommer an på at forhindre ultimo, skal man afholde sig fra alt for utidigt kniberi, fordi det kan skade modspillet meget, og aldrig kan være af interesse for nogen. Sidder man f.eks. i mellemhånd og har Pagatisten i baghånden, hvilken man skal stræbe efter at holde så meget ude af spillet som muligt, sætter man sine bedste kort for, både af billedkort og af tarokker, hvorved man opnår, enten at forhindre spilleren fra at komme ind, eller, hvis denne stikker over, da at skaffe makkeren styrke i den farve, som blev spillet.
