

Tarok



Inledning

Tarokkort har en air av mystik runt sig, men deras ursprung är världsligt. De uppfanns i Italien under första halvan av 1400-talet och användes ursprungligen till att spela kort, inte för att spå. Den italienska formen av spelet spred sig tillsammans med kortleken till kringliggande länder. Kortet gick först under namnet *trionfi*, vilket så småningom ersattes av *tarocchi* och vidareutvecklades till det tyska *Tarock*, anglo-franska *tarot* och svenska *tarok*. (Det svenska namnet uttalas så att det rimmar på barock.) I och med att traditionen att spela tarok så småningom försvann från Sverige, föll spelet och dess namn i glömska. Idén att spå i tarokkort lanserades i slutet av 1700-talet i Frankrike. Kortet har återinförts i Sverige i divinatoriskt syfte och går numera oftast under det anglo-franska namnet tarot.

Här återges en uppsättning regler som först utgavs på svenska på 1700-talet och återpublicerades i det svenska spelkortssällskapets tidning Kartofilen 1997. De ligger nära de ursprungliga italienska reglerna för tarok och utgör en god introduktion till denna grupp av spel.

Kortleken

Tarok spelas med en fullständig tarokkortlek om sjuttioåtta kort. Det finns fyra färger eller *sviter*, som var och en innehåller fjorton kort. I italienska kortlekar och spåkortlekar utgörs färgerna av svärd, käppar, bågare och mynt. I franska och centraleuropeiska kortlekar används de vanliga färgerna spader, klöver, hjärter och ruter. Högst i varje färg är de fyra klädda korten, i fallande ordning: kung, dam, kavall och knekt. Kavallen sitter till häst, medan de övriga figurerna ser ut på ungefär samma sätt som i en vanlig kortlek. Under de klädda korten följer tio nummerkort med index från ett till tio. I de svarta färgerna spader och klöver – svärd och käppar med italienska kort – rangordnas nummerkortet från högst till lägst: 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 och 1. I de röda färgerna hjärter och ruter – bågare och mynt med italienska kort – är rangordningen den omvända, det vill säga från högst till lägst: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 och 10.

Vid sidan av de fyra färgerna finns ytterligare tjugoen kort numrerade från 1 till 21. Dessa kort kallas för taroker och utgör stående trumf. En tarok med högre nummer sticker över en tarok med lägre nummer. I franska och centraleuropeiska kortlekar visar tarokerna bilder med olika lantliga scener, medan de i italienska kortlekar har en mer fantasifull utformning. Tarok 1 kallas för *pagaten*, vilket är en förvrängning av italienskans "il bagatto". (Namnet pagat uttalas så att det rimmar på delegat.) Kortet har – som vi snart skall se – en speciell funktion i spelet.

Taroklekens sjuttioåttonde och sista kort är ett onummerat kort med en narr. Den kallas för *excusen*, vilket kommer från franska och betyder "ursäkten". Den räknas ibland till tarokerna, men används på ett lite annorlunda sätt än övriga trumfkort. Excusen, tarok 21 och pagaten utgör tillsammans de så kallade matadorerna.



Exempel på tarokkort från den franska tillverkaren Grimaud. Från vänster till höger: pagaten, excusen och tarok 21.

Spelets idé

Tarok är ett poängsticktagningsspel för tre personer. Givaren får tjuugoått kort – av vilka tre måste läggas bort – medan de övriga spelarna får tjugofem kort var. Det gäller att erövra så många stick och poängkort som möjligt vid spelet av korten. Spelarna får också betalt för vissa kortkombinationer på givarhanden. En spelare som tar det sista sticket med pagaten vinner en så kallad ultimo. Den verkliga jackpotten är att ta det näst sista sticket med tarok 21 och det sista sticket med pagaten, en så kallad grand ultimo.

Eftersom spelarna hela tiden skall ge varandra betalningar under spelets gång, kan man med fördel använda spelmarker. Har man inga sådana, går det dock alldeles utmärkt att föra protokoll istället.

Placering av spelare och giv

Given går liksom spelet i övrigt medsols. Förmodligen var spelriktningen ursprungligen motsols – som i övriga tarokspel – men den har vänts någonstans på vägen mot Sverige. Givaren och delar ut fem vändor med fem kort till alla spelarna. Spelaren till vänster om givaren kallas förhand och är den som först tilldelas kort. I sista vändan ger givaren tre kort extra åt sig själv, så att hen sitter med tjuugoått kort medan de övriga spelarna bara har tjugofem.

Givaren lägger bort tre kort

När spelarna tagit upp korten på handen och sorterat dem, skall givaren lägga bort tre kort. Varken tarok 21 eller någon av kungarna får läggas bort. För pagaten gäller följande specialbestämmelse: Den får läggas bort om givaren har tre taroker eller färre på givarhanden, men i sådant fall måste alla taroker kastas. Om givaren har fler än tre taroker men ändå lägger bort pagaten, måste hen betala fem marker till var och en av motspelarna för varje stick som hen tar med en tarok. I övrigt får givaren fritt välja vilka kort som skall läggas bort. Givaren lägger de tre utvalda korten i en hög bredvid sig. De utgör början på givarens stickhög.

Mälningar

När givaren har reducerat handen till tjugofem kort, måste alla spelare som sitter med vissa givna kombinationer på handen *mäla* dessa. En mälning innebär att en spelare talar om för motspelarna att en angiven kombination finns på handen. En spelare får betalt för varje mälning hen gör. Följande kombinationer kan mälas:

- *Tio eller fler taroker.* Denna mälning innebär att spelaren har minst tio tarokkort. Excusen räknas i detta avseende som en tarok. Spelaren är skyldig att utan anmodan upplysa om pagaten finns på handen. Mälningen kan till exempel vara ”elva taroker med pagaten” eller ”tio taroker utan pagaten”. För tio taroker skall var och en av motspelarna betala tio marker, och för varje ytterligare tarok betalas ytterligare fem marker.
- *Tre eller fler matadorer.* Denna mälning innebär att spelaren har tarok 21, pagaten och excusen på handen. Varje ytterligare tarok i svit från tarok 21 räknas som ytterligare en matador. Om spelaren till exempel har de tre matadorerna och dessutom tarok 20, 19 och 18, mäls sex matadorer. Tre matadorer betalas med tio marker av var och en av motspelarna. För varje ytterligare matador betalas fem marker.
- *Helt kavalleri.* Denna mälning innebär att spelaren har alla klädda kort i en färg. Färgen måste alltid anges, till exempel ”helt kavalleri i ruter”. För varje mäld färg med helt kavalleri betalas tio marker av varje motspelare.
- *Halvt kavalleri.* Denna mälning innebär att spelaren har tre av de fyra klädda korten i en färg och att hen dessutom har excusen. För varje mäld färg med halvt kavalleri betalas fem marker av varje motspelare. (Om spelaren har helt kavalleri och dessutom excusen på handen, betalas endast för helt kavalleri och inte för de olika halva kavallerier som kan pusslas ihop i denna färg.)
- *Fyra kungar.* Detta innebär att en spelare har alla fyra kungarna på handen och betalas med tio marker av var och en av motspelarna.
- *Halva kungar.* Detta innebär att en spelare har tre kungar och excusen och betalas med fem marker av vardera motspelaren. (Om spelaren har fyra kungar och excusen, får hen bara betalt för fyra kungar och inte för de olika halva kungar som kan pusslas ihop i denna färg.)

Mälningarna sker medsols med början hos förhand. Betalningarna sker direkt efter det att en kombination har mäls. De mälda korten måste finnas på spelarens hand. Givaren får inte räkna in något av de tre bortlagda korten i en mäld kombination.

Spelet av korten

När mälningarna har klarats av, spelar förhand ut till första sticket. Man måste alltid följa färg om man kan, det vill säga man måste spela ett kort av samma färg som det utspelade kortet. Tarokerna räknas i detta avseende som en egen färg.

Om det utspelade kortet är en tarok och någon av de övriga spelarna saknar taroker, får hen lägga vilket kort som helst.

Om ett utspel sker i spader, klöver, hjärter eller ruter och någon av de övriga spelarna inte längre kan följa färg, måste spelaren trumfa med en tarok. Det råder inget tvång att trumfa över ifall någon annan redan spelat tarok till sticket, utan spelaren får lägga vilken tarok som helst. Om spelaren även saknar taroker, får hen spela vilket kort som helst.

Om en eller flera taroker spelats till ett stick, vinnas sticket av den spelare som spelade den högsta taroken. I annat fall vinner den spelare som spelade det högsta kortet i den utspelade färgen. Vinnaren av ett stick spelar ut till nästa stick.

Excusen kan inte spelas ut till ett stick, utan bara spelas på. Den får spelas utan någon som helst hänsyn till eventuella krav på att följa färg eller spela tarok. Excusen kan aldrig vinna ett stick, men tillfaller å andra sidan heller inte den som vann sticket. Om excusen spelas på senast i det fjärde sista sticket, vinnas den av spelaren som hade kortet på givarhanden. Spelaren tar tillbaka excusen från bordet och ger istället vinnaren av sticket ett nummerkort eller någon av tarokerna 2–20 från de kort som spelaren erövrat i tidigare stick. (Om spelaren ännu inte har tagit ett stick, lämnas ett ersättningskort snarast möjligt.) Om excusen spelas på i något av de tre sista sticken, vinnas den i stället av den spelare som vann det fjärde sista sticket. Om det fjärde sista sticket vanns av samma spelare som hade excusen på givarhanden, läggs excusen åt sidan och de övriga två spelarna får två poäng var.

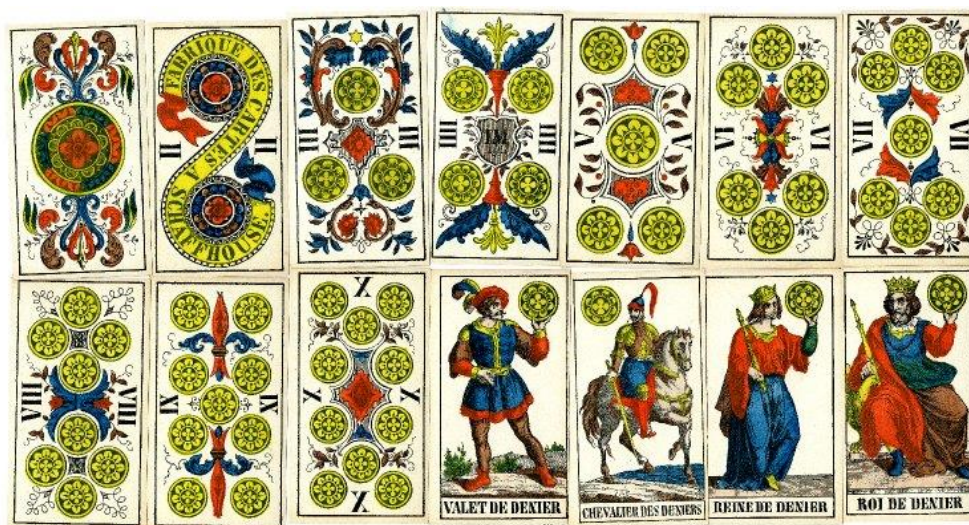
Om en spelare fortfarande har kvar excusen i sista sticket och dessutom har utspelet och därför bara kan spela detta kort, så görs utspelet istället av spelaren till vänster.

Betalningar under spelet av korten

Pagaten har en speciell betydelse i tarok. Den som erövrar detta kort under sticktagningen får extra betalt (vid sidan av den betalning som alltid sker för kortens poängvärde och som beskrivs i nästa avsnitt).

Om pagaten förloras före sista sticket för att den spelas till ett stick där någon annan spelat tarok, betalar den som spelade pagaten omedelbart fem marker till var och en av de båda motspelarna. Om pagaten däremot vinner ett stick före sista sticket, betalar de övriga två spelarna fem marker var till innehavaren av pagaten.

Om pagaten spelas i sista sticket, kallas det för *ultimo*. Bonusen för vinst eller förlust höjs i detta stick till det dubbla, tio marker.



Tarokkort med italiensk design och fransk text från en tillverkare i Schaffhausen i Schweiz. Alla kort i sviten mynt visas.

Om en spelare lyckas vinna det näst sista sticket med tarok 21 och sedan det sista sticket med pagaten, kallas detta för *grand ultimo*. Det är det mest exklusiva sättet att vinna i tarok. Vinnaren av de båda sticken får fyrtio marker från var och en av motspelarna. Om spelaren däremot spelar tarok 21 i näst sista sticket och sedan förlorar sista sticket med pagaten, räknas detta som ett misslyckat försök till *grand ultimo*. Spelaren måste då betala lika mycket som hen annars hade vunnit, det vill säga fyrtio marker till var och en av motspelarna.

Betalning av spelet

När det sista sticket har spelats, går alla spelarna igenom sina stichhögar för att räkna poäng. Varje stick ger 1 poäng. Givaren får dessutom 1 poäng för de tre kort hen lade bort före första utspel. Huvuddelen av poängen utdelas emellertid för särskilda kort: varje kung och varje matador ger 4 poäng, varje dam 3 poäng, varje kavall 2 poäng och varje knekt 1 poäng.

Det finns sammanlagt 78 poäng i leken, det vill säga i genomsnitt 26 poäng per spelare. Varje spelare som har mindre än 26 poäng betalar en marker för varje poäng under 26, och varje spelare som har fler än 26 poäng tar en av dessa marker för varje poäng utöver 26.

När betalningen har klarats av, går turen att ge vidare medsols. Korten samlas in, blandas och delas ut på nytt. Spelet fortsätter till den tidpunkt man kommit överens om att sluta.

Speltips

Lägga bort kort. Givaren bör utnyttja de tre kort hen skall lägga bort från handen till att etablera en renons. Detta gör det möjligt att stjäla klädda kort i renonsfärgen, kanske till och med kungen.

Att förhindra ultimo. Spelföringen kretsar inledningsvis mycket kring pagaten. Om någon spelare har mäلت minst tio taroker med pagaten, formas en tillfällig allians mellan de övriga två spelarna för att tvinga ut pagaten före det sista sticket. Spelaren som har mäلت tarokerna kallas för *fienden*. Eftersom fienden har övertaget i trumf, bör hens båda motspelare undvika att röra sina taroker. De bör istället spela från sina längsta sidofärger. Förhoppningsvis blir fienden snart renons och tvingas att trumfa. Motspelaren med kort trumf får aldrig tvinga den långa handen att stjäla. Om den långa handen trumfar på någon av den korta handens utspelade färger, bör denne snarast gå över till en annan färg. (Vissa anser att den korta trumfhanden helt bör undvika att spela från långfärger, för att minimera risken att tvinga ut trumf från sin partner. Hen bör i sådant fall dra sin partners långfärger eller sina egna kortfärger så fort hen kommer i spel.)

Om ingen spelare har deklarerat många taroker, kan den spelare som sitter med pagaten högst ha nio taroker på handen. Övriga spelare brukar i detta fall inrikta sig på att trumfa ut pagaten, vilket ger fler poäng än att tvinga ut den med långa sidofärger, eftersom pagaten förlorar sticket. Man bör dock inte försöka trumfa ut pagaten, om man själv inte har minst åtta taroker på handen. När motspelaren med kort trumf ser att partnern trumfar, spelar hen också taroker så fort hen kommer i utspelet.

En spelare som har fyra taroker kan undantagsvis börja trumfa omedelbart, eftersom hen vet att övriga arton taroker sitter fördelade 9–9 på de andra spelarnas händer. Kom

ihåg att excusen räknas till tarokerna vid mälningarna och att man därför måste räkna med sammanlagt tjugotvå taroker. Om båda motspelarna har färre än åtta taroker, bör de hålla på dessa och istället försöka tvinga ut pagaten med långa sidofärger.

Spelarna bör redan i detta skede av spelet vara försiktiga med att offra höga poängkort i onödan. Om en annan spelare än givaren spelar ut från en sidofärg med kung i topp, bör hen i regel vänta ett stick med att spela kungen för att först se om det är givarens renonsfärg hen träffat på. Motspelarna får dock aldrig släppa till en ultimo bara för att rädda några enstaka poängkort. Ibland kan det vara avgörande för möjligheten att tvinga ut pagaten att en motspelare får behålla utspelet i en färg – så att hen kan fortsätta att spela ut färgen tills fienden tvingas stjäla – och hen får då inte tveka att riskera kungen genom att dra färgen uppifrån.

Att göra ultimo. En spelare som har pagaten och samtidigt sitter med många taroker på handen kan våga försöket med ultimo eller grand ultimo. Hen måste försäkra sig om att alla motspelarnas taroker drivs ut före det sista sticket. Bästa sättet att göra detta är att spela från en långfärg. Hen kan undantagsvis försöka trumfa ut motspelarna, om hen har ovanligt många taroker eller om hen har jämnt fördelade starka sidofärger. Om spelaren inte längre tror sig kunna göra ultimo, bör hen spela pagaten före sista sticket för att slippa betala en extra stor straffavgift.

Ge upp omedelbart om pagaten är dåligt garderad. Om en spelare har pagaten men redan i ett tidigt skede ser att den kommer bli utdriven av motspelarnas taroker, kan det ofta löna sig att omedelbart spela pagaten till ett stick – även om den förlorar – för att förmå motspelarna att sluta trumfa. Spelaren får därmed en chans att nyttiggöra sina kvarvarande taroker till stölder.

Spelföringen sedan pagaten fallit. När pagaten har fallit och ultimo inte längre är möjligt, riktar spelarna in sig på att ta så många poängkort och stick som möjligt. Kungar och damer är naturligtvis särskilt viktiga. Om en spelare kan trumfa ut motspelarna, bör hen göra detta innan hen drar sina höga honnörer för att undvika stölder. Om hen har för låga taroker för att kunna dra ut motspelarnas taroker, bör hen istället spela sin längsta sidofärg nerifrån och tvinga motspelarna att offra sina höga taroker på värdelösa lankor. En spelare som har ont om taroker och dessutom tror att hen har svårt att åter komma i spel tvingas ibland att chansa och att omedelbart försöka ta stick för sina höga poängkort.

Källor

1. Ali Jerremalm, ”Gamla regler för tarockspel”, Kartofilen, årg. 8, nr 2, sid. 12–15 (1997).
2. Jens Brix Christiansen. Danish Tarok – Strategy. 21 maj 1996 [Läst den 11 juni 2023]. <https://www.pagat.com/tarot/dtarokst.html>