TAROT

Inledning och enkla regler för fyra spelare

Enkla nybörjarregler som ett litet stöd. Tarot är annars rätt komplicerat, poängberäkningen påminner lite om MahJong, och innehåller många fler detaljer än vad som tas upp i denna inledning. Vår beskrivning utgår från hur Tarot spelas i Frankrike.

Tarot kan spelas av tre till sex spelare. Här börjar vi med att beskriva spelet med fyra deltagare eftersom det är så man tävlingsspelar (Tarot-turneringar förekommer överallt i Frankrike) och vi tror det är enklast att beskriva spelet utifrån fyra spelare. Ni finner reglerna för fem spelare under fliken 5, 6 och 3 spelare.

Efter flera års spel i Frankrike och Norsesund måste vi varna känsliga personer för att spelet har en viss ”organisk” karaktär. D v s regler utvecklas och förändras under spelets gång. Vi grundar oss i huvudsak på franska Tarot-federationens regler (finns på deras hemsida fftarot.fr) men spelets komplexitet gör att det då och då dyker upp nya frågetecken kring hur reglerna ska tolkas. I Frankrike talar man även om ”dialektala” skillnader.

En sådan dialektal skillnad är huruvida leken ska blandas eller ej. Här väljer ni själva hur ni vill göra. I princip råder total anarki; man blandar eller blandar inte eller blandar ibland. Däremot ska leken alltid kuperas innan given och det görs av spelaren närmast till vänster om givaren. Givaren börjar med spelaren närmast till höger och delar ut korten tre och tre motsols. Under givens gång lägger givaren sex kort med framsidan ner mitt på bordet. Detta kallas ”hunden” och korten läggs ett och ett, dock aldrig som första eller sista kort i given. Vem som ger i första omgången kan t ex bestämmas genom att var och en drar ett kort och den som drar lägsta kortet ger. Därefter roterar man i tur och ordning motsols.

KORTEN

Leken består av vår traditionella kortlek om 52 kort i 4 färger samt ytterligare 26 kort, sammanlagt 78 kort. I varje färg tillkommer, förutom kung, dam och knekt, ytterligare ett klätt kort med bokstaven v som identifiering; betjänten eller väpnaren. Väpnarens valör under spelet är mellan tian och knekten, alltså lägsta klädda kort. I övrigt är kortens valör som vanligt förutom att kungen är högsta valör och esset lägsta, alltså ett. Därutöver tillkommer en serie trumf, atout på franska, som består av 21 kort i serie från 1 till 21. Det sista kortet är ursäkten som har en speciell ställning som vi återkommer till.

När given är klar har varje spelare 18 kort och 6 kort ligger i ”hunden”. Det är nu dags för var och en att utvärdera vad man har på handen och bestämma sig för om man ska ”spela”. Den spelare som ”spelar” gör det ensam mot övriga tre och ska spela hem ett visst antal poäng (se nedan samt under fliken ”kontrakt och poäng”). Korten i hunden tillfaller i normalfallet den som spelar och denne vänder upp dem så att alla kan se vad hunden innehåller

(undantagen från denna regel finns under fliken ”kontrakt och poäng). Därefter tar spelande spelare upp korten på hand och lägger ner 6 valfria kort, dock inte någon kung eller något av de tre värdekorten 1 och 21 i trumf eller Ursäkten, med framsidan ner bredvid sig på bordet. Vid sammanräkningen av poäng tillfaller dessa kort den som spelar (mer om poäng nedan och under fliken ”kontrakt och poäng”). Om ingen deltagare anser sig ha möjlighet att spela samlas korten ihop, kuperas och näste på tur att ge delar ut på nytt.

SPELET GÅNG

Spelet spelas motsols och inleds av spelaren närmast till höger om givaren. Precis som i whist eller bridge går spelet ut på att ta stick. Sticken samlas i två högar; en hos den som spelar och en hos någon av de tre motståndarna. Kortens valörer är som vanligt med undantagen att ess är lägst, kung högst och väpnaren tillkommer som lägsta klädda kort. 1 är lägsta trumf 21 högsta. Ursäkten har ingen valör under spelet, vi återkommer till den.

I spelet följer man färg. Det är inte tillåtet att spela trumf om man har kort i den spelade färgen. Däremot kan man välja valör när man spelar färg. Man behöver inte lägga över.

Har man ej färg måste man spela trumf om man har detta. Har man varken trumf eller kan följa färg får man lägga valfritt kort.

TRUMF

Spelas trumf måste man spela högre trumf om man har detta. Är högsta trumf vid ett trumfstick t ex 11 när det är din tur måste du spela en högre trumf om du har. Har du inte högre måste du lägga ett lägre trumf om du har. Saknar du trumf får du lägga valfritt kort. Samma regel gäller om flera spelare trumfar en färg. Spelas t ex hjärter, spelaren före dig lägger trumf 11, du saknar hjärter och måste då lägga högre trumf om du har, i annat fall en lägre trumf. Saknar du både hjärter och trumf får du lägga valfritt kort.

POÄNG

Tarot går ut på att samla så många poäng som möjligt. Korten har en viss poäng som inte är densamma som valören när man spelar. När man räknar poäng så räknas korten alltid två och två. Oklädda kort och trumf 2 till 20 är värda 0,5 poäng. Två sådana kort är alltså värda 1 poäng. Kungarna, Ursäkten och trumf 1 och 21 är värda 4,5 poäng, alltså 5 poäng tillsammans med ett oklätt kort eller en trumf mellan 2 och 20. På motsvarande sätt är damerna värda 4 poäng, knektarna 3 poäng och väpnarna 2 poäng tillsammans med ett 0,5-poängs kort. Man räknar aldrig ihop två klädda kort tillsammans eller trumf 1 eller 21 med Ursäkten. Börja med att räkna ihop korten som är värda mer än 0,5 poäng med varsitt kort värt 0,5 poäng. Lägg därefter ihop resterande 0,5-poängskort.

Poängtabell

Trumf 1 och 21 = 5 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Ursäkten = 5 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Kung = 5 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Dam = 4 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Knekt = 3 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Väpnare = 2 poäng (tillsammans med ett 0,5-poängs kort)

Oklädda kort samt trumf 2 till 20 = 0,5 poäng var

VINNARE

Spelet går ut på att spela hem ett visst antal poäng. Här kommer de s k värdekorten in. 1 och 21 i trumf samt Ursäkten kallas också ”värdekort”, Bouts eller Oudlers på franska. Förutom sina poäng reducerar de den poäng spelande spelare behöver för att vinna. Om spelaren när spelet är slut inte har tagit hem något värdekort krävs 56 poäng för att vinna. Med 1 värdekort krävs 51 poäng, med 2 krävs 41 poäng och med alla värdekort i sin hög behöver spelaren bara ha 36 poäng för att vinna.

URSÄKTEN

Ursäkten saknar valör under spelet men är värdefull vid poängsammanräkningen enligt ovan. Ursäkten kan spelas i stället för vilket kort som helst. Den som har ursäkten spelar den under vilket stick som helst vare sig det är som en färg eller som ersättning för en trumf. När sticket är klart tar den som spelat ursäkten hem densamma och lägger den i sin poänghög. I gengäld får den som tog hem sticket ett värdelöst kort (0,5 poäng) som ersättning. Ursäkten tillfaller alltså i princip den som har den från början såvida denne inte har kvar Ursäkten som sista kort. I det fallet tillfaller Ursäkten motståndarna. Spelas ursäkten som första kort i ett stick bestämmer följande spelare vilken färg som ska spelas.

Med dessa enkla regler kan ni börja spela Tarot. Den som vill utveckla spelet klickar sig vidare under övriga flikar på denna sida. Särskilt kan vi rekommendera spelet med 5 spelare, som blir annorlunda och mer ”socialt”.

Lycka till