

# INDHOLDSFORTEGNELSE

	Side
Tarok	3
Nogle ved tarok forekommende særlige udtryk	4
Spillerne	6
Kortene	6
Fundering, Indskud	8
Kortgivning	9
Meldinger	9
Lægning af skat	11
Spillet og dets formål	17
Tælling af tarokker	29
Betalinger	30
Om at øve sig selv	31
Eksempler på lægning af skat	33
Eksempler på forskellige spil	40
1. Et almindeligt spil	40
2. Et lærerigt spil	42
3. Om at slippe ud af spillet. Fordele ved nilægning	47
4. Hvorledes man bør overveje sin spillemåde	51
5. At vise sekundær farve	54
6. Hvem skal gå fra spil?	55

Hermansen, 1926

7. Indstikkernes antal er mindst lige så vigtigt som tarokkernes 58
8. Hvad kan man erfare gennem de afgivne meldinger? 58
9. Det er i det hele taget ganske utroligt, hvad den drevne spiller kan læse så at sige på bagsiden af spillernes kort 61
- Små opgaver med henblik på skusens anvendelse m.v. 63
- Almindelige regler 64
- Om tarokturnering 65

## FORORD

(Til nærværende udgave)

Hermansens tarokbog fra 1926 er forgænger for den i 1943 udgivne, og af VLK Tarokklub i 2005 genoptrykte. Det har derfor været naturligt for VLK Tarokklub også at genoptrykke denne tarokvejledning fra 1926.

Denne bog skal således ses som et supplement til de tidligere udgivelser fra oberstløjtnanterne Borch (1920), Hermansen (1943) samt Olfeldt (1961).

Jeg har enkelte steder gjort sproget lidt mere mundret, ellers har jeg holdt mig loyalt til forfatterens ord.

Bent Agger

Tarok har – og med fuld føje – ord for at være et vanskeligt spil at lære – til fuldkommenhed vel at mærke. I virkeligheden kan de allerfleste kortspillere lære at spille det så tilfredsstillende i løbet af ret kort tid, at de selv og andre kan have stor glæde af spillet.

Sophus Bauditz siger således i Krøniker fra Garnisonsbyen: ”Det varede ikke mere end et par måneder, inden løjtnant Poulsen under Kammerherrens kyndige vejledning kom så godt ind i spillet, at han kunne indtræde som fjerdemand i Kammerherrens faste parti.”

Tarok har den store fordel frem for så godt som alle andre spil, at det næsten er morsomst og så godt som altid mest interessant at have mindre gode kort. Det har med de 78 kort så mange kombinationer, at det stadigt bliver nyt. Har man derfor en gang lært det nogenlunde, bliver man aldrig træt af det; det skal nok holde ens interesse vågen og fangen. Det kan være lige så spændende som den vildeste hasard, og dog er det ikke tabeller vinding, der frembringer denne følelse, det er udelukkende selve spillet.

Oberstløjtnant R. L. Borch skriver i indledningen til en hektograferet vejledning i tarok følgende:

”Hvilken tarokspiller kender ikke til, at hjertet under spillets afgørende momenter banker heftigt i livet på én? Eller at hænderne, der holder kortene, endog ryster i spænding? Hvilken tarokspiller har ikke oplevet følgende scene: Spillet er i fuld gang, 3 tavse og alvorlige spillere arbejder med hjernen og med hænderne; men ikke et ord eller en lyd høres, minerne er spændte og spekulative; men i samme nu, da det sidste kort falder på bordet, udløses pludselig spændingen, og 3 á 4 stemmer søger at overdøve hinanden med højlydte forklaringer, spørgsmål, latter, udbrud, indvendinger, bebrejdelser m. m. – Men jeg tegner videre på billedet – nu kommer fru, som har siddet roligt og syet i dagligstuen ved siden af styrtende og

Hermansen, 1926

siger: ”Men Gud! Er I gale! Hvorfor skændes I dog så forfærdeligt?” ”Skændes! Vi? Ikke spor, vi diskuterer blot spillet!”

Dette er så sandt, som det er sagt. Spillet er så spændende og interessant, at man i øjeblikkets iver glemmer alt andet, og som sagt, vindingens og tabets størrelse spiller en ganske underordnet rolle.

Man plejer almindeligst at spille ½ øre pr. point.

Nedenstående har jeg på grundlag af min 40-årige erfaring, og min deltagelse i eller overværelse af mere end 50.000 spil søgt at klarlægge kunsten at spille tarok, det fineste, ædleste, mest underholdende af alle spil.

Man må ikke tro, at man i en fart kan lære spillet ved blot at gennemlæse og lære de følgende love og regler. Er der noget steds, hvor det gamle ord ”øvelse gør mester” gælder, da er det ved Tarok.

Skal man derfor have det rette udbytte af studiet, skal man for det første lære de forskellige særlige udtryk til fuldkommenhed, således at man ikke, når man begynder at spille eller at lære resten af vejledningen, skal hæmmes af mangel på viden og kunnen på dette område. Dernæst skal man læse og lære alle de almindelige bemærkninger, regler osv., samtidig med, at man slår frem til de angivne eksempler for at lære af de til disse knyttede noter; kun derved kommer man til den rette forståelse af hvorledes? Og hvorfor? Begyndere vil ofte sige: ”Er det virkelig nødvendigt at tænke så grundigt ved alle spil?” Nej, såmænd er det ej, så godt som alle eksemplerne er ganske særlige spil, der er optagne, netop fordi man gennem dem kan lære at spille tarok så fint, som det fortjener at spilles; men hertil kræves om oberstløjtnant R. L. Borch siger, 3 ting: øvelse, øvelse og atter øvelse.

*Nogle ved tarok forekommende særlige udtryk:*

*Caval*; et billedkort, liggende i værdi mellem dame og bonde.

*Fundere*; lægge 20 points i Konge- og Pagatkopperne. Disse er 2 kasser, æsker eller lignende, der er nødvendige ved spillet. Man kan bruge et par almindelige kopper, af hvilke da overkoppen danner kongekoppen og underkoppen pagatkoppen. Bedst er det selvfølgelig at have de til spillet indrettede "kopper", som fås i handelen eller som man selv kan lave sig.

*Indskyde*. Hver gang der gives kort, indskyder kortgiveren 5 points i hver af kopperne.

*Markere til og fra*: Man kan under spillet vise, om man ønsker en udspillet farve rørt flere gange eller ej ved sin tilkastning. Kaster man ved det første udspil et mindre og ved det næste et større kort til, da siger man, at man godt kan tåle farven rørt igen. Kaster man derimod først et større kort og dernæst en mindre kort, siger man, at man ikke ønsker farven spillet igen. Man melder som regel *til*, når man har 4 eller flere i en farve, *fra*, når man har tre eller færre.

Uden at kende og anvende reglen om til- og framarkering er det umuligt at spille blot nogenlunde god tarok.

*Pagat* = Tarok 1 = Trumf 1 (T. 1).

*Pisk* kaldes en farve, i hvilken man har 6 eller flere kort. Man kan med den piske en konge eller tarokker ud.

*Skat, lægge skat, lægge sig*. Kortgiveren, der får 28 kort mod de 2 medspilleres 25, skal, før spillet begynder, lægge 3 af de 28 kort. De 3 lagte kort kaldes skaten.

*Skus*, et særligt billedkort, der vil blive omtalt nedenfor.

*Tarok*; der findes i spillet 21 trumfer, disse kaldes tarokker.

*Ultimo, ultimere, gå bagud*. Den, der får sidste stik hjem på en konge eller pagaten, får en ultimo eller ultimere. Har man en

Hermansen, 1926

konge eller pagaten på hånden i sidste stik, og en anden tager stikket hjem, da går man bagud.

### *Spillerne.*

Til et tarokparti hører 3, helst dog 4 spillere, således at den, der har plads overfor kortgiveren sidder over.

Der trækkes om pladserne således: På en af de fire pladser lægges pagaten, lige overfor denne spar dame, til højre og venstre ruder og hjerter dame. Alle åbenlyst. Midt på bordet lægges de tilsvarende 3 konger samt tarok 21, alle skjult. Den der trækker tarok giver første gang.

Det er en selvfølge, at de 3 spillere under spillet hverken ved ord, miner eller ved at trække et kort frem søger at indvirke på de andre spillere.

Den, der sidder over, må på ingen som helst måde blande sig i spillet, ikke engang, hvis han opdager, at der sviges kulør, at der meldes fejl, eller at der er fejle kort på en hånd. Han bør ej heller stille sig op bag en bestemt af spillerne, da dette ofte kan give oplysning om, at der her sidder farlige kort.

### *Kortene.*

Til et spil tarokkort hører 78 blade, nemlig 21 tarokker (trumfer) med numrene fra 21 til 1, denne sidste kaldes pagaten. Dernæst er der 14 kort i hver af de fire farver med rækkefølge i sort således: konge, dame, caval, bonde, 10. 9. 8. 7. 6. 5. 4. 3. 2. 1. og i de røde farver således: konge, dame, caval, bonde, 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.

Senere anvendes følgende forkortelser: T 21 – T 1. S. K – H. D – K. C. – R. B. – S. 10 – H. 8. – K. 2. og R. 1. for Tarok 21, pagaten, spar konge, hjerter dame, klør caval – ruder bonde – spar 10 – hjerter 8 – klør 2 og ruder 1. Det 78' de kort er skusen (T 0.) Dette kort er vel uden undtagelse det forunderligste af alle kort.

Dens værdi er 0, og den kan således aldrig tage stik hjem.

Den kan efter behag gælde for tarok eller for en hvilken som helst farve.

Den regnes med til tarokkerne ved tarok- og matadormeldinger. Den regnes ikke som tarok, når man lægger tarokker i skaten.

Den tages hjem i stikbunken af den, der har den på hånden, når den da falder på bordet senest i tredje sidste stik. (Den bør, før den tages fra bordet vises meget tydeligt frem).

Den kan aldrig spilles ud eller kastes til i næstsidste stik.

Den tages hjem af den, der får sidste stik, såfremt den først falder nu. Den kan forlanges udspillet eller tilkastet i tredje sidste stik af enhver af de to medspillere (se blandt andet små opgaver, side 63).

Er den allerede gået på dette tidspunkt, da skal den, der fejlagtigt har kaldt på den, betale 20 points i hver kop.

Spilles den ud som en bestemt farve (tarok) – også i sidste stik – og findes denne farve (tarok), ikke på nogen af de andre hænder, da skal udspilleren betale 20 points i hver kop, og den, der sidder næst, skal nu døbe den, som det passer hans kort bedst. Kaster denne spiller et kort til *den* – som en bestemt farve udspillede skus, har han dermed givet afkald på sin ret til at døbe den, såfremt det viser sig, at baghånden heller ikke har den forlangte farve. Det tilkommer nu baghånden at døbe skusen, og mellemhånden må da om fornødent tage det tilkastede kort op og bekende kulør efter den nu valgte farve.

Hvis mellemhånden ikke har den forlangte farve, og han ønsker at beholde dåbsretten, såfremt heller ikke baghånden har farven, så melder han ”Jeg har ikke den forlangte farve” – når baghånden da melder det samme, kan mellemhånden døbe skusen, som han vil med en af de farver (tarok), som er inde.

Hermansen, 1926

Den må ikke lægges i skaten, medmindre man ønsker at spille tout, og da skal det meldes.

Den er som det ubetinget laveste kort i spillet af allerstørste betydning, såvel for den, der ønsker at spille nolo, som for den, der vil hindre en anden i at spille nolo.

Den kan benyttes til at piske en konge (eller pagaten) ud med, når alle andre kort i vedkommende farve (tarokkerne) er gået. Den kan anvendes til at skaffe sig indstikkere. Har en hånd f. eks. C. B. tredje i en farve, og spilles K. og D. ud, da kan man kaste det lille kort i farven til og dernæst skusen, hvorved man kan få stik hjem på både C. og B.

Kan en kampspiller ikke ved egen hjælp få en pisk ført til bunds, så kan ligevægtsspilleren eller hjælpspilleren spille skusen ud som vedkommende farve, hvis han ikke har denne farve.

Medens man som hjælpspiller eller ligevægtsspiller undertiden bør beholde skusen endog til sidste stik – bl. a. i håb om, at den farlige har glemmt, at den endnu er inde og derfor går ud fra, at der er en tarok mere inde en beregnet, så skal kampspilleren som regel sørge for at komme af med den så betids, at han endnu kan bruge den ganske frit. Man ser ofte, at en kampspiller gemmer skusen så længe, at han bliver nødt til at kaste den blot for at slippe af med den, medens han, ved at bruge den, kunne have trukket 2 tarokker med den.

Er der tale om en konge ultimo, og hører der en god pisk til en farlig konge, da bør man holde skusen længst muligt, da ultimato så er nødt til at holde et kort af samme farve som kongen fort ikke at få den ”skuseret” bort.

#### *Fundering. Indskud.*

Før der gives kort første gang, betaler samtlige (4) spillere 20 points i hver kop. Bliver en kop ultimeret, betales på samme

måde 20 points i koppen af samtlige (4) spillere,

Det påhviler ultimator at efterse, om der er funderet rigtigt. Forsømmer han dette, og viser det sig, at funderingen ikke er i orden, når der er spillet ud til næste spil, da skal ultimator betale det manglende beløb, selv om det kan påvises, hvem det er, der ikke har betalt.

Hver gang, der gives kort, skal kortgiveren indskyde 5 points i hver kop og samtidigt flytte disse hen til den, der skal give til næste spil. Forsømmer kortgiveren dette, da skal han indskyde på ny, selv om man ved, at han har betalt. Fristen er som ovenfor første udspil på bordet.

#### *Kortgivning.*

Der tages af og gives rundt til højre med 5 kort ad gangen. Får kortgiveren i sidste slag de sidste 8 kort melder han: "Rigtigt". Enhver spiller er dog pligtig til at tælle sine kort og gøre opmærksom på mulig fejlgivning.

Er der givet fejl, kan kortgiveren vælge, om han vil give om, eller om han vil lade forhånden give til næste spil. Der indskydes i begge tilfælde.

Viser det sig, efter at der er spillet ud, at der er fejle kort (fejl lagt i skat), standser spillet straks, som om det var spillet til ende, og den eller de, der har fejle kort, betaler 40 points i hver kop, hvorefter et ny spil begynde.

Har en spiller ved kortgivningen slet ingen tarokker fået (skusen er her ikke tarok), kan han forlange omgivning. I dette tilfælde skal der ikke indskydes på ny.

#### *Meldinger.*

Når kortgiveren har lagt skat, melder han og dernæst forhånd og mellemhånd.

Hermansen, 1926

Har en spiller på sin hånd: 10 (11. 12. osv.) tarokker med eller uden pagaten, melder han 10 (11. 12. osv.) *med* eller *uden* (pagaten).

Har en spiller T. 21. (20. 19 osv.) samt pagaten og skusen, melder han 3 (4. 5. osv.) matadorer.

Har en spiller 3 billedkort af samme farve og tillige skusen, melder han halvt, han har alle 4 billedkort, melder han fuldt, og har han tillige skusen, melder han sprøjtefuldt kavaleri.

Har en spiller 3 konger og skusen, melder han halve, har han alle 4 konger, melder han fulde, og har han tillige skusen, melder han sprøjtefulde konger.

Meldinger afgives eksempelvis således:

(halvt i) hjerter, mangler kongen,

fuldt i spar,

sprøjte (fuldt) i klør,

(halve) konger mangler ruder,

sprøjte (fulde) konger

10 (tarokker) med (uden) pagat,

15. uden

4. matadorer

12 med 5 (12 tarokker med 5 matadorer) osv.

Man ser, at man ved halve meldinger skal angive, hvilket kort man mangler.

Opdages det, efter at der er spillet ud, at en spiller har glemt at melde, eller at han har afgivet en fejl melding, så må han ikke ultimere; (men han kan meget vel gå bagud), og han skal tilbagebetale, hvad han har fået for den fejle melding; derimod får han intet for den glemte melding.

Opdages fejlen først, efter at spillet er endt (når sidste stik *er* taget op), kan der ingen indsigelse gøres, selv om der er ultimeret. Jævnfør oversidderen afsnit "Spillerne, side 6".

### *Lægning af skat.*

Ved lægningen skal kortgiveren først og fremmest have for øje, at han skal gøre sit kort så godt egnet som muligt til at hindre en ultimo på anden hånd. Først derefter tør han tage hensyn til, at han selv muligvis kan ultimere eller få sidste stik; men desuden må han ofte tage hensyn til, at han selv eller en anden kan prøve at spille nolo.

Da lægningen er meget afhængig af kortenes styrke, vil det være nødvendigt allerede nu at omtale de faktorer, der får indflydelse i så henseende.

Som første faktor må nævnes tarokkernes antal og størrelse. Det er ganske givet, at mange og store tarokker styrker et kort bedre end få og små, alt andet i øvrigt lige.

Den anden faktor er indstikkerne. Den er akkurat lige så vigtig som den første. Jo flere indstikkere man har, desto oftere kan man komme ind og få bortspillet de dårlige kort, man har på hånden. Kan man nå at få alle fusere spillet bort, har man til slut tarok, og så er ultimo på anden hånd umulig.

Den tredje faktor er pishen; thi har man en lang pisk og mange indstikkere, kan selv en i tarok meget svag hånd ikke alene hindre ultimo på anden hånd, derved, at han pisker tarokkerne ud; men han kan ofte selv ultimere.

Den fjerde faktor er dækning i farverne. Herved forstås, at man har helst 4 i en farve og helst med et par indstikkere.

Den første faktor, tarokkernes betydning for spillet er så indlysende, at mange – selv meget dygtige spillere – så godt som udelukkende regner med den ved anlæg af deres spillemåde. Hvor ofte hører man ikke den ytring: ”Jeg havde 9 tarokker, så jeg var vel selvskreven til at føre kampspil.”

Som regel er naturligvis en hånd med 9 tarokker stærkere end et med 5 eller 6; men man må blot ikke fastslå det som en ufravigelig regel.

Ældre forfattere af vejledning i tarok fastsætter grænsen mellem styrke og svaghed til mellem 7 og 6 tarokker.; dette er ganske forkasteligt; kortenes styrke beror, som flere gange nævnt, i lige så høj grad på indstikkernes antal, selv en hånd med kun 2 tarokker kan ultimere, når han har indstikkere nok og en lang pisk.

Der tages altså alt for lidt hensyn til indstikkernes betydning for spillet; men på den anden side er de fleste spillere tilbøjelig til at overvurdere den enkelte indstikkers virkelige værdi.

Konger, damer osv. Er dejlige kort at have på hånden; men har man selv eller en af de andre spillere resten af farven, så bliver der ingen indstikkere den gang.

Har man eksempelvis:

K. D. tiende, så kan resten sidde 0 – 4, 1 – 3, 2 – 2 med 0, 1 og 2 indstikkere, altså i gennemsnit 1 indstikker. På samme måde giver

K. D. C. ottende med 0 – 6 (0); 1 – 5 (1); 2 – 4 (2); og 3 – 3 (3) i gennemsnit  $1\frac{1}{2}$  indstikker.

D. C. niende med 0 – 5 (0); 1 – 4 (0); 2 – 3 (1) i gennemsnit  $\frac{1}{3}$  indstikker, idet jo kongen tager det ene stik hjem.

D. C. B. ottende: 0 – 6 (0); 1 – 5 (0); 2 – 4 (1) og 3 – 3 (2) i gennemsnit 1. osv.

De fleste spillere gør som regel regning på flere indstikkere på kort som ovennævnte.

Den tredje faktor er pishen. Den laveste pisk er sekspishen, med den trækker man normalt 4 tarokker fra de to medspillere,

Med syvpisken trækker man 7 og med otte og ni piskan 10 og 13 tarokker.

For at få en 6, 7, 8 eller 9 pisk ført til bunds skal man sidde i udspil 6, 7, 8 eller 9 gange og som følge heraf have et tilsvarende antal indstikkere (suppleret med tarokstik).

Man bør lægge mærke til, at man – for at få trukket 10 tarokker med en 8-pisk, skal ind 8 gange; mens man for at få trukket 11 tarokker ved hjælp af en 6-pisk sammen med en 7-pisk skal ind 13 gange. Man lærer heraf, at én længere pisk kræver et meget mindre antal indstikkere end 2 kortere til sammentagne for at opnå den samme virkning.

En pisks længde bør aldrig være større, end man kan komme ind tilstrækkeligt mange gange til at få den ført til bunds; thi kan man ikke dette, så sidder man uvægerligt til sidst med kort af piskefarven, og derved er vejen til ultimo banet for en anden spiller. Alt dette må man have for øje, når man lægger skat.

Endelig er det klart, at det er en fordel at have dækning i farverne, da man i så fald ikke så let får sine tarokker pisket bort.

At man ikke på samme tid kan have mange tarokker, en lang pisk og dækning i 3 andre farver er indlysende; man må da overveje ved lægningen, på hvilke punkter man vil give afkald.

Et kampkort kan herefter kendetegnes som et kort, der indeholder så mange muligheder for at tage stik hjem, at der kan være tarok til sidste stik, hvad enten disse muligheder så stammer fra, at der er mange (og store) tarokker med få indstikkere, mange indstikkere med få tarokker, eller en passende blanding af tarokker og indstikkere.

Der gælder i tarok følgende love med hensyn til lægning af skaten:

Hermansen, 1926

1. Der må ikke lægges fra meldinger.\*
2. Der må ikke lægges konger, T. 21 eller skusen: (men altså nok pagaten)\*\* . Lægning af skusen ved tout er tilladt; men skal meldes.
3. Tarok må kun lægges, hvis man har 3 eller færre; skusen regnes her ikke med i antallet. Man skal, hvis man lægger tarok, lægge sig renonce. På forlangende skal man opgive, hvor mange tarokker der er lagt, første gang man viser renonce. (Jævnfør side 33)

Ganske i almindelighed er lægningen ganske let og ligetil, når man blot har for øje, at man først og fremmest skal hindre ultimo på anden hånd.

I det følgende skal der nu gives nogle ganske almindelige regler, som man står sig ved at følge, indtil man på egen hånd har lært at værdsætte sine kort fuldstændig rigtigt.

Læg ikke kort fra en farve for at redde pagaten.

Læg ikke renonce i en farve for at fange en konge.

I øvrigt retter lægningen sig efter, om man har kampkort eller ej:

Har man kampkort, beholder man

1. sine tarokker,
2. sin piskefarve og
3. dækker sig så godt og ligeligt som gørligt i de 3 andre farver.

---

\* Skulle en hånd være så stærk, at man er tvunget til at lægge fra en melding skal man oplyse om dette, samt hvilke kort man har lagt. Man får fuld betaling for meldingerne. Eksempelvis 14 uden, fuldt i spar, hjerter og klør, Har lagt klør dame. Hermed er givet, at man ikke har skusen og er renonce i ruder.

\*\*I dag må pagaten aldrig lægges!!!

Har man ikke kampkort, beholder man

1. sine tarokker,
2. dækker sig i de 3 farver med så vidt muligt 4 (5) i hver farve, og
3. beholder så for resten af sin piskefarve.

I begge tilfælde beholder man så mange indstikkere som muligt, dog bør man for at kunne markere til og fra af hensyn til en mulig nolo som regel beholde det laveste kort i hver farve.

Har man kun 3 tarokker, lægger man disse for at være klar til at spille nolo, om der skulle komme en meget stor tarokmelding på anden hånd.

Har man 2 lige lange piske, beholder man, hvis man har kampkort, den, i hvilken man har topkort i rækkefølge, da pishen så virker hurtigere. Har man svage kort, beholder man fortrinsvis den pisk, i hvilken man ikke har kongen, da det muligvis kan blive nødvendigt at piske denne konge ud.

Har man valget mellem en pisk med enkelte spredte høje kort og én med lutter lave kort, beholder man denne sidste; for der er dog mulighed for at få et stik eller to hjem på de høje kort i den første farve, når den en gang spilles op til én, hvorimod der ikke er spor af sandsynlighed for at få stik hjem, når man selv spiller farven op.

Til oplysning Den foretrukne skat er understreget:

*Giveren har kampkort.*

- 1a) S. K. D. C. 7. 6. 5 – R. 5. 6. 7. 8. 9. 10
- 2a) S. D. C. 10. 9. 7. 6 – R. 5. 6. 7. 8. 9. 10
- 3a) S. D. B. 8. 5. 4. 1 – R. 5. 6. 7. 8. 9. 10

*Giveren har svage kort.*

1b) S. K. D. C. 7. 6. 5 – R. 5. 6. 7. 8. 9.10

2b) S. D. C. 10. 9. 7.6 – R.5. 6. 7. 8. 9. 10

3b) S. D. B. 8. 5. 4. 1 – R. 5. 6. 7. 8. 9. 10

Ad 1 a. Med kampkort holder man sparpisken, der virker ved 5 udspil eller 2den gang man er inde.

Ad 1. b. Svage kort, Man skal muligvis drive R K ud og holder da ruderpisken. Man kommer ind 3 gange på spar.

Ad. 2. a. Kampkort, ganske som 1.a., dog virker pisken først 3die gang, man er inde.

Ad. 2. b. Svage kort; ganske som 1. b.; man kan muligvis få 2 sparstik.

Ad 3.a. og 3.b. Der er ingen sandsynlighed for, at man kan få sparstik hjem, hvis man selv skal spille farven op, hvad der derimod er, når spar spilles op til én. Man vælger da både med kampkortene og med de svage kort at holde de 6 ruder og lægge de 3 spar.

Er man meget svag, kan det som regel anbefales at dække sig så vidt gørligt med 5 i hver farve.

Ligeledes vil man ofte se sin fordel ved at lægge 3 fra en 5 eller 6 farve, da der er liden sandsynlighed for, at en anden har denne farve som pisk.

Nilægning. Har man ni tarokker og ikke over 6 eller under 4 i nogen farve, står man sig ofte ved at beholde 4 kort i hver farve. Dette kaldes nilægning. Man kan anvende en lignende måde med fordel, når man har 10 eller 11 tarokker og da navnlig, hvis man ikke har over 5 i nogen farve.

Har man derimod foruden de 9 tarokker en pisk på 7 eller 8, bør man beholde hele farven, vel at mærke dog kun, såfremt

man har nogle indstikkere ved siden af, har man ikke det, vil man stå sig ved at lægge fra pishen.

Et kort som

Tarok	20, 16, 15, 12, 11, 7, 6, 5, 4, 1.
Spar	10.
Hjerter	5, 6, 7, 8, 9.
Klør	D, C, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1. og
Ruder	3, 6, 8.

er så svagt i indstikkere (1/3) at man bør lægge mindst 2 af klørpishen; helst 3. Sidder der 8 tarokker imod med en sparpisk på 8, 4 klør, 2 indstikkere i hjerter og 1 i ruder, så kan en spar konge meget let ultimeres, fordi den 3die hånd, såfremt der lægges 3 hjerter hos timanden, før eller senere bliver nødt til at piske begge de andre spillere, hvilket ikke ville have været nødvendigt, såfremt alle 5 hjerter var beholdt; for så kunne han have spillet denne farve og derved bragt ligevægt i spillet.

Samtidig med at man gennemlæser afsnittet om "lægning", bør man gennemlæse de på side 33 anførte eksempler på lægning.

### *Spillet og dets formål.*

Som allerede nævnt kommer det i første række an på at hindre, at der kommer en ultimo på en af de andre hænder. Har derfor en spiller, under forsøg på selv at ultimere, vovet sig så langt ud, at der er fare for, at en anden ultimerer, så bør den letsindige spiller tage følgerne af sine handlinger ved at foretrække selv at gå bagud, såfremt han derved kan hindre den truende ultimo.

Næst at hindre, at en anden spiller ultimerer, søger man naturligvis selv at ultimere, at få sidste stik, at få stor tælling, at spille nolo osv.

Kampen om at få sidste stik er ved det almindelige spil så spændende og interessant, når krigen føres på kniven, at det er fuldt berettiget, når betalingen for sidste stik i nærværende vejledning sættes til 20 points mod forhen 10. Enhver dygtig tarokspiller vil indrømme dette, navnlig når man betænker, at man før for det gennem kamp og strid erhvervede sidste stik kun fik nøjagtigt det samme, som man fik for den fulde melding, der som en Alladins appelsin faldt i ens turban.

Der gælder i tarok den lov, at man skal bekende kulør; kan man ikke dette, skal man anvende tarok, så længe man har nogen.

Sviges der kulør, rettes fejlen så vidt gørligt. Kan dette ikke ske uden skade for spillet, standser dette straks, ganske som om det var spillet til ende, og den, der har sveget kulør, betaler 40 points i hver kop.

Som hovedretningslinje gælder i tarok, at man er sin egen ven og alles fjende. Hjælper man derfor midlertidigt en medspiller, så er det ikke for hans kønne øjnes skyld; men udelukkende fordi det svarer regning for én selv.

Eftersom kortene er fordelt, og eftersom spillet forløber, kan man komme til at spille som:

1. Kampspiller,
2. ligevægtsspiller eller
3. hjælpespiller.

Meget ofte må man dog midt under spillet skifte spillemåde, fra kampspil gå til ligevægtsspil eller hjælpespil. Dette kaldes "at gå fra spil". På lignende vis kan en ligevægtsspiller eller en hjælpespiller blive nødt til at spille kampspil, "at tage spillet op". Man kan fra ligevægtsspil blive nødt til at gå over til hjælpespil og omvendt osv. Endelig kan en ligevægtsspiller se sin fordel ved "at slippe ud af spillet".

Som kampspiller skal man som regel føre sin pisk til bunds, hvad enten man så spiller for at hindre en ultimo, for selv at ultimere eller for at få sidste stik. Har man ingen pisk, eller har man opspillet denne, kan man spille tarok, hvis man har mange, og hvis man er ganske sikker på, at dette hårde spil ikke ender med ultimo på anden hånd. (Se lægning: 11 tarokker og 9 tarokker, side 39 og 38).

For 30 – 40 år siden var det god latin, at man ”søgte sig en ven”, derved, at en kampspiller svarede en af de andre spillere i dennes farve og derefter tog fat på sin egen farve, Denne fremgangsmåde, der endnu anvendes af mindre gode tarokspillere, kalder oberstløjtnant R. L. Borch for ”rent ud sagt noget vrøvl”, og med fuld føje; for hvem kan vide, om det ikke netop er den farligste spiller, man derved hjælper. Metoden er kvalmende ulogisk.

Nej, man skal som kampspiller slå hårdt, så hårdt som man vel kan; hvadenten man så rammer den, der, når spillet har afklaret sig, bliver ens hjælper eller ej. Kun derved udnyttes alle muligheder for at hindre en ultimo på anden hånd.

Kampspillet er så langt det letteste at lære ved tarokken. Det kan enhver lære i løbet af nogle få gange. Det kan give den største direkte vinding, hvis man kan ultimere eller få sidste stik.

Ganske modsat forholder det sig med ligevægtsspillet. Det er meget vanskeligt at lære, så snart det går lidt udenfor det dagligdags; men til gengæld findes der ejheller noget spil, der i den grad kan fange ens interesse og lægge beslag på ens kombinations- og iagttagelsesevner. Og den indirekte vinding, man opnår gennem et fint ligevægtsspil, ved hvilken man hindrer en anden fra at ultimere, er langt større end den direkte vinding ved ultimoen. Det er netop disse egenskaber, der gør tarokken så langt bedre end alle andre spil. Ved tarok kan man vel trættes i hjernen af en hel aften at spille ligevægtsspil; men

interessen og glæden er der stadig, medens man fra andre spil kender, hvor sløvet man kan blive af en hel aften at sidde med dårlige kort på hånden.

Det er på ligevægtsspillerens gode spil det i langt de fleste tilfælde beror, om der ultimeres eller ej. Det er ham, der mere end nogen anden må vide besked med alle kort, og det er ham, der mere end nogen anden må være på tærne for at skaffe sig alle oplysninger, der kan kaste lys i det mørke, hvori han befinder sig. Det er dog ganske utroligt, hvad en dygtig og vågen tarokspiller kan læse af de afgivne meldinger, af til- og frameldinger, af afkastninger og spillets gang. Der kan her særlig henvises til eksempel nr. 2, side 42 samt nr. 8 side 58 og 9 på side 69 med de til eksempler knyttede bemærkninger.

Ofte uden at kende noget eller dog tilstrækkeligt til de 2 andre spilleres kort er det ligevægtsspillerens opgave at skille disse 2 af med kortene i de (2) farver, som de ikke slev fører. Derfor må ligevægtsspilleren så godt som aldrig røre den samme farve, som en af kampspillerne har ført. Dette er kun tilladeligt, når han af spillets gang kan se, at den ene kampspiller ikke kan komme så mange gange ind, at han ved egen hjælp kan komme af med hele sin pisk, eller når forholdene medfører, at ligevægtsspilleren er tvunget til stadig at stikke den ene af kampspillerne over, således at denne ikke kan få lejlighed til at føre sin pisk lige så mange gange, som den anden kampspiller får sin pisk ført. Under sådanne forhold kan ligevægtsspilleren – såfremt han ikke har den pågældende farve – spille skusen ud som denne farve.

Ske kan det naturligvis også, at en kampspiller rører en meget kort farve for derved at bilde de andre spillere ind, at netop dette er hans piskefarve og således forlede dem til at undlade at spille hans farligste farve til så langt hen i spillet som vel muligt, og til gengæld at spille farver, der bedre passer

kampspillerens kram. Den slags rævestreger opdages dog snart af den dygtige spiller, der da godt kan føre farven nogle gange.

Har en ligevægtsspiller været så uheldig at spille ud i en af kampspillernes korte farve (f. eks. ved første udspil) så er det både forsvarligt og rigtigt, at han til gengæld hjælper den således ramte kampspiller ved at føre hans piske farve lige så mange gange, som han uforvarende er kommet til at føre den anden kampspillers lange farve.

Ligevægtsspilleren skal til at begynde med helst føre en seksfarve, som han kan spille 4 gange, såfremt der markeres til på begge hænder. Har han ingen seksfarve, kan han, om hans kort blot er nogenlunde gode, bedst røre en syvfarve ud fra den forudsætning, at han kan komme til ”at tage spillet”. Ser han af spillets gang, at de øvrige af syvfarven er fordelt 3 – 4, kan han straks spille den 3 gange og senere hen en fjerde gang. Herved rammer han ganske vist den ene kampspiller; men denne får til gengæld lejlighed til at føre sin pisk, således at der ingen skade sker herved. Ligevægtsspilleren kan også røre en femfarve. Markeret der til på begge hænder, kan farven spilles 4 gange, og har ligevægtsspilleren lagt, tillige en femte gang; thi ved dette sidste udspil bortskaffer han den sidst indeværende af den førte farve, og han giver den ramte kampspiller lejlighed til at føre sin pisk. Man erindrer, at ligevægtsspillerens opgave netop er at bortskaffe alle fuser i de farver, som kampspillerne ikke rører.

Han bør så godt som aldrig begynde med en firefarve, da denne som oftest vil vise sig at være piskefarve hos en af kampspillerne.

For snarest at se, om der markeres til eller fra, er det nødvendigt, at der spilles ret højt ud. I det hele taget betaler fedteri sig aldrig.

Han skal til det yderste undgå at ramme begge kampspillere på én gang, da derved som regel baghånden får en alt for stor fordel. Det er langt at foretrække, at han den ene gang rammer den ene, den anden gang den anden af kampspillerne, da disse så får lige stor lejlighed til at få deres piskefarve spillet bort.

Det er under sådanne forhold, at han skal overveje, om han ikke langt hellere må se "at slippe ud af spillet" ved at stikke med sine høje tarokker og tage sine indstikkere hjem på en gang, således at han kommer ind så få gange som muligt. Er ligevægtsspilleren således sluppet ud af spillet, kan de 2 kampspillere føre kampen til ende uden hans generende indgriben, se eksempel 2 på side 42. Netop for ikke at komme i vejen, bør han først bruge sine mellemtarokker, således at han kan fire af med de små, om dette skulle være ønskeligt. Begyndere bør skrive sig dette bag øret, da de som regel fanatisk benytter tarokkerne med de laveste først, hvorved de meget ofte forårsager ultimo.

Hjælpespilleren skal fuldstændig og ubetinget underkaste sig sin makkers spillemåde. Han skal således straks svare i makkerens farve, han skal stikke for og fire af således, at makkerens kort bliver så godt skikket til at hindre den truende ultimo. Han skal derfor uden småligt fedteri ofre sine høje kort.

En hjælpespiller må ikke give sig til at famle rundt i farverne, han har ubetinget at spille makkerens primære farve, eller hvis han ikke kan dette (og ikke har skusen), da den sekundære farve, som makkeren muligvis har vist ham, se eksempel nr. 5 side 54.

Det er ganske vildt, når en hjælpespiller giver sig til at vise sin lange farve eller den farve, i hvilken han ikke har kongen. For det første går der en lejlighed tabt for modspillet til at få makkerens farve ført en gang; dernæst gives der muligvis ultimato en oplysning som kan blive skæbnesvanger, hvis for eksempel makkeren må melde fra i hjælpespillerens lange

farve, og ultimator senere tager denne op som sin sekundære farve. Dernæst befries ultimator for et småkort, som han ellers selv senere ville blive nødt til at spille ud; men herved går det let en indstikker tabt for modspillet, og endeligt kan det blive nødvendigt for makkeren at stikke hjælpespillerens kort over blot for at komme ind og få pisken ført, hvilket atter er en svækkelse for modspillet.

Som man ser, er der grunde nok, der taler *mod*, at hjælpespilleren går på egen hånd, og ikke *én*, der taler *for*.

Den normale måde at hindre en ultimo på – hvadenten det nu er en konge eller pagaten, det drejer sig om, er den, at makker og hjælpespiller i forening pisker ultimators tarokker fra ham, og ad denne vej opnås oftest det for en tarokaner fineste resultat, at trække en spiller bagud; dette vil sige at tvinge ultimator til at beholde et ultimokort til sidste stik, skønt dette går til en af de andre spillere.

Undertiden og som regel, når der er meldt særligt mange tarokker *uden* pagat, kan det betale sig at jage kongerne; men dette er meget sjældent. Man står sig næsten altid ved at anvende den normale måde, den man da også er pisket til at bruge, hvis pagaten er meldt. Se eksempel 8, side 58.

Hjælpespilleren må selvfølgelig ikke ensidigt blive ved at hjælpe makkeren. Så snart han kan se, at han ved sit spil har bragt ligevægt i tingene, går han over til at spille som ligevægtsspiller. Dette er da en advarsel til ultimator om, at han bør passe på, at den anden kampspiller nu ikke bliver farlig; for dette sker ofte.

Ja selv hjælpespilleren får slet ikke så sjældent en mulighed for at ultimere, hvilket han selvfølgelig skal udnytte til det yderste.

Det er ganske umuligt at opstille bestemte regler for, når man skal spille som kampspiller eller som ligevægtsspiller; dette

afhænger ikke alene af kortene på egen hånd; men også af de resterende korts fordeling på de andre hænder samt af disses spillemåde. Et kort med 5 tarokker, hvoraf 3 høje, en ottepisk med 3 topkort, samt 4 kort med 2 indstikkere i hver af de resterende 3 farver er således som regel en ypperlig hånd at tage spil på (8 indstikkere, således at ottepiskens kan føres til bunds, mens 2 eller 3 andre farver må føres af de 2 andre spillere). Et kort med 9 tarokker – selv nok så høje – med en 6 og en 7 en 2 og en 1 farve uden indstikkere er intet værd, da man skal ind 13 gange for at få piskene ført, og man har kun de 9 tarokker at stole på.

Ved at gennemstudere eksempler på lægning og på forskellige spil vil man kunne danne sig et solidt begreb om, hvorledes kampkort og ligevægtskort skal se ud.

Kan der således ikke gives blot nogenlunde bestemte regler for hvornår, man kan spille kampspil, så stiller forholdet sig dog noget bedre, når der bliver tale om, hvornår man skal spille hjælpespil.

Er alle ultimokort meldt på en hånd, så bør de 2 andre spillere straks hjælpe hinanden, selv om de hver for sig har 9 tarokker. Slås de om modspillet under sådanne forhold, og rammer de derved hinanden uden at ramme den farlige, så kan denne let opnå ultimo.

På samme måde kan man optræde, når man véd, hvor det eller de sidste ultimokort sidder.

Er der meldt tarokker på en hånd, så bør som regel den af de 2 andre spillere, der har det færreste antal tarokker, optræde som hjælpespiller. Dette afhænger dog i høj grad af, hvor stærk man er i indstikkere, hvor lang en pisk man har, og sidst men ikke mindst af, hvor mange kort man har i den farliges piskefarve.

Der er ingen særlig anledning til at falde over den, der har 3 matadorer; thi som en gammel tarokvits siger: ”Af de 3 store matadorer er de 2 ganske små”, men man tager en sådan hånd under opsyn, og går pagaten ikke, når der gives lejlighed, så kan man begynde et tænke på at optræde som hjælper.

Har en hånd meldt kavaleri med kongen, og tilbageholder han denne, så kan man gå ud fra, at han vil prøve på at ultimere, og i sådant tilfælde kan man optræde som hjælper, såfremt man da ikke af sine kort og af spillet kan se, at den anden hånd er lige så farlig.

Spiller en kampspiller tarok, bør man optræde som hjælper for den anden kampspiller. Flere anvisninger behøves næppe, men må nu selv ved øvelse opnå den fornødne færdighed i at afgøre, hvornår man skal spille hjælpespil.

Har en spiller det eller de sidste ultimokort, da kan han piske væk på de 2 andre, og når pirken er opbrugt, piske videre med tarok. Herved kan han opnå at få gode tilbud for sine konger og undertiden sidste stik eller ultimo. Eksempel 6, side 55.

Har man nu opgjort med sig selv, at ens kort egner sig til kampkort på grund af de muligheder for indstikkere, det indeholder, eller på grund af tarokkernes antal og størrelse, så pisker man løs med sin lange farve, sålænge alt går efter beregning, det vil sige, så længe man får det antal indstikkere, som man har påregnet. Viser det sig efterhånden, at man ikke tager så mange stik hjem, som man har forudsat at gøre, så bør man gennemgå resten af spillet i hovedet, og kommer man herved til det resultat, at man stadig kan holde spil, så fortsætter man sit hårde kampspil. Kommer man derimod til det resultat, at man ikke kan holde spil, så glider man over til at spille ligevægts-spil, idet man om fornødent hjælper den, man ved sit kampspil har voldt størst fortræd, sålænge, at der atter er bragt ligevægt i spillet. ”Man går altså fra spil”.

Da det er yderst sjældent, at man på forhånd kan afgøre, at man *kun* kan komme til at spille ligevægtsspil (eller hjælpespil) så anbefales det at begynde med sin piskefarve – såfremt man har blot nogenlunde ordentlige kort; for bliver man nødt til senere at tage spillet for alvor, så er man ved den anførte spillemåde adskillige skridt videre, end hvis man begynder med en kortere farve, der muligvis tilmed netop er en af de andre spilleres piskefarve.

Har man fra begyndelsen opgjort, at ens kort ikke egner sig til kampspil, og viser det sig så i spillets løb, at man får flere indstikkere end påregnet, så kan tiden være inde til at tage spillet, og piske løs med sin lange farve. Det samme forhold kan indtræde, når de 2 spillere fører hver for sig en af de lange farver, man selv har. (Eksempel 6, side 55).

Man må under alle disse forhold være fuldt vågen og opmærksom på enhver forandring i spillet, således at man om fornødent i rette tid kan gå fra spil eller tage spillet op.

Man ser altså, at der meget vel kan være 3 kampspillere, der da også meget ofte alle 3 holder tarok til sidste stik. (Eksempel 1, side 40).

Farligt er det, når 2 af spillerne spiller svagt, så vil der som oftest komme ultimo på tredje hånd.

Lige så farligt er det, når 2 ret svage kampspillere slås indbyrdes om, hvem der skal holde spillet, thi også da ultimerer den tredje let.

Har en spiller få og små tarokker samt jævnt lange farver uden større kort og helst med nogle af de laveste i hver farve (skusen er her det allerlaveste), så kan han prøve at gå uden stik, navnlig såfremt der er en stor tarokmelding på én af hænderne; thi så vil den tredje spiller som regel hjælpe med noloen. Der gælder nemlig den lov, at en ultimo ikke gælder, når en nolo samtidig vindes. Derimod gælder enhver bagud,

således at en spiller samtidig med at vinde en nolo godt kan gå bagud.

Noloen er optaget i tarokken som et modtræk mod de ellers alt for oplagte ultimoer, der ville fremkomme, når der var meldt et meget stort antal tarokker; men der kan selvfølgelig også spilles nolo, selv om der ikke er meldt tarokker, når blot kortene er skikkede dertil. Man bør dog overveje, om den mulige vinding af de 52 points, man får for en vunden nolo, står i rimeligt forhold til de beløb, man muligvis skal betale for mistede konger eller pagat. I øvrigt kan henvises til de eksempler på lægning vedføjede bemærkninger.

Tout. Skulle et kort engang blive så stærk, at man kan tage alle stik hjem, kan man spille tout og vinder da, som om man havde ultimeret både konge og pagat, selv om man hverken har en konge eller pagaten på hånden.

Som alt nævnt er det ofte utroligt meget den dygtige spiller formår at skaffe sig at vide om de andre spilleres kort dels gennem meldingerne dels gennem spillet og dels ved til- og framarkering. I det følgende skal nævnes forskellige oplysninger, der ad disse veje er at få; men enhver spiller kan naturligvis ved tid og lejlighed og navnlig ved øvelsen skaffe sig andre og endnu flere oplysninger vedrørende det netop da foreliggende spil.

Har man 4 tarokker, og er der ikke tarokmelding, så har hver af de to andre spillere 9 tarokker. ( $9+9+4=22$ )

Har man 5 tarokker, sidder de resterende 17: 8–9 eller 9–8 osv

Er der meldt tarokker, ved de 2, der ikke har meldt, hvorledes alle tarokkerne er fordelt.

Er der meldt tarokker med pagat og på samme hånd en halv melding, så sidder tarok 21 ikke her; så skulle der have været meldt matadorer.

Hermansen, 1926

Har en hånd meldt halvt kavaleri og stikker han senere med tarok 21, så har han ikke pagaten, for så skulle der være meldt matadorer o.s.v.

Er der en fuld melding på en hånd, er skusen ikke her.

Har en hånd 2 halve kavalerier med konger i begge, sidder de 2 sidste konger på de andres hænder, ellers skulle der have været meldt halve konger.

Er der meldt fuldt på 2 hænder, har den tredje skusen, og er der ingen meldinger, så har hånden højst 2 billedkort i en og samme farve, ellers skulle der have været meldt halvt.

Gennem spillet og ved til- og framarkering kan man ofte skaffe sig oplysninger, der kan få ganske afgørende betydning for end spillemåde.

For begyndere vil det naturligvis knibe at drage fuld nytte af alle disse forskellige småting, det kommer først med øvelsen, når man blot har fået øjnene åbnet for, hvorledes man så at sige kan læse på bagsiden af medspillernes kort. Eks. 9, side 61).

Førend afsnittet om spillet afsluttes, skal den normale gang i det kortelig gennemgås.

Når man har fået sine kort, tæller man dem, ordner dem og undersøger, hvilke meldinger de indeholder. Man overvejer dernæst, om man kan spille kampspil eller ej og lægger i overensstemmelse hermed, såfremt man er kortgiver. Når turen kommer til en, afgiver man de meldinger man har og får betaling for disse; man mærker sig, hvilke meldinger de andre har og betaler for disse. Navnlig lægger man mærke til, hvor ultimokort sidder, hvorledes tarokkerne er fordelt, hvor T.1 og T 0 sidder o.s.v.

Man overvejer dernæst, om der nu foreligger noget, der kan bringe en til at ændre den plan for spillet, som man først har udkastet.

Under spillets forløb må man nøje passe på, om der markeres til eller fra i de forskellige farver, da disse oplysninger ofte er af den allerstørste betydning for ens eget spil (Eks. 9, side 61).

Det er praktisk en gang imellem i hovedet at gennemgå det resterende af et spil under normalt forløb og under hensyn til, hvad man til enhver tid véd besked med. Dette volder selvfølgelig begyndere en del besvær; men fremgangsmåden er fortrinlig, og giver en de bedste udsigter til at opnå spillets ofte nævnte hovedformål ”hindring af ultimo på anden hånd”.

### *Tælling af tarokker.*

Medens man ret hurtigt under spillet får rede på kortfordelingen i de farver, der røres, og det er dem, der har interesse i øjeblikket, så volder det ulige større vanskelighed at få klarhed på tarokkerne. For at gøre dette må man tælle dem på den ene eller anden måde, og man må indprente sig, hvilke af de større tarokker, der falder i spillets løb.

Den såkaldte franske tællemåde har så mange og store fordele, at man fra første færd bør sætte alt ind på at lære den; selv om dette volder en del besvær.

Man tæller med tocifrede tal og lader tierne gælde for hånden til venstre, enerne for hånden til højre. Er der for eksempel faldet 4 til venstre og 3 til højre, tæller man 43. Er man kommet til et tal med 9 i, og er der ikke meldt tarokker, så har ni-manden ikke flere tarokker, og man ved, hvor resten sidder.

Vil man have at vide, hvor mange tarokker, der på et vist tidspunkt er faldet, og er man for eksempel kommet til 85, så ved man, at der er faldet 13 tarokker på de 2 hænder. Har man selv haft 7, og har man 3 tilbage, er der i alt faldet  $13 + 4$  eller 17.

Man kan også nøjes med at tælle tarokkerne efterhånden som de falder på bordet; men der er mange tilfælde, hvor den

franske tællemåde klart siger, hvorledes man skal spille sine kort. (Se eksempel 2, side 42).

*Betalinger.*

*A. Før spillet begynder (før første kort er spillet ud):*

Fundering af alle (4) spillere i tomme kopper	20 points
Indskydning for kortgivning i hver kop	5 points
Halve meldinger fra hver medspiller	5 points
Fulde meldinger fra hver medspiller	10 points
Sprøjtefuld melding fra hver medspiller	15 points
3 (4. 5. osv.) matadorer fra hver medspiller	10 points
	15. 20. osv.
10 (11. 12 osv.) tarokker fra hver medspiller	10 points
	15. 20 osv.

*B. Under spiller (fra første til sidste kort ligger på bordet):*

Konge eller pagat tabt, til hver medspiller	5 points
desuden i vedkommende kop	5 points
Pagaten tager stik hjem, fra hver medspiller	5 points
Kulørsvigt (spillet standser) – i hver kop	40 points
Fekle kort (spillet standser) – i hver kop	40 points
Fejlagtig forlangt skusen i hver kop	20 points
Fejlagtig døbt skusen - i hver kop	20 points

*C. Efter spillet (når sidste stik er taget fra bordet):*

Sidste stik fra hver medspiller	20 points
Kongeultimo, kongekoppen og fra hver medspiller	40 points
Pagatultimo, pagatkoppen og fra hver medspiller	45 points
Bagud konge, Kongekoppen fordobles og til hver medspiller	40 points
Bagud pagat, Pagatkoppen dobles og til hver medspiller	45 points
Nolo, fra hver medspiller	26 points

Tout betales som ultimo pagat + ultimo konge.

Samtidig ultimo konge og bagud konge betales af bagudspilleren til ultimo med 120 points samt et beløb svarende til kongekoppens indhold

Samtidig ultimo pagat og bagud konge betales af bagudspilleren til ultimator med 125 points, medens tredjemanden giver ultimator 5 points. Ultimator hjemtager pagat koppen, og bagudspilleren fordobler kongekoppen.

Korttælling betales eller modtages med lige så mange points, som man har under eller over 26; idet man tæller 1 point for hver 3 kort (1stik). Hver bonde tæller desuden 1 point, hver kaval 2, hver dame 3, hver konge, tarok 21, pagaten og skusen tæller 4 points.

Ved nolo og tout tælles kortene ikke.

*Om at øve sig selv.*

Vil man lære at spille tarok, da kan man til en begyndelse meget vel øve sig på ganske egen hånd sålænge; til man har lært kortene og meldingerne at kende, samt til man har fået nogen færdighed i at skaffe sig oplysning om fordeling af tarokker og andre kort. Man gør bedst i at følge nedenstående rækkefølge:

1. Man giver kort rundt til højre, 5 ad gangen, 8 til slut,
2. ordner kortgiverens kort,
3. undersøger, hvilke meldinger, der findes her,
4. lægger skat, idet man sammenligner med eksemplerne på side 33,
5. afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej,
6. ordner forhåndens kort,
7. undersøger, hvilke meldinger der findes her,
8. afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej,
9. overvejer, hvilke kort men rimeligvis vil spille ud,
10. ordner mellemhåndens kort
11. undersøger, hvilke meldinger der findes her,
12. afgør foreløbig, om man skal spille kampspil eller ej.

Dernæst søger man at komme til klarhed over, hvad hver enkelt hånd nu kan og bør vide om de 2 andre hænders kort og da navnlig:

- a. Hvorledes er tarokkerne fordelt?
- b. Hvor tarok 21, pagaten og skusen sidder
- c. Hvor kongerne sidder
- d. Hvad man kan vide om andre billedkort?
- e. Hvem er den farlige og hvorfor?
- f. Hvem der skal føre kampspil (ligevægtsspil, hjælpspil) og hvorfor?

Til slut afgør man nu endeligt, hvilke kort forhånden skal spille ud under hensyntagen til de nu foreliggende oplysninger.

Som ganske rå begynder skal man ikke indlade sig på at gennemspille et kort på egen hånd. Hertil hører stor erfaring, for at man ikke skal lade sig påvirke af sit kendskab til kortene.

Derimod bør man atter og atter gennemspille de efterfølgende eksempler og navnlig søge at få fat i den logiske udvikling af det enkelte træk og spillet.

Når man da i nogen grad har øvet sig på egen hånd, således at man tror, man har lært meldingerne at kende, og at man kan vurdere kortene nogenlunde, så skal man søge sammen med andre tarokspillere på nogenlunde det samme standpunkt og begynde at spille i parti med dem, idet det dog vil være til stor hjælp og nytte, om man kan få en dygtig tarokspiller til at sætte partiet i gang og overvåge de eller dog den første spilleaften.

Har man så opnået nogen færdighed i spillet, skal man så ofte som muligt se at komme i lag med dygtigere spiller, thi kun herved kan man få de fejl i spillemåden pillet ud, som sådan et begynderparti altid er udsat for at få slået fast som trossætning.

Hvis man så en aften dummer sig rigtigt ved et eller andet spil, bør man straks skrive det ned og dernæst gennemarbejde

det i fred og ro for at se at komme til klarhed over, hvorledes spillet skulle være spillet, og hvorfor?

Netop på den måde er de fleste og absolut ikke de ringeste af de følgende eksempler fremkommet.

*Eksempler på lægning af skat*

*Fra 2 og 3 tarokker. Skaten er understreget.*

Ta.	<u>20. 11</u>	21. 10. 5	<u>20. 17. 1. 0</u>
Sp.	K.J.10.7.6.5.1	K:D.10.7. <u>6</u> .5	K.D.10.7.6.5
Hj.	C.1.2.7.9	C.1.2.7.9	C.1.2.7.9
Kl.	10.9.8.7. <u>6</u> .3.2.1	10.9.8.7.6. <u>3</u> .2.1	10.9.8.7.6.3.2.1
Ru.	B.1.3.7.8.10	B.1.3.7.8.10	B.1.3.7.8.10

Ad 1. Hvis man lægger tarok, skal man lægge sig renonce. Selv om udsigten til nolo ikke er stor, bør man dog lægge sine tarokker, da der muligvis kan være en stor tarokmelding på en anden hånd, og under sådanne omstændigheder hjælper da tredjehånd ofte med noloen.

Ad 2. Tarok 21 må ikke lægges, der kan derfor slet ikke lægges tarok, og man kan heller ikke spille nolo; man lægger da, så man får omtrent lige mange kort i alle farver.

Ad 3. Pagaten må lægges; skusen regnes her ikke med til tarokkerne. **IDAG MÅ SKUSEN ALDRIG LÆGGES!**

*Fra 4 tarokker.*

Ta.	18,14,13,1	20,16,8,4	11,6,5,2
Sp.	K,B,9,6,5,1	D,B,9,6,5,4	C, <u>10</u> ,4,3,2,1
Hj.	C,2,4,9	K,2,3	<u>B</u> , <u>2</u> , <u>3</u> , <u>5</u> ,6,7,9
Kl.	B, 9,8,6,1	K,D,B,8, <u>7</u> , <u>6</u> ,4,1	8,5,3,2,1
Ru.	2,3,4,5, <u>6</u> , <u>7</u> ,8,9,10	K,B,1,3,4, <u>5</u> ,8	K,5,6,8,10

Ad 1. Fedtede spillere vil ofte lægge en hjerter og 2 klør for at redde pagaten. Dette bør man ikke gøre, da sådant fedteri meget ofte er årsag til ultimo på anden hånd; og ofte vil man selv gå glip af en nolo; idet man bliver ramt i den korte farve.

Ad 2. Man må ikke lægge spar, fordi man muligvis kan blive nødt til at drive denne konge ud, man har jo selv de 3 andre. Man bør ikke indlade sig på nolo: for det første fordi den let falder på H. K. tredje; men dernæst skal man betale 45 points for 3 tabte konger, mens man kun kan vinde 52 points ved den meget tvivlsomme nolo. Vindingen står slet ikke i forhold til risikoen.

Ad 3. Med de lave tarokker og de små håndkort bør man lægge ret høje kort fra de længste farver. Der bliver da stor udsigt til nolo, navnlig, hvis man kan få hjælp af en medspiller.

*Fra 5 tarokker.*

Ta.	16,14,9,8,4	20,16,5,3,2	21,20,19,6,1
Sp.	10,9,8,7,4,3,2	10,6,4,3	K,D,9,8,1
Hj.	K,B,1,2,4,5,6	K,D,2,4,6,8,9,10	K,B,1,10
Kl.	B,9,6,5,4	K,D,B,6,5,1,	C,B,9,8,1
Ru.	1,2,3,4	K,B,4,9,10	<u>D</u> ,C,B,1,2,3,4,5,6

Ad 1. Svag hånd med 2 syvfårver samt 1 højst 2 indstikkere. Man lægger 3 hjerter, da man har H. K. og holder de 7 spar for om fornødent at piske denne konge ud.

Ad 2. Der er mulighed for 7 indstikkere, og dækning i alle farver. Man holder da de 8 hjertere og fører disse, så længe alt går normalt. Svigter indstikkerne, må man gå fra spil og har da i de gode håndkort så stor magt, at man kan hjælpe den af de to andre spillere, der trænger dertil.

Ad 3. Udpræget kampkort med mulighed for 9 indstikkere. Man har selv de tre ultimokort og kan let piske R. K. ud. Agter en anden kampspiller at ultimere K. K. da skal man i klør kun give stik bort for damen, og da der er (eller har været) 5 klør er der ikke stor sandsynlighed for, at man rammes i denne farve. Man kan enten lægge S. 8. og S. 1 samt K. 1. eller S. 1.; K1 og R. D.; idet denne sidste ikke har mere værdi for spillet end R. 6.; men giver 3 points mere i tælling. Man bør prøve at fange R. K. ved at udspille R. 4 og dernæst R. 5. Sidder R. K. tredje i

forhånden, stikkes den almindeligvis først på tredje gang, og så er det for sent. Man opnår således at fange R. K. og få en indstikker mere. Byder man derimod straks R. C. går kongen hjem for dette tilbud.

Hvis tarokker og håndkort sidder ligeligt fordelt på de 2 andre hænder, ultimeres pagaten let på et kort som den foreliggende. Et ikke ringe bevis for, at indstikkerne spiller lige så stor rolle som tarokkerne.

*Fra 6 tarokker.*

Ta.	18,16,15,6,3,2	20,18,12,9,7,5	21,20,19,17,13,5
Sp.	<u>D,C,B</u> ,10,19,9,8,6,5,4	D,B,10,2	C,B,10,8
Hj.	D,C,1,2,3,5,6,	K,B,2,8,9,	K,1,2, <u>6</u> ,9
Kl.	9,6,4	K,B,10,9,8,3, <u>2</u> ,1	K,10,9, <u>8</u> , <u>2</u>
Ru.	2,6,8	C.B.2,9,10	K,D,C,1,4,5,6,7

Ad 1. Med de 2 korte farver må man forberede sig på at skulle slippe ud af spillet ved først at stikke med de højere mellem-tarokker (16, 15), når man bliver ramt i klør og ruder. Af hensyn til tælling lægger man S. D. C. og B. idet S. 10. 9. o s v er af samme virkning for spillet som de lagte kort, der imidlertid giver 6 points mere i tælling.

Ad 2. Der kan måske fås 7 indstikkere på hånden. Dette kan således blive ret stærkt, navnlig når man sørger for at være dækket alle farver. Man står sig da ved at lægge ned til 4 kort i de 2 femfarver, og så for resten beholde 7 af ottepisken. Det skal gå meget uheldigt til, om man ikke skulle kunne holde spil på et sådan kort.

Ad. 3. Der kan nok blive 6 – 8 indstikkere, og kortet er med de høje tarokker så stærkt, at man endda kan prøve at ultimere R. K. Man bør prøve, når man skal spille ud, først at spille R. 1.ud; sidder R. B. i forhånden, vil den sandsynligvis ikke blive stukket på, hvorved man redder en indstikker. Dernæst trækker man R.D. og R. C. med resten af ruderne med undtagelse af R. K. og R. 7. Denne sidste må holdes indtil videre for ikke at få

skuseret kongen væk. Sider kortene jævnt fordelt på de andre hænder, ultimeres kortet let. Man bør gøre forsøget, selv om man udsætter sig for at få Ruder konge slået.

*Fra 7 tarokker.*

Ta.	16,15,12, 11,7,3,2	20,18,17,14,7,5,1	21,20,17,8,3,1,0
Sp.	D,C,10, <u>7</u> ,6	K,B,7, <u>6</u> , <u>5</u> , <u>3</u> 2	C,B,9,7,3,2
Hj.	B,1,2,3,5, <u>6</u> ,10	5	D,B,4,9
Kl.	7,6,5,2	K,D,B,9,8,5,4,1	D,C,7, <u>5</u> ,4
Ru.	K,B,5, <u>6</u> ,7	K,D,2,3,8	K,C,1, <u>7</u> ,8,9

Ad 1. Mulighed for kun 4 indstikkere og små tarokker gør kortet så svagt, at man står sig ved at lægge ned til 4 i de 3 farver og desuden ved at lægge en af hjerterpisker, som man ellers risikerer ikke at få ført til bunds. Da der er dækning i alle farver, skal man absolut spille kampspil til at begynde med.

Ad 2. Med de gode tarokker og de mange muligheder for indstikkere (7), skal man lægge 3 spar og holde de 8 klør. Sidder en hånd – der har de dårlige kort og kun 6 tarokker – med 9-10 hjerter vil denne farve ikke blive rørt, før meget langt henne i spillet, og der er da en ikke helt ringe mulighed for at ultimere pagaten. På den anden side kan man, hvis hjerter netop skulle være pisk hos en hånd med 8-9 tarokker, let kunne hjælpe den tredje hånd med de gode håndkort, man har, således at ultimo for en anden er ret usandsynlig.

Ad 3. Der meldes 4 matadorer; med held kan der fås 2 hjerter, 2 klør og 3 ruderstik, man kan ikke rammes i nogen farve, og tarokkerne er gode. Under disse forhold holder man sparpisker, der ikke ret godt kan give indstikkere. Hvis en af de andre hænder spiller spar, hvad jo kan ske, så spiller man selv et par gange eller 3 tarok, så kan der muligvis ultimeres:

*Fra 8 tarokker.*

Tarok	20,17,14,13 11,7,5,3	21,20,16,15 9,5,2,1	13,11,9,5 4,3,1,0
Spar	K,D,6, <u>5</u> ,4, <u>2</u> ,1	C,B,10,9,8,7,6	9,8,4,2
Hjerter	K	K,D,1,10	C,1,8,10
Klør	D,C,8,5,2	K,D.10	10,7,3,1
Ruder	K,C,B,1,3,4,5	K, <u>C</u> , <u>B</u> ,1,2, <u>10</u>	<u>C</u> , <u>1</u> , <u>2</u> ,3,4,7,9,10

Ad 1. Med mulighed for 7 indstikkere og gode tarokker vælger man at lægge 3 spar hvor man har K og D. Thi skulle spillet forme sig således, at der kunne blive tale om ultimo af enten S. K. eller R. K, så lettes ultimoen betydeligt, når man har damen til den farlige konge. Man bruger da ruder som pisk og må, såfremt klør ikke spilles fra anden hånd, dernæst bruge denne farve. Der er kun liden sandsynlighed for, at en anden hånd har spar til pisk, således at denne farve først spilles hen mod slutningen, og herved kan man som sagt muligvis opnå at ultimere kongen.

Ad 2. Meget gode tarokker; en pisk på 7, mulighed for indtil 10 indstikkere. Man lægger R: C. og R. B og beholder R. 1 og 2, der er akkurat lige så meget værd som indstikkere; men som giver 3 points mindre i tælling end de 2 billedkort. Stort udsigt til ultimo pagat.

Ad 3. Meget svagt kort; mulighed for højst to indstikkere. Trods de 8 tarokker er der ikke så ringe udsigt til nolo. Hånden er så yderligt svagt, at man på forhånd kan se, at man ikke får ført de 8 ruder, hvorfor man bør lægge 3 af denne farve. Man holder så 4 i hver af de andre farver og har herved forøget mulighederne for en nolo, idet man ved hjælp af skusen kan undgå at blive ramt.

*Fra 9 tarokker.*

Tarok	16,15,11,9 8,6,5,4,2	17,12,11,7, 6,5,4,2,0	20,19,18,16, 15,14,9,2,1
Spar	C,B,9,5,4,3,2	B,10,9,8,6,5,1	D,C,B,10,6,3
Hjerter	B,3,8,9	K,D,B,1,2 4,5,8,10	K,D,1,2
Klør	10,9,8,7,2	9	K,D,B,10,2
Ruder	4,5,6,8	2,5	D,C,1,10

Ad 1. Nilægning på grund af svaghed. I allerbedste tilfælde kan der opnås 3 indstikkere, i værste ingen. Da hånden er så svag i indstikkere, må man styrke det ved at skaffe dækning i alle farver med 4 i hver. Så kan man med hjælp af en anden spiller holde ultimo på anden hånd borte. Man skal spille de oprindelig 6 og 5-farver fra sig og lade de andre bortspille af de 2 medspillere.

Ad 2. Et uhyggeligt svagt kort trods 9 tarokker og en 9 pisk. Man kan gøre regning normalt på en indstikker i hjerter, hvor man har meldt halvt kavaleri uden kaval. Da man må være forberedt på at optræde som hjælper på dette yderst slette kort, så bør man holde 6 spar og 7 hjerter, således at man om fornødent vekselvis kan spille disse to farver, når klør og ruder er pisket fra en.

Ad.3. Nilægning på grund af styrke. Med de gode tarokker og med mulighed for ikke mindre end 13 – 14 indstikkere, bør man, så snart der er stik på begge de andre hænder spille tarok (14. 15 o.s.v.) nogle gange. Ruder skal nok blive spillet fra anden hånd, og den blok, man har i spar, skal nok få kongen ud. Pagaten er så godt som på forhånd ultimeret.

*Fra 10, 11 og 13 tarokker.*

Tarok	20,18,16,15 13,8,7,6,3,1	19,17,16,13 12,10,9,6,4,2,1	21,18,17,16,15 10,9,8,7,5,4,1,0
Spar	7	9,8,2	K,D, <u>2</u>
Hjerter	1,4,6,7,8	C,B,2, 9	B,1,3,4,9,10
Klør	D,C,9,8 5,4,3, <u>2</u> ,1	D,B,9, <u>7</u> , <u>2</u>	C,B,1
Ruder	2,8,9	B,1,2, <u>9</u> ,10	<u>B</u> , <u>9</u> ,10

Ad 1. Foruden tarokkerne findes der kun 1/3 mulighed for en indstikker på klør D og C niende. Man kan derfor ikke vente at få spillet de 9 klør bort og står sig da ved at lægge 3 af dem. Man må under ingen omstændigheder lægge spar 7 eller de 3 rudere for at fange en konge. Kortet er svagt nok i forvejen.

Ad 2. Da der næppe er nogen sandsynlighed for nolo på anden hånd, bør man sikre sig *udsigt* til så mange indstikkere som muligt (2 hjerter, 2 klør og 1 ruder allerhøjst), og så spille tarok 9. 10. 12 o.s.v. Dette er den eneste udsigt til ultimo; men man må spille meget forsigtigt og i tide gå over til farvespil, såfremt man bliver stærkt pisket og overstukket; thi sker dette i for stor udstrækning, da kan en af de svage måske endda opnå ultimo på en konge. Er der fare herfor, må man gå med pagaten, således at hjælpespilleren kan gå over til at blive ligevægts-spiller.

Ad 3. Med de mange og gode tarokker og med 3 indstikkere (2 spar, 1 klør) bør man holde sin hjerterpisk, som man da fører. Der er da mulighed for, at man rammer den stærke modspiller og svækker ham, eller man rammer den svage modspiller og da hindrer nolo. Ved et kort som denne, er skusen en afgørende faktor. Man bør derfor nøje lægge mærke til ethvert kort, der falder, for at man i rette øjeblik kan sætte skusen ind.

*Eksempler på forskellige spil.*

Det udspillede kort er understreget; derved ved man tillige, hvem der tog det forrige spil hjem.

Skal man have fuld nytte af disse eksempler, bør man fordele kortene som angivet ved hvert eksempel, og derefter bør man i overensstemmelse med afsnittet ”om at øve sig selv” side 31, gennemgå hver enkelt hånd og uddrage de slutninger om de andre hænder, som man på nogen måde kan.. Derefter bør man undersøge, om man er kommet til det samme resultat som vejledningen giver:

*Gangen i et almindeligt spil. Eksempel. 1.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 20.19.14.13.6.4.2	18.17.15.12.9.3.0	21.16.11.10.8.7.5.1
Sp. B.8.6.4	K.D.7.5	C.10.9. <u>3.2.1</u>
Hj. C.1.2.9	K.D.3.4.5.8	B.6.7.10
Kl. K.C.10.9.4.1	D.8.6.	B.7.5.2
Ru. K.4.7.8	D.B.5.10	C.1.2.3.6.9

Alle melder pas. Forhånden og Mellemhånden med hver 7 tarokker, kan vide, at tarokkerne hos de to andre spillere må sidde enten 7 – 8 eller 6 – 9; da der ingen melding er, kan de resterende 15 tarokker nemlig kun fordeles på disse to måder. Giveren med 8 tarokker ved, at de resterende 14 tarokker kan sidde 9 – 5, 8 – 6 eller 7 – 7.

Forhånden har 7 gode tarokker, mulighed for 3-4 indstikkere samt dækning i alle farver. Har han udspil, hvilket er lige så godt som en indstikker, og hans pisk kun er på 6, så normalt skulle han let få den ført til bunds. Han åbner derfor med K.K.

Mellemhånden har 7 tarokker, men mangler de 3 største; til gengæld er der mulighed for 6-7 indstikkere. Han har dækning i alle farver og en sekspisk. Han kan altså også føre kampspil.

Giveren lægger tre spar og holder 6 ruder; idet han, selv om han spiller farven ud, kan gøre regning på en indstikker, hvis resten er fordelt 4-4. Han har 8 tarokker med T. 21 og T 1. Han er dækket i hjerter og klør og kan normalt gøre regning på, at hans oprindelige seksfarve i spar ikke vil være pisk hos en anden. Han har mulighed 2 – 3 indstikkere og fører derfor kampspil.

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
1.	<u>Klør konge</u>	Klør 3	Klør 2
2.	<u>Klør 10</u>	Klør dame	Klør 5
3.	Hjerter 9	<u>Hjerter konge</u>	Hjerter 10
4.	Hjerter 2	<u>Hjerter dame</u>	Hjerter 7
5.	Hjerter 1	<u>Hjerter 3</u>	Hjerter 6
6.	<u>Klør kaval</u>	Klør 6	Klør 7
7.	<u>Klør 9</u>	Klør 8	Klør knægt
8.	Ruder 8	Ruder knægt	<u>Ruder 1</u>
9.	Hjerter kaval	<u>Hjerter 4</u>	Hjerter knægt
10.	<u>Klør 4</u>	Tarok 3	Tarok 5
11.	Ruder konge	Ruder 10	<u>Ruder 2</u>
12.	<u>Klør 1</u>	Tarok 9	Tarok 10
13.	Ruder 7	Ruder dame	<u>Ruder 3</u>
14.	Tarok 13	<u>Hjerter 5</u>	Tarok 7
15.	<u>Spar 6</u>	Spar Dame	Spar 9
16.	Tarok 14	<u>Hjerter 8</u>	Tarok 8
17.	<u>Spar 4</u>	Spar konge	Spar 10
18.	Spar 8	<u>Spar 7</u>	Spar kaval
19.	Ruder 4	Ruder 5	<u>Ruder kaval</u>
20.	Tarok 2	Tarok 12	<u>Ruder 6</u>
21.	Spar knægt	<u>Spar 5</u>	Tarok 1
22.	Tarok 4	Tarok 15	<u>Ruder 9</u>
23.	Tarok 19	<u>Tarok 0</u>	Tarok 11
24.	<u>Tarok 20</u>	Tarok 17	Tarok 16
25.	<u>Tarok 6</u>	Tarok 18	Tarok 21

Spillet frembyder intet af interesse, ud over at forhånden på tilmarkeringen kan se, at han kan få 2 stik i hjerter, og desuden er det værd at lægge mærke til, at alle 3 spillere spiller kampspil og holder tarok endda i de 3 sidste stik.

*Et lærerigt spil. Eksempel 2.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 21.20.15.14.12.9.3.2.1	19.16.11.8.7.6.0	18.17.13.10.5.4
Sp. B.6.3	K.D.C.8	10.9.7.5.4.2.1
Hj. K.D.B.3.4.5	2.7.8.10	C.1.6.9
Kl. D.B.3	K.C 10,8,7,5,4	9.6.2.1
Ru. B.7.8.9	2.3.10	K.D.C.1.4.5.6

Meldinger: Mellemhånd Spar uden bonden

*Forhånden* med 9 tarokker ved, at de resterende 13 må sidde 6-7 eller 5-8. Han ved, at skusen sidder på mellemhånden. Han har mulighed for 5 indstikkere, og spiller da kampspil, trods det at han har 2 trefarver. *Mellemhånden* ved, at de resterende tarokker sidder 6-9 eller 7-8; han har mulighed for 4 indstikkere samt en 3-farve. Han spiller da foreløbig kampspil, indtil forholdene har afklaret sig noget. *Giveren* ved, at de resterende tarokker er fordelt med 8-8 eller 7-9, at skusen er hos mellemhånden. Dette dog først efter at der er meldt. Giveren kan nu enten lægge 3 spar og føre kampspil med ruderpisker og med mulighed for 4 indstikkere samt dækning i alle farver, eller han kan lægge 3 ruder og spille spar for at få kongen pisket ud. En ikke helt dygtig spiller bør vælge denne sidste spillemåde, hvorimod en dygtig spiller, der forstår i rette tid at udligne en ved kampspillet fremkommen farlig situation godt kan lægge 3 spar med hårdt spil for øje – indtil forholdene har afklaret sig.

	Forhånd	Mellemhånd	Giver
Spil I:	I skat er lagt Ruder 1, 4 og 5.		
1.	<u>Hjertes konge</u>	Hjertes 10*	Hjertes 9*
2.	<u>Hjertes dame</u>	Hjertes 8*	Hjertes 6*
3.	<u>Hjertes 3</u>	Hjertes 7	Hjertes 1
4.	Spar 6**	Spar konge	<u>Spar 10</u>
5.	Klør 3	<u>Klør konge</u>	Klør 1*
6.	Klør knægt	<u>Klør 10</u>	Klør 2*
7.	<u>Hjertes 4</u>	Hjertes 2	Hjertes kaval
8.	Spar 3**	Spar dame	<u>Spar 7</u>

9.	Klør dame	<u>Klør 8</u>	Klør 6
10.	<u>Hjerter knægt</u>	Tarok 6	Tarok 10
11.	Spar knægt	Spar kaval	<u>Spar 9</u>
12.	Tarok 2	<u>Klør 7</u>	Klør 9
13.	<u>Hjerter 5</u>	Tarok 7	Tarok 5
14.	Tarok 20	<u>Klør 5</u>	Tarok 17
15.	<u>Ruder 9</u>	Ruder 3**	Ruder dame
16.	Tarok 3	Spar 8	<u>Spar 5</u>
17.	<u>Ruder 8</u>	Ruder 10**	Ruder kaval
18.	Ruder 7	Ruder 2	<u>Ruder konge</u>
19.	Ruder knægt	Tarok 8	<u>Ruder 6</u>
20.	Tarok 9	<u>Klør kaval</u>	Tarok 18
21.	Tarok 14	Tarok 16	<u>Tarok 13</u>
22.	Tarok 12	<u>Klør 4</u>	Tarok 4
23.	<u>Tarok 1</u>	Tarok 0	Spar 4 (Forhånd forlanger skus).
24.	<u>Tarok 15</u>	Tarok 19	Spar 2
25.	<u>Tarok 21</u>	Tarok 11	Spar 1

\*) Læg mærke til tilmarkeringen.

\*\*) Læg mærke til afmarkeringen.

\*\*\*) Giveren har spillet om ligevægtsspiller til stik 12 og igen som ligevægtsspiller fra stik 19, slipper ud af spillet i stik 20 og 21.

### Ad spil I:

Forhånden fører kampspil med hjerter til bunds (stik 13). Der markeres til hos begge de andre spillere. Disse har altså 4 hver. Forhånden véd, at han med sin sekspisk kan trække 2 tarokker fra hver af den andre. I stik 3 kommer giveren ind og spiller fra sine 7 spar som ligevægtsspiller. Herved kommer mellemhånden ind i stik 4. Han spiller kampspil med sine 7 klør. Ved stik 12 ved giveren, at mellemhånden endnu har 3 klør og en spar, thi forhånden har markeret fra i spar, altså har han kun haft de 3, der er gået, og han har stukket klør 7 med tarok. Giveren må da overveje således: ”Der sidder nogle ruder fordelt på begge hænder, dem kan jeg let få væk, da jeg har topkortene.” Forhånden har foruden den ene hjerter, der endnu er inde, kun ruder og tarok, hvorimod mellemhånden foruden tarok og ruder har de 3 klør og en spar, som altså skal spilles bort.. Jeg må da se at få mellemhånden ind, således at han kan

få de 3 klør ført. Sparen kan jeg hjælpe ham af med. Som følge af disse overvejelser kryber giveren i stik 13 tarok 7 med tarok 5 og stikker for med tarok 17 i stik 14. Tillige bortspiller han i stik 16 mellemhåndens sidste spar ved at udspille spar 5. Herefter må giveren først og fremmest spille den neutrale ruderfarve, og da han kan se, at han må ramme begge de andre spillere, når han har spillet 4 ruder, så skal han tillige sørge for at "slippe ud af spillet" ved i stik 20 at bruge tarok 18 og dernæst spille tarok 13 ud i stik 21, så kan han ikke oftere komme ind. Han rammer ganske vist begge ved at spille tarok 13, men da han også vil gøre dette ved at spille spar, er det første udspil at foretrække.

Ved stik 22 er forhånden i fransk tælling kommet til 64, hvilket vil sige, at giveren har brugt 6 og mellemhånden 4 tarokker. Da mellemhånden har spillet kampspil, og da giveren har spillet svagt, så kan forhånden med stor sikkerhed vide, at mellemhånden må have de sidste 3 tarokker og blandt disse skusen, der er meldt. Forlanger forhånden nu skusen, idet han spiller pagaten ud, så tager han stik 23 hjem på T. 1. Spiller han derimod pagaten ud uden at forlange skus, så stikker mellemhånden T. 1. over og skal da beholde skusen til sidste stik. Han mister 4 points i tælling ved at tabe skusen, men han får til gengæld 5 for stikket med pagaten i, desuden får han 5 points for pagaten i stedet for at skulle betale 5 points. Ved at forlange skus tjener forhånden 1 stik med pagaten = 5 points, og han får desuden 10 points for pagaten af de to medspillere, i alt 15 points indtægt, mod den tabte pagat, der direkte medfører en udbetaling af 15 points. Det er altså ikke helt uden betydning, at man har rede på skusen og forstår at kalde på den i rette tid.

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
--	----------------	-------------------	--------------

Spil II:

I skat er lagt Spar 5, 4 og 2.

1.	<u>Hjertes konge</u>	Hjertes 10	Hjertes 9
2.	<u>Hjertes dame</u>	Hjertes 8	Hjertes 6

3.	<u>Hjertes 3</u>	Hjertes 7	Hjertes 1
4.	Ruder 8	Ruder 3	<u>Ruder konge</u>
5.	Ruder 7	Ruder 10	<u>Ruder dame</u>
6.	Ruder 9	Ruder 2	<u>Ruder kaval</u>
7.	Ruder knægt	Tarok 6	<u>Ruder 4</u>
8.	Klør 3	<u>Klør konge</u>	Klør 1
9.	Klør knægt	<u>Klør 10</u>	Klør 2
10.	<u>Hjertes 4</u>	Hjertes 2	Hjertes kaval
11.	Tarok 2	Tarok 7	<u>Ruder 1</u>
12.	Klør dame	<u>Klør 8</u>	Klør 6
13.	<u>Hjertes 5</u>	Tarok 8	Tarok 10
14.	Tarok 3	Tarok 11	<u>Ruder 5</u>
15.	Tarok 9	<u>Klør kaval</u>	Klør 9
16.	<u>Hjertes knægt</u>	Tarok 16	Tarok 17
17.	Tarok 12	Tarok 19	<u>Ruder 6</u>
18.	Spar 6	<u>Spar konge</u>	Spar 1
19.	Spar 3	<u>Spar dame</u>	Spar 7
20.	Spar knægt	<u>Spar kaval</u>	Spar 9
21.	Tarok 1	<u>Spar 8</u>	Spar 10
22.	<u>Tarok 14</u>	Tarok 0	Tarok 18
23.	Tarok 15	Klør 7	<u>Tarok 13</u>
24.	<u>Tarok 20</u>	Klør 5	Tarok 5
25.	<u>Tarok 21</u>	Klør 4	Tarok 4

### Ad spil II:

Giveren har lagt 3 spar og påtænker at føre kampspil. Forhåndens spil må selvfølgelig blive ganske som ved spil I, og mellemhånden vil til en begyndelse naturligvis også spille som han gjorde ved I. altså føre klør. Giveren styrkes i sit forsæt at ville føre kampspil derved, at han i stik 3 kan se, at han kan gøre regning på 2 hjerterstik. Alle 3 spillere fører da kampspil indtil stik 15. Heri bortspiller mellemhånden den sidst indeværende klør på anden hånd, og han tør nu ikke længere spille kampspil, da han af tarok kun har tilbage T 19 og skusen, han må altså gå over til at spille den endnu urørte sparfarve, som han kan og skal røre 4 gange, så er den farve ude af verden.

Man ser, at denne løsning, hvor seksmanden, giveren, fører sit kampspil igennem, ikke nær volder det hovedbrud, som var

nødvendigt, da mellemhånden med 7 tarokker førte spil. At det således gik lettere nu end før, har sin naturlige forklaring deri, at giveren ikke har under 4 i nogen farve, hvorimod mellemhånden havde en trefarve, endvidere deri, at giveren fik i alt 5 ind-stikkere (imod mellemhåndens 4) og endelig i, at giveren sad bag mellemhånden og således hele tiden kunne stikke ham over og få sin pisk ført.

For øvrigt frembyder løsning 2 også et tydeligt bevis på fordelingen ved den franske tælle måde. Forhånden er ved stik 21 kommet til 26 tarokker (giveren har brugt 2 – mellemhånden 6) Forhånden ved, at mellemhånden endnu har T. 0, der er meldt. Da giverens håndkort ikke har været så overvældende gode, kan forhånden med al mulig sikkerhed gå ud fra, at han ikke har haft mindre end 6, af disse er som sagt de 2 gået, og der er da 4 igen eller tarok til bunds fra stik 22 – 25 inklusive. Da nu giveren stikker den af mellemhånd i stik 21 udspillede spar 8 med spar 10, så er tiden inde for forhånden til at tage tarok 1 hjem.

Hvis forhånden havde talt almindeligt, så var han ved stik 21 kommet til, at der i alt var gået 12 tarokker, således at der endnu er 10 inde. Af disse har han selv de 5 med tarok 21 og tarok 20 i spidsen. Hans overvejelser måtte da blive således: ”Jeg stikker spar 10 med tarok 14; derefter trækker jeg tarok 21 og 20 og spiller så tarok 15 ud. På tarok 21 og 20 falder i alt 4 tarokker, således at den på de andre hænder siddende tarok falder på tarok 15. Jeg ultimerer da pagaten”.

Således som kortene sidder, opdager forhånden, at han har forregnet sig, således at han i spil 24 kan spille tarok 1 ud og undgå at gå bagud, men han mister pagaten og sidste stik, i stedet for at tage begge dele hjem. Et tab på 15 points kontant for pagaten og 20 points for sidste stik i alt – 35 mod en fortjeneste på 5 i tællestik for pagaten, 10 i kontant betaling og

40 points for sidste stik, i alt 55, altså en forskal på 90 points, der da også nok er værd at tage med.

Tænker man sig, at giveren har tarok 20 i stedet for tarok 17, og at mellemhånden har tarok 21 i stedet for tarok 19, så kan man let se, at giveren ved at føre kampspil med de 6 tarokker opnår at få sidste stik på tarok 20.

Selv overordentligt fine tarokspillere har ikke øjet åbent for de muligheder til fortjeneste, der ligger her; de spiller ret blindt efter den gamle regel med skillelinje for styrke og svaghed liggende mellem 7 og 6 tarokker, en regel som absolut ikke holder stik.

Det foranstående spil er gennemgået så særlig grundigt, fordi der er så meget at lære. Det er forståeligt, at begyndere, selv om de end nok opfatter alle disse overvejelser, dog vil have betydelig vanskelighed ved selv i påkommende tilfælde at overveje på lignende måde og ved at træffe de rette beslutninger på grundlag af deres overvejelser. Dette kommer først og fremmest med øvelsen, man skal kun have øjnene op for, hvad der *kan* udrettes ved klar omtanke.

For øvrigt findes der mange tarokanere med både 15 og 20 års erfaring på bagen, som aldrig er kommet bort fra "jeg troede" eller "jeg tænkte" stadiet, og for hvem dog det faste tarokparti er et af de bedste lyspunkter i tilværelsen.

*Om at slippe ud af spillet. Fordele ved nilægning. Eksempel 3.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 20.19.15.12.11.7.1.0	21.18.17.4.3	16.14.13.10.9.8.6.5.2
Sp. K.B.6.5.1.	4.3.2	D.C.10.9.8.7.
Hj. 6.7.9.	K.D.1.2.4.5.10	C.B.3.8.
Kl. 7.6.3.	K.D.10.8.4.2.	C.B.9.5.1
Ru. K.5.6.7.8.9	D.C.B.10	1.2.3.4

Forhånd har 8 gode tarokker samt mulighed for 3 indstikkere, prøver på at føre kampspil ved at spille ruder.

Mellemhånden har 5 tarokker, hvoraf de 3 meget store, han har 4 á 5 indstikkere; men da han har 2 piske (en 6 og en 7), kan han kun spille kampspil, såfremt en af disse piske føres fra anden side; for selv føre dem kan han ikke, da der hertil kræves 13 udspil, hvad han på ingen måde kan præstere, han må da fra begyndelsen spille ligevægtsspil.

Giveren har 9 tarokker og mulighed for 4–5 indstikkere. Han kan enten lægge hjerter 3 og klør 9 og 5 eller nilægge sig med spar 9 og 8 og klør 5. Da kortet ikke har spor af udsigt til at få sidste stik, bør man nilægge sig, hvorved man bedst hindrer ultimo på anden hånd.

Nedenstående er vist i I.; hvorledes spillet vil gå med almindelig lægning, når en uøvet har mellemhåndens kort, i II. hvorledes, når en øvet har de samme kort, og i III, hvorledes når giveren har nilagt sig.

Ingen meldinger. Mellemhånden ved, at tarokkerne sidder 9 – 8 eller 8 – 9.

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
Spil I:	I skat er lagt Hjerter 3 samt klør 9 og 5.		
1.	<u>Ruder konge</u>	Ruder 10	Ruder 4
2.	<u>Ruder 5</u>	Ruder dame	Ruder 3
3.	Klør 6	<u>Klør konge</u>	Klør 1
4.	Klør 3	<u>Klør dame</u>	Klør knægt
5.	Hjerter 7	<u>Hjerter konge</u>	Hjerter 8
6.	Hjerter 9	<u>Hjerter dame</u>	Hjerter knægt
7.	Klør 7	<u>Klør 10</u>	Klør kaval
8.	Spar konge	Spar 3	<u>Spar kaval</u>
9.	<u>Ruder 6</u>	Ruder kaval	Ruder 2
10.	Hjerter 6	<u>Hjerter 1</u>	Hjerter kaval
11.	Spar 1	Spar 2	<u>Spar dame</u>
12.	Spar knægt	Spar 4	<u>Spar 10</u>
13.	<u>Ruder 7</u>	Ruder knægt	Ruder 1
14.	Tarok 7	<u>Klør 8</u>	Tarok 2
15.	<u>Ruder 8</u>	Tarok 3	Tarok 5
16.	Spar 5	Tarok 4	<u>Spar 9</u>
17.	Tarok 11	<u>Hjerter 2</u>	Tarok 6

18.	<u>Ruder 9</u>	Tarok 17	Tarok 8
19.	Tarok 12	<u>Klør 4</u>	Tarok 9
20.	<u>Tarok 0</u>	Tarok 18	Tarok 10
21.	Tarok 15	<u>Hjerter 4</u>	Tarok 13
22.	<u>Tarok 20</u>	Tarok 21	Tarok 14
23.	Tarok 19	<u>Klør 2</u>	Tarok 16
24.	<u>Spar 6</u>	Hjerter 5	Spar 8
25.	Tarok 1	Hjerter 10	<u>Spar 7</u>

### Forhånd Mellemhånd Giver

Spil II: I skat er lagt Spar 5, 4 og 2. (Frem til stik 15 som vist i I).

16.	Spar 5	Tarok 21	<u>Spar 9</u>
17.	Tarok 19	<u>Tarok 18</u>	Tarok 6
18.	<u>Ruder 9</u>	Tarok 4	Tarok 8
19.	Spar 6	Tarok 17	<u>Spar 8</u>
20.	Tarok 11	<u>Klør 4</u>	Tarok 10
21.	<u>Tarok 0</u>	Hjerter 4	Tarok 10
22.	Tarok 1	Klør 2	<u>Spar 7</u>
23.	<u>Tarok 12</u>	Hjerter 2	Tarok 13
24.	Tarok 15	Hjerter 5	<u>Tarok 14</u>
25.	<u>Tarok 20</u>	Hjerter 10	Tarok 16

### Forhånd Mellemhånd Giver

Spil III: I skat er lagt nilægning: Spar 9, 8 og Klør 5.

1.	<u>Ruder konge</u>	Ruder 10	Ruder 4
2.	<u>Ruder 5</u>	Ruder dame	Ruder 3
3.	<u>Klør 6</u>	<u>Klør konge</u>	Klør 1
4.	Klør 3	<u>Klør dame</u>	Klør 9
5.	Hjerter 7	<u>Hjerter konge</u>	Hjerter 8
6.	Hjerter 9	<u>Hjerter dame</u>	Hjerter 3
7.	Klør 7	<u>Klør 10</u>	Klør kaval
8.	Spar konge	Spar 3	<u>Spar kaval</u>
9.	<u>Ruder 6</u>	Ruder kaval	Ruder 2
10.	Hjerter 6	<u>Hjerter 1</u>	Hjerter kaval
11.	Spar 1	Spar 2	<u>Spar dame</u>
12.	Spar knægt	Spar 4	<u>Spar 10</u>
13.	<u>Ruder 7</u>	Ruder knægt	Ruder 1
14.	Tarok 7	<u>Hjerter 2</u>	Hjerter knægt
15.	<u>Ruder 8</u>	Tarok 3	Tarok 5

16.	Spar 5	Tarok 21	<u>Spar 7</u>
17.	Tarok 1	<u>Klør 8</u>	Klør knægt
18.	<u>Ruder 9</u>	Tarok 4	Tarok 6
19.	Tarok 0	Tarok 18	<u>Tarok 2</u>
20.	Tarok 11	<u>Klør 4</u>	Tarok 8
21.	<u>Spar 6</u>	Tarok 17	Tarok 9
22.	Tarok 12	<u>Klør 2</u>	Tarok 10
23.	<u>Tarok 15</u>	Hjerter 4	Tarok 16
24.	Tarok 19	Hjerter 5	<u>Tarok 14</u>
25.	<u>Tarok 20</u>	Hjerter 10	Tarok 13

ad. spil I. Spillet er vist, således som det går, når begyndere får fat på det. Mellemhånden stikker i stik 16 med tarok 4 (den mindste tarok han har) i stedet for at komme af med tarok 17 eller muligvis tarok 21 for ikke senere at komme i vejen for de to kampspillere.

Mellemhånden kan nemlig allerede ved stik 4 se, at der må være lagt klør; thi forhånden markerer fra og har altså højst 3, og giveren kaster klør knægt til, og dette ville han ikke gøre, hvis han på hånden havde en mindre klør. Giveren har altså heller ikke flere end 3 klør, det sammen med forhåndens 3 og mellemhåndens egne 6 giver 12. Der er således lagt 2 klør. På samme måde kan mellemhånden i stik 6 se, at der er lagt 1 hjerter, og nu bør han vide, at han, når den sidste klør og den sidste hjerter er spillet fra de 2 andre, må ramme begge disse, hver gang han kommer ind; ligegyldigt om han spiller tarok, klør eller hjerter. Han skal derfor sørge for at komme ind så få gange som muligt. Dette gøres ved at stikke de store tarokker bort i tide og holde de små eller ved resolut at spille de store tarokker fra sig. Dette forsømmer mellemhånden i eksempel 1, og resultatet bliver pagatultimo hos forhånden.

Ad. spil II. Her vises, hvorledes spillet går, når mellemhånden bliver opmærksom på faren i tide. Ultimoen hindres let.

Ad. spil III. Giveren nilægger sig med spar 9 og 8 og klør 5. Da giveren markerer til i både klør og hjerter, ved

mellemhånden, at giveren har mindst 4 i hver af de to farver, og hans pligt som ligevægtsspiller er da at skaffe disse to farver helt spillet bort fra giveren, hvilket gøres i stik 14 og 17, hvor giverens sidste hjerter og sidste klør bortspilles. At han i stik 16 anvender tarok 21 for ikke at komme i vejen senere, er fuldt korrekt.

*Hvorledes man bør overveje sin spillemåde. Eksempel 4.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 17,16.14.12.8.7.6.3	19.13.10.5	21.20.18.15.11.9.4.2.1.0
Sp. 10,5.4	K.B.7.6.3	D.C.9.8.2.1
Hj. K.D.C.K.2.7.8.9.6.7.9		1.3.4.5.6.10
Kl B.2.1	K.C.10.9.8.7.3.2	D.6.5.4
Ru. 1.7.8	K.B.2.3.4.5.6.9.10	D.C

Meldinger: Giveren 10 med 4.

Forhånden Fuldt i hjerter. I skaten er lagt hjerter 4, 5 og 6 (fra en seksfarve).

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
Spil I:			
1.	<u>Hjerter konge</u>	Tarok 5	Hjerter 3
2.	Spar 5	<u>Spar konge</u>	Spar 1
3.	Spar 4	<u>Spar 6</u>	Spar dame
4.	Spar 10	Spar 3	<u>Spar kaval</u>
5.	Tarok 3	Spar 7	<u>Spar 9</u>
6.	<u>Hjerter 9</u>	Tarok 10	Hjerter 10
7.	Klør 2	<u>Klør konge</u>	Klør 4
8.	Klør 1	<u>Klør kaval</u>	Klør dame
9.	Tarok 6	Spar knægt	Spar 2
10.	<u>Hjerter 8</u>	Tarok 13	Hjerter 1
11.	Klør knægt	<u>Klør 10</u>	Klør 5
12.	<u>Hjerter 7</u>	Tarok 19	Tarok 20
13.	Tarok 7	Ruder 4	<u>Spar 8</u>
14.	<u>Hjerter 2</u>	Ruder 5	Tarok 2
15.	Tarok 8	Klør 8	<u>Klør 6</u>
16.	<u>Hjerter knægt</u>	Klør 9	Tarok 4
17.	Tarok 12	Ruder 6	<u>Tarok 0</u>
18.	<u>Hjerter kaval</u>	Klør 7	Tarok 9
19.	Ruder 7	Ruder konge	<u>Ruder kaval</u>

20.	Ruder 8	Ruder 2	Ruder dame
21.	Tarok 14	Klør 3	<u>Tarok 21</u>
22.	Tarok 16	Ruder 3	<u>Tarok 18</u>
23.	Tarok 17	Ruder knægt	<u>Tarok 15</u>
24.	<u>Hjerter dame</u>	Ruder 9	Tarok 11
25.	Ruder 1	Ruder 10	<u>Tarok 1</u>

**Forhånd Mellemhånd Giver**

Spil II:

1.	<u>Hjerter konge</u>	Tarok 19	Hjerter 3
2.	Tarok 12	<u>Tarok 10</u>	Tarok 11
3.	<u>Hjerter 9</u>	Tarok 13	Hjerter 10
4.	Tarok 14	<u>Tarok 5</u>	Tarok 9
5.	<u>Hjerter dame</u>	Ruder 2	Hjerter 1
6.	<u>Hjerter kaval</u>	Ruder 3	Tarok 2
7.	Spar 5	Spar konge	<u>Spar kaval</u>
8.	Ruder 7	<u>Ruder konge</u>	Tarok 0
9.	Ruder 8	<u>Ruder 4</u>	Ruder dame
10.	Spar 4	Spar 7	<u>Spar dame</u>
11.	Spar 10	Spar 6	<u>Spar 9</u>
12.	<u>Hjerter 8</u>	Klør 7	Tarok 4
13.	Tarok 3	Spar 3	<u>Spar 8</u>
14.	<u>Hjerter 7</u>	Klør 9	Tarok 15
15.	Tarok 6	Spar knægt	<u>Spar 2</u>
16.	<u>Hjerter 2</u>	Klør 3	Tarok 18
17.	Tarok 7	Ruder 5	<u>Spar 1</u>
18.	<u>Hjerter knægt</u>	Ruder 6	Tarok 1
19.	Klør 2	Klør 10	<u>Klør 5</u>
20.	Ruder 1	<u>Ruder 9</u>	Ruder kaval
21.	Klør 1	Klør kaval	<u>Klør 6</u>
22.	Tarok 16	<u>Ruder knægt</u>	Tarok 20
23.	Klør knægt	Klør konge	<u>Klør dame</u>
24.	Tarok 17	<u>Ruder 10</u>	Tarok 21
25.	Tarok 8	Klør 8	<u>Klør 4</u>

**Forhånd Mellemhånd Giver**

Spil III:

1.	<u>Hjerter konge</u>	Tarok 5	Hjerter 3
2.	Ruder 7	<u>Ruder konge</u>	Tarok 0
3.	Ruder 8	<u>Ruder 2</u>	Ruder dame
4.	Spar 5	Spar konge	<u>Spar kaval</u>
5.	Ruder 1	<u>Ruder 3</u>	Ruder kaval

6.	Spar 4	Spar 7	<u>Spar dame</u>
7.	Spar 10	Spar 3	<u>Spar 9</u>
8.	<u>Hjertes 9</u>	Tarok 10	Hjertes 10
9.	Tarok 3	<u>Ruder 6</u>	Tarok 2
10.	<u>Hjertes 8</u>	Tarok 13	Hjertes 1
11.	Tarok 6	<u>Ruder 5</u>	Tarok 4
12.	<u>Hjertes 7</u>	Tarok 19	Tarok 20
13.	Tarok 7	Spar 6	<u>Spar 8</u>
14.	<u>Hjertes dame</u>	Klør 7	Tarok 9
15.	Tarok 8	Spar knægt	<u>Spar 2</u>
16.	<u>Hjertes Caval</u>	Klør 8	Tarok 11
17.	Tarok 12	Klør 9	<u>Spar 1</u>
18.	<u>Hjertes knægt</u>	Ruder 4	Tarok 15
19.	Klør knægt	Klør 3	<u>Klør 6</u>
20.	<u>Hjertes 2</u>	Ruder 10	Tarok 18
21.	Klør 2	Klør kaval	<u>Klør 5</u>
22.	Tarok 14	<u>Ruder 9</u>	Tarok 1
23.	<u>Klør 1</u>	Klør konge	Klør 4
24.	Tarok 16	<u>Ruder kaval</u>	Tarok 21
25.	Tarok 17	Klør 10	<u>Klør dame</u>

Ad. I. Så snart hjertes konge er gået i første spil, ved mellemhånden, der selv har 3 konger, at giveren med pagaten meldt er den eneste farlige. Hvis mellemhånden nu spiller efter de sædvanlige regler for ligevægtespillet og prøver først sine 5 spar, og da der markeres fra hos forhånden, så sine 7 klør, så må og skal spillet ende som vist, med pagatultimo.

Ad. II. Overvejer mellemhånden derimod først, da kan han drage følgende slutninger. Forhånden, der har meldt fuldt i hjertes, begynder med denne farve og har da antageligt en lang pisk rimeligvis på 8. Da han har 8 tarokker (10 hos giveren, selv 4) så er der tilbage til de tre farver 9 kort altså gennemsnitlig 3 til hver. Holder denne slutning stik, så må netop mellemhåndens 5-farve spar være giverens 6-farve. Det værste mellemhånd da kan gøre, er at spille spar ud og derefter klør. Under disse forhold bør 9-farven ruder foretrækkes. Men sæt nu, at forhånden foruden den lange hjertes pisk har 5 i en farve, så kan man også ved at spille ruder komme til at gøre

ulykker. Den bedste måde for at få nogen oplysning om forhåndens kort er da at spille tarok ud. Når så forhånden kommer ind, skal han vise sin sekundære farve, som mellemhånden da skal spille. Har forhånden ingen sekundær farve, så fortsætter han straks med hjerter, og mellemhånden ved nu, at der er 3 i hver af de andre farver og skal da spille ruder, så tit han kommer ind. Resultatet af at overveje rigtigt og spille rigtigt vises her, hvor forhånden endda får sidste stik.

Ad III. Her vises, hvorledes spillet arter sig, såfremt mellemhånden pisiker løs med sine 9 ruder. Forsøget lykkes her; men hvorledes ville det være gået, om giveren havde haft 4 ruder og kun 2 klør. Så kunne giveren pisike forhånden 3 gange i ruder, og pagat ultimoen ville være sikker. Angående at vise sekundær farve henvises til eksempel 5 nedenfor.

Notits: Såfremt mellemhånden i stedet for tarok 5 havde haft skusen, skulle han i stik et have stukket med tarok 13 og derefter spillet skusen ud som hjerter, så var forhånden allerede i stik 3 kommet af med 3 hjerter (nu først i stik 10) og mellemhånden kunne da have sat tarok 19 i og så prøvet ruder.

*At vise sekundær farve. Eksempel 5.*

Tænker man sig kortfordelingen i foranstående eksempel ændret derhen, at forhånden kun har klør knægt blank; men 5 ruder, og at mellemhånden har 9 klør og 7 ruder, så skal mellemhånden naturligtvis overveje og handle ganske som før, han kender hverken mere eller mindre til de andres kort nu end før; men forhånden, der ikke for nogen pris tør tage et opspil i klør, må i stik 3 vise sekundær farve, her ruder. Så snart han har vist sekundær farve, skal han selv genoptage den primære farve og overlade den sekundære til hjælpespilleren.

Spillet vil forme sig således.

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
1.	<u>Hjerter</u> konge	Tarok 19	Hjerter 3

2.	Tarok 12	<u>Tarok 10</u>	Tarok 11
3.	<u>Ruder 10</u>	Ruder konge	Tarok 0
4.	Ruder 9	<u>Ruder knægt</u>	Ruder dame
5.	Spar 5	Spar konge	<u>Spar kaval</u>
6.	Ruder 8	<u>Ruder 2</u>	Ruder kaval
7.	Spar 4	Spar 6	<u>Spar dame</u>
8.	Spar 10	Spar 7	<u>Spar 8</u>
9.	<u>Hjertes 9</u>	Tarok 5	Hjertes 10
10.	Ruder 7	Ruder 3	Tarok 2
11.	Tarok 3	Spar 3	Spar 9
12.	Hjertes 8	Tarok 13	Hjertes 2
13.	Ruder 1	Ruder 4	<u>Tarok 4</u>
14.	<u>Tarok 6</u>	Spar knægt	Spar 1
15.	Hjertes dame	Ruder 5	<u>Tarok 9</u>
16.	Tarok 8	Klør 10	<u>Spar 2</u>
17.	<u>Hjertes kaval</u>	Klør 9	Tarok 15
18.	Klør knægt	Klør 8	<u>Klør 6</u>
19.	<u>Hjertes knægt</u>	Klør 2	Tarok 18
20.	Tarok 7	Klør 1	<u>Klør 5</u>
21.	<u>Hjertes 2</u>	Klør 7	Tarok 20
22.	Tarok 14	Klør 3	<u>Klør 4</u>
23.	<u>Hjertes 7</u>	Klør konge	Tarok 1
24.	Tarok 16	Klør kaval	<u>Klør dame</u>
25.	<u>Tarok 18</u>	Ruder 6	Tarok 21

Læg mærke til, at mellemhånd *ikke* stikker klør knægt med klør konge. Han foretrækker om nødvendigt at miste kongen frem for at give ultimo til giveren.

*Hvem skal gå fra spil? Eksempel 6.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 19.18.17.14.8.6.4.1.0	21.15.12.7.5	20.16.13.11.10.9.3.2
Sp. D.C.B.6.5.4	10.8.7.3.2.1	K.9
Hj. 1	2.3.4.8.9.10	K.D.C.B.5.6.7
Kl B.10.5.2	K.D.C.8	9.7.6.4.3.1
Ru. 1.5.7.8.9	K.D.B.2	C.3.4.6.10

Meldinger: Giveren: Fuldt i hjertes. Forhånden spar uden konge. Skat: Klør 4 og 3 og ruder 6.

**Forhånd Mellemhånd Giver**

Spil I.

1.	<u>Spar kaval</u>	Spar 1	Spar 9
2.	<u>Spar knægt</u>	Spar 2	Spar konge
3.	Hjertes 1	Hjertes 10	<u>Hjertes konge</u>
4.	Tarok 1	Hjertes 9	<u>Hjertes dame</u>
5.	<u>Spar dame</u>	Spar 3	Tarok 2
6.	Tarok 4	Hjertes 8	<u>Hjertes 7</u>
7.	Spar 6	Spar 7	Tarok 3
8.	Tarok 6	Hjertes 4	<u>Hjertes 6</u>
9.	<u>Spar 5</u>	Spar 8	Tarok 9
10.	Tarok 8	Hjertes 3	<u>Hjertes 5</u>
11.	<u>Spar 4</u>	Spar 10	Tarok 10
12.	Tarok 14	Hjertes 2	<u>Hjertes knægt</u>
13.	<u>Ruder 1</u>	Ruder knægt	Ruder kaval
14.	Tarok 0	Tarok 5	<u>Hjertes kaval</u>
15.	Tarok 17	<u>Tarok 21</u>	Tarok 11
16.	Tarok 18	<u>Tarok 7</u>	Tarok 13
17.	<u>Ruder 5</u>	Ruder 2	Ruder 10
18.	Tarok 19	<u>Tarok 12</u>	Tarok 16
19.	<u>Ruder 7</u>	Ruder dame	Ruder 4
20.	Ruder 8	<u>Tarok 15</u>	Tarok 20
21.	Ruder 9	Ruder konge	<u>Ruder 3</u>
22.	Klør knægt <sup>6</sup>	<u>Klør 8</u>	Klør 1
23.	<u>Klør 2</u>	Klør kaval	Klør 6
24.	<u>Klør 5</u>	<u>Klør dame</u>	Klør 7
25.	Klør 10	<u>Klør konge</u>	Klør 9

**Forhånd Mellemhånd Giver**

Spil II.

De første 6 stik er de samme som i spil I.

7.	<u>Ruder 1</u>	Ruder knægt	Ruder kaval
8.	Tarok 6	Hjertes 4	<u>Hjertes 6</u>
9.	<u>Ruder 9</u>	Ruder dame	Ruder 10
10.	Spar 4	<u>Spar 7</u>	Tarok 3
11.	Tarok 8	Hjertes 3	<u>Hjertes 5</u>
12.	<u>Ruder 8</u>	Ruder 2	Ruder 4
13.	Spar 5	<u>Spar 8</u>	Tarok 9
14.	Tarok 14	Hjertes 2	<u>Hjertes knægt</u>
15.	<u>Ruder 7</u>	Ruder konge	Ruder 3
16.	Spar 6	<u>Spar 10</u>	Tarok 10

17.	Tarok 18	Tarok 21	<u>Hjerter kaval</u>
18.	Tarok 17	<u>Tarok 5</u>	Tarok 11
19.	<u>Klør 2</u>	Klør 8	Klør 9
20.	Klør 10	Klør dame	<u>Klør 1</u>
21.	Tarok 19	<u>Tarok 7</u>	Tarok 13
22.	<u>Klør knægt</u>	Klør kaval	Klør 6
23.	Tarok 0	<u>Tarok 12</u>	Tarok 16
24.	Klør 5	Klør konge	<u>Klør 7</u>
25.	Ruder 5	<u>Tarok 15</u>	Tarok 20

Forhånden og giveren med 9 og 8 tarokker (2 og 4 indstikere) spiller kampspil ved at føre deres 6 og 7-farver. Da forhånden fører giverens svage spar, må tanken om ultimo hjerter konge straks opgives. På samme vis må forhånden opgive tanken om pagatultimo, da giveren fører hjerter. Allerede ved stik 6 må det stå disse to spillere klart, at en af dem må gå fra spil, om ikke mellemhånden skal blive farlig. Spørgsmålet er da hvem? Forhånden kan se, at han kan blive ramt mindst 6 gange i hjerter, hvorefter han kun har 3 tarokker tilbage. Han kan ligeledes se, at han kun kan ramme giveren 4 gange i spar. Har denne sidste spiller nu 9 tarokker, vil han have 5 igen, når spar er ført til bunds, har han otte tarokker, vil der være 4 igen, og har han syv, vil der være 3 igen. Der er således overvejende sandsynlighed for, at giveren vil være stærkest, når begge piskefarver er ført til bunds, og derfor må de blive nimanden, forhånden, der går fra spil og viser dette ved at spille ruder eller klør.

I eksempel I. er vist, hvorledes det vil gå, såfremt både forhånden og giveren fastholder kampspillet. Mellemhånden ultimerer, ja så overlegent endda, at han tager de 3 sidste stik hjem.

I eksempel II. er vist hvorledes spillet går, når forhånden går fra spil. Giveren får sidste stik på tarok 20.

*Indstikkernes antal er mindst lige så vigtig som tarokkernes.  
Eksempel 7.*

Forhånd	Mellemhånd	Giver
Ta. 21.10.9.2	19.16.15.14.13.11.8.7.6.5.4.1.0	20.18.17.12.3
Sp. 10.4.3.2.1		K.D.C.B.9.8.7.6.5
Hj. B.5.7.9	1.2.3.4	<u>K.D.C.6.8.10</u>
Kl 6.5.4.3.2.1	D.B.9.7	K.C.10.8
Ru. 5.6.7.8.9.10	C.1.3.4	K.D.B.2

Meldinger: Giveren: Fuldt i spar og fulde konger. Mellemhånden 13 med. Skat Hjerter 6, 8 og 10 (3 fra en 6-farve).

Forhånden har tarok 21 og kan derfor ikke spille nolo, hvad hans øvrige kort ellers i høj grad indbyder til. Han skal nu vise sin makker, at han ikke kan gå uden stik, og dette skal han gøre på en sådan måde, at han ikke volder makkeren fortræd. Da han selv har 5 spar, og da makkeren mindst har 4 (meldt fuldt), så spiller han spar 1 ud; for hermed siger han, at han ikke kan spille nolo. Kunne han dette, skulle han have spillet sin spar 10 ud for at komme af med denne, mens makkeren endnu har de 4 billedkort. Såfremt mellemhånden ikke straks går med tarok 1, og såfremt forhånden herefter ikke hjælper mellemhånden, kan denne med sine 13 tarokker ikke hindre konge ultimo hos giveren. (Indstikkere er godt).

*Hvad man kan erfare gennem de afgivne meldinger.  
Eksempel 8.*

En forhånd sidder med følgende kort:

Tarok: 21, 19, 16, 13  
 Spar: Konge, dame, kaval, knægt, 5, 4, 3, 1  
 Hjerter: Konge, dame, 5, 6, 7, 8  
 Klør Knægt, 10, 8, 1  
 Ruder: 2, 3, 5

Giveren har meldt fuldt i ruder og mellemhånden har meldt 13 uden.

Forhånden skal nu afgøre, hvorledes han vil anlægge sit spil og søger da at få klarhed på forholdene hos de andre.

Prøv selv at undersøge, hvad der kan uddrages for oplysninger af hånden og meldingerne for alle 3 hænder, og sammenlign så med nedenstående, idet man dog først tillige skal undersøge, hvorledes man vil spille ud og hvorfor?

Forhånden ved:

1. at det eneste farlige kort er klør konge (ruder konge er meldt og han har selv spar konge og hjerter konge). Pagaten sidder 5te hos giveren,
2. at mellemhånden har skusen (Giveren har meldt fuldt),
3. at mellemhånden højst kan have 2 billedkort i klør (da han har skusen skulle der være en halv melding, om der var 3 billedkort),
4. at giveren mindst må have et billedkort i klør, og
5. at dette billedkort sammen med forhåndens egne konge og knægt og klør 10 fjerde må give 3 indstikkere, såfremt mellemhånden vil ultimere klør konge.

Mellemhånden kender intet til kortfordelingen udover de to fulde meldinger.

Giveren kender det samme som forhånden, dog ikke at forhånden har hjerter konge og klør knægt fjerde. Med de oplysninger, som forhånden nu har uddraget, bør han straks sætte sig for spil ved at føre sine 8 spar; sidder resten 3 – 3, kan han drive 5 tarokker ud fra mellemhånden herved. Han regner med at komme ind 2 gange i hjerter og 2 gange i klør. Ruderne mestrer giveren, og tilbage er der da 4 store tarokker og 4 hjerter, således at der er de bedste udsigter til at hindre ultimo.

Giveren skal underkaste sig forhåndens kampspil. Når han antageligt i stik 4 kommer ind ved at overstikke mellem-

håndens tarok på spar knægt, må han overveje hvilken farve han nu skal spille op. Han mangler hjerter konge og klør konge, og han ved, at skusen sidder hos mellemhånden. Hvis han nu har 6 i en af de 2 her nævnte farver, og hvis forhånden markerer til, kan giveren drive kongen ud; thi mellemhånden kan højst have 4 i farven + skusen. Hvis giveren har en 5-farve, er denne ikke god at føre, for selv om forhånden markerer til på 4, så kan mellemhånden meget vel have 5 i farven + skusen, og mellemhånden kan ikke forlange bedre end at få sine små kort spillet fra sig, så kan han til gengæld spille tarok og ultimere den blankspillede konge.

Man ser hyppigt den læresætning fremsat, at man skal jage efter konger, når der er en høj tarokmelding uden pagat. Dette er en meget farlig lov at slå fast. I langt de fleste tilfælde hindrer man bedst ultimoen ad den normale vej, at makker og hjælper i forening driver tarokkerne fra ultimator. Selvfølgelig er der også mange tilfælde, hvor det at jage kongen er det rigtige; men det må blive modkampspillerens sag at afgøre, hvilken måde ultimoen skal hindres på. Hjælpespilleren må ikke gå på egen hånd, undtagen selvfølgelig når han kan se, at han alene kan drive den farlige konge ud, og at han kan komme tilstrækkeligt mange gange ind.

Hvis pagaten var meldt med de mange tarokker, er der dog ingen tvivl om, at man ville gå løs på at piske tarokkerne bort for derved at hindre ultimo, og da konge ultimo som regel er vanskeligere end pagat ultimo, er der naturligvis også gode udsigter til at hindre en ultimokonge ad samme vej, ad hvilken man hindrer en ultimopagat. I baghånden har man nolo eller en fingeret nolo at ty til, hvis kortene sidder alt for voldsomt.

*Det er i det hele taget ganske utroligt, hvad den drevne spiller kan læse så at sige på bagsiden af spillernes kort.*

*Eksempel 9.*

En forhånd sidder med:

Tarok: 19, 17, 14, 10, 5, 2  
 Spar: 8, 6  
 Hjerter: D, C, 3, 7  
 Klør D, C, B, 5, 4, 3  
 Ruder: D, 2, 3, 4, 5, 6, 7

Giveren melder: Sprøjte i spar og ruder uden dame.

Mellemhånden melder pas.

Forhånden ved da, at mellemhånden sidder med hjerter konge og klør konge, for ellers skulle giveren have meldt halve konger. De første 7 stik former sig således:

	<b>Forhånd</b>	<b>Mellemhånd</b>	<b>Giver</b>
--	----------------	-------------------	--------------

Spil I.

1.	<u>Klør dame</u>	Klør konge	Klør 2
2.	Hjerter 7	Hjerter konge	Hjerter 2
3.	Hjerter Dame	Hjerter 1	Hjerter 8
4.	Klør kaval	Klør 1	Tarok 3
5.	Spar 8	Spar 10	Spar konge
6.	Spar 6	Spar 9	Spar dame
7.	Tarok 14	Spar 7	Spar kaval

Spørgsmål:

1. Hvorledes sidder kortene hos mellemhånd og giver?
2. Hvad bør forhånden spille ud for at få fuld klarhed?
3. Hvorledes skal han derefter indrette sit spil?

Søg at besvar disse 3 spørgsmål og se så først derefter på løsningen.

Ad 1. Der er markeret fra i spar hos mellemhånden, han har altså kun 3 spar. Giveren har 9.

Der er markeret fra i hjerter hos giveren, han har altså kun 3 hjerter, mellemhånden har 7.

Giveren er ramt i klør, han har altså kun haft 1. Mellemhånden har derefter 7.

Man kender nu de 13 af giverens kort – 9 spar, 3 hjerter og 1 klør; til rest er der  $28 - 13 = 15$ . Dette må være ruder og tarokker. Da der ikke er meldt tarokker, kan han højst have 9, og da forhånden selv har 7 ruder, kan giveren højst have de andre 7. Han kan altså enten have 9 tarokker og 6 ruder eller 8 tarokker og 7 ruder.

Ad 2. Forhånden bør spille en ruder ud. Bekendes den hos mellemhånden, så har giveren 9 tarokker og mellemhånden 7, bekendes den ikke har giveren 8 tarokker og mellemhånden 8.

Ad 3. Da forhånden nu har fuld klarhed på, hvorledes kortene, specielt tarokkerne er fordelt, skal han indrette sit spil således ved at fire af og stikke for, at begge de andre spillere stadigt har lige mange tarokker på hånden. Går pagaten muligvis hos mellemhånden på den udspillede ruder, skal mellemhånden hjælpe denne spiller af al magt; thi så sidder det eneste ultimokort, ruder konge, hos giveren.

Man ser, at en dygtig tarokspiller allerede ved stik 8 kan have fuld klarhed på, hvorledes kortene er fordelt.

Hvad bør giveren lægge? Han har 8 tarokker, 9 spar med fuldt, 3 hjerter, 1 klør og 7 ruder med halvt uden damen. Der kan højst blive tale om 4 indstikkere, måske slet ingen. Man kan i gennemsnit påregne 2. Det er herefter slet ikke så sikkert, at han med en én farve og en trefarve kan føre kampspil til slut. Det er da uforsvarligt at holde hele den lange sparpisk, der hurtigt må komme til at ramme den ene eller den anden eller begge de andre spillere. At lægge hjerter og klør er galmandsværk. Det bedste er at lægge 2 spar og 1 ruder, thi flasker spillet sig godt, kan han måske ved at bruge sin sparpisk opnå at ultimere ruder konge sjette med skus; men vigtigere er det, at han såfremt ruderfarven skulle sidde så skævt, som de

andre farver åbenbart gør, kan benytte denne til at spille en af de andre spillere ind, således at han ikke pisker begge på en gang.

*Små opgaver med henblik på skusens anvendelse m. m.*

1. A har tarok 1., spar 2, 1.; B har tarok 21, skusen og hjerter knægt; C har ruder 2, 3 og 4.

A spiller ud og ultimerer tarok 1.

2. A har tarok 21, spar 3, 2.; B har tarok 20, Tarok 1 og ruder knægt.; C har hjerter 7, 8 og 9.

A spiller ud og hindrer ultimo.

3. A har tarok 19, spar konge, spar 9 og 6.; B har spar dame, spar kaval, 10 og 8.; C har: spar knægt, 2 samt ruder 8 og 9.

C ud og hindrer ultimo.

4. A har Tarok 13, 12, hjerter konge og 3.; B har ruder 4, 5, 6 og 7.; C har tarok 21, skusen og spar 3 og 2.

A spiller ud og ultimerer hjerter konge.

5. A har tarok 13, hjerter konge, 3 og ruder 1.; B har hjerter 8 og ruder 5, 6 og 7.; C har tarok 21 og skusen, spar 3 og 2.

B spiller ud og hindrer ultimo.

6. A har Tarok 15, spar 3, 2.; B har ruder: 2, 3, 4.; C har: tarok 1, skusen og spar konge.

A spiller ud og trækker C bagud.

Løsninger:

1. A spiller spar 2, forlanger skus, spiller spar 1.; ultimerer pagaten.

2. A spiller tarok 21 og spar 3, på hvilken pagaten falder. Spiller A først spar 3, ultimeres pagaten. Der syndes meget mod dette lille trick.
3. C spiller spar knægt, der stikkes af B med spar dame, hvorefter B fortsætter med spar Caval og spar 10 på hvilken spar konge skal falde. C kan også spille ruder 2, der trækker tarok 19 fra A, som dernæst må spille spar. Passer B på at lade C blive inde på spar knægt i næstsidste stik, går A bagud på spar konge.
4. A spiller tarok 12, skuserer C, spiller A hjerter 3, der trækker tarok 21, hvornæst A kommer ind på tarok 13 og ultimerer hjerter konge. Stikker C tarok 12 med tarok 21, er ultimoen sikker, hvad enten skusen spilles som tarok eller hjerter, eller om den holdes til sidste stik.
5. B spiller hjerter 8, C stikker med tarok 21, A kaster hjerter 3 til, C spiller skusen som hjerter, og kongen falder til.
6. A spiller spar 3 og forlanger skus, spiller dernæst spar 2, dertil falder spar konge, og pagaten går bagud på tarok 15.

*Almindelige regler.*

1. Læg, så ultimo på anden hånd vanskeliggøres.
2. Læg ikke for at fange konger eller redde pagaten.
3. Spil ikke fedtet.
4. Spil efter modent overlæg og ikke på følelse.
5. Før som kampspiller pisker til bunds.
6. Stik som ligevægtsspiller først med mellem tarokkerne.

7. Underkast dem som hjælpespiller fuldstændigt makkerens spillemåde, svar ham straks i hans farve og gå ikke på egen hånd.
8. Den primære farve føres af makkeren, den sekundære af hjælpespilleren.
9. Afgør straks alle betalinger, vent ikke til de kræves.
10. Husk, at uden anvendelse af til - og framarkering er det umuligt at blive blot en tarvelig tarokspiller.

### *Om tarokturnering.*

Ved alle kortspilturneringer er der en faktor, som man må have udryddet, nemlig "heldet". Man har forsøgt dette ved at konstruere spil, som spillet rigtigt skulle give det samme resultat; og man har forsøgt at lade alle deltagere spille nøjagtig de samme serier af spil under nøjagtig de samme vilkår, når lige undtages, at deltagerne til stadighed skiftede medspillere. Der kommer trods alt noget unaturligt over alle konstruerede spil, idet spillerne leder efter finesser, også hvor der ingen findes, og derved anlægger en anden spillemåde, end de ellers ville anvende.

Følgende måde til afholdelse af tarokturnering kan anbefales, idet man ved den dog i nogen måde er i stand til at borteliminere "heldet".

Turneringen tænkes at omfatte 18 deltagere, der alle indtager et nogenlunde jævnbrydigt standpunkt.

De 18 deltagere deles ved lodtrækning i 6 partier med numre fra 1 – 6.

De laveste numre ved hvert bord er forhånd, det næstlaveste mellemhånd, og det højeste giver. Denne giver nu kort ganske på sædvanlig vis, og hver spiller opnoterer de kort, han har fået, på en udleveret seddel som hosstående, idet bord 1 kalder sit spil for nummer 1; bord 2 sit for spil 2 osv.

Spil 1 (2-6) Forhånd (Mellemhånd, Giver).

Tarok:

Spar:

Hjerter:

Klør:

Ruder:

Så snart et bord har spillet sit spil færdigt, ordner den enkelte spiller sine kort på ny efter det på sedlen opnoterede og skriver sit navn bag på denne. Derefter afleveres de ordnede kort i en konvolut til den, der skal have dem ved det næste bord, således at bord 1 afleverer til bord 2, dette til bord 3 osv.; bord 6 til bord 1. Ved det enkelte bord skifter forhånd, mellemhånd og giver som sædvanligt.

Når serien (á 6 spil) er spillet igennem ved alle 6 borde, opgøres resultatet, der fremkommer derved, at man på vanlig vis spiller med jetons, men uden anvendelse af kopperne, således at alle indbetalinger til og udbetalinger fra disse helt bortfalder, ligesom naturligvis også alle betalinger for meldinger bortfalder. Der bliver således kun betalinger mand og mand imellem.

De for hvert enkelt bord opnåede resultater afleveres skriftligt til lederen, der ordner de forskellige deltagere i 3 grupper, hver omfattende alle de spillere (6), der har spillet det samme spil som forhånd, som mellemhånd og som giver. For lettest og sikrest at kunne se, hvem der spiller i gruppe sammen, skal deltagerne skrives deres navn bag på spilsedlen, før de lader den gå videre. Så står grupperne at læse der.

*Man opstiller da de tre grupper således:*

I.		II.		III.
AA	+ 71	GG	- 15	MM -100
BB	+ 100	HH	- 61	NN - 53
CC	+ 58	II	+ 45	OO - 10
DD	+ 71	JJ	- 90	PP - 11
EE	+ 51	KK	- 46	RR - 56
FF	+ 50	LL	+ 50	SS - 54
6)401(67		+95/-212		6)284(47
		- 95		
		6)117(20		

Sandsynlighed og rimelighed taler nu for, at spillerne i gruppe 1 har haft de bedste chancer, thi de har i gennemsnit fået + 67 points mod de 2 andre grupper – 20 og – 47 points. Hvis alle grupper havde haft nøjagtig de samme chancer, så skulle gennemsnittet i alle 3 grupper være blevet 0, og man må da ændre det foranstående første resultat således, at gennemsnittet netop bliver 0. Dette sker ved i gruppe I at trække 67 points fra alle spillere og ved i gruppe II og III at lægge 20 og 47 points til alle spillerne. Man får da slutresultatet:

I.		II.		III.
AA	+ 4	GG	+5	MM -53
BB	+33	HH	- 41	NN - 6
CC	- 9	II	+65	OO + 37
DD	+ 4	JJ	- 60	PP + 36
EE	+ 16	KK	- 26	RR - 9
FF	+ 17	LL	+ 70	SS +7

Dernæst bytter man om på spillerne således, at efterhånden alle spillere kommer til at spille sammen; dette gøres i 9 serier i alt, hvilket med 3 serier á 6 spil vil kræve 3 spilleaftner. Kan

man kun anvende 1 aften, lader man de 6 bedste i første serie trække lod om pladserne ved bord 1 og 2, de 6 mellemste om bord 3 og 4, og de 6 dårligste om bord 5 og 6 osv., således at man nøjes med 3 serier.

Der gives til de nye serier ganske som til første; resultaterne opnoteres og ændres, og den, der gennem alle (9 eller 3) serier har nået det bedste resultat, er vinder.

På denne måde holder man spændingen ved lige til det sidste, man opnår fornuftigt resultat, og som leder undgår man det herkulesarbejde, det er at konstruere nøjagtigt det samme resultat givende spil, og sluttelig fjerner man det unaturlige ved de konstruerede spil.

Skulle man kun sætte 4 eller 5 borde på benene, så kan lederen lade en af de medspillende give kort til 2 eller et spil, som så lederen må opnotere og fordele og lade glide ind mellem de 4 (5) ved bordene givne spil.

Man må have et multiplum af 3 spil i hver serie, for at alle 3 spillere lige mange gange kan blive givere.

Kan man få 36 deltagere, så lader man de 6 laveste borde opnotere in duplo de givne spil, og ledelsen må da på en eller anden måde sørge for ordningen af kortene til de 6 højeste borde. Man får da 12 spillere i hver gruppe, og gennemsnitsresultatet skulle da blive endnu nøjagtigere end med de 6.

Al tale om kortene mellem spillerne må være strengt forbudt.