

NYESTE DANSKE SPILLEBOG

Denne bog findes i flere udgaver, den første fra 1786 af *Joh. Chr. Melbye*, og herefter følger fra 1802 ved *S.A Jørgensen*, der også står som forfatter for udgaven fra 1829 og 1868. Bogen indeholder beskrivelse af en lang række spil, herunder også Tarok.

Der er i disse 4 udgaver ikke nogen større forskel i beskrivelsen af Tarokspillet, og den her gengivne tekst er fra udgaven fra 1829. Det er klart, at spillet i den form det beskrives afviger en del fra det spil, vi kender i dag.

Bogen har selvfølgelig et forord, og det er – set med nutidens øjne – ganske pudsigt, hvorfor det også tages med i teksten.

Datidens stavemåde og sprog er bibeholdt i gengivelsen.

Der er – udover beskrivelse af det "normale" 3-mands spil også omtalt en variant, hvor man med 4 mand ved bordet spiller 2 mod 2 og derudover en afart, kaldet Taroc en deux, som er ret særpræget. Begge disse to varianter er medtaget, hvorimod den sidste variant, Taroc l'Hombre, ikke er med. .

FORTALE.

Enhver hvis Kald det er, ved Forretninger, som fordre alvorlig Eftertanke og vedholdende Gransken, at anstrænge deres Aands Evner og fortære deres Kræfter, forlanger og det med Rette, undertiden Sinds Forfriskning. Tidsfordriv, hvorved de kunne udhvile fra deres Forretningers Byrde; Forlystelser, hvorved Aanden kan samle nye Kræfter, ere dem ganske nødvendige og tilladte. Kun at Sjælens Virksomhed ikke lider derunder; kun at disse Tidsfordriv og Forfrisknings-Timer ikke udarte til Lidenskaber, som lade os forglemme vort Kalds Forretninger.

Anstændigt Spil har desaarsag til alle Tider været anset for en sømmelig Tidsfordriv, og under visse Omstændigheder og i mange Selskaber bleven næsten uundgaaeligt; ja, man anseer nu omstunder neppe den for at have Opdragelse eller Levemaade, som ikke forstaaer noget Spil. Mennesker, som ikke kjende Verden, Misantroper og Hypocondrister, klage vel høit over den i Selskaber brugelige Tidsfordriv, og deres Iver formerer sig imod dem, som gjøre sig Umage for, at ordne disse efter visse Regler, og sætte dem i Lys. Af saadanne forventer man sig altsaa liden Tak for dette Arbeide, og forlanger det ei heller. Men, da den Kunst at spille vel kan regnes til det takkelige Væsen, hvorved man kunde anbefale sig Yndest og Gunst hos saadanne Personer, hvis Understøttelse kan være os vigtig til vor Lykkes Fremme, og disse selv maaskee betjene sig af dette Middel, for at erholde Kundskab om vores Character, hvilken, som man holder for, sædvanlig i Spil viser sig i al sin naturlige Nøgenhed, uden Sminke eller Forstillelse, saa tør man af disse vente en gunstigere Bedømmelse. Man troer ei eller, at dette Slags Forlystelser i og for sig selv kunne ansees for utilladelige; det kommer kun an paa, at man, som sagt, ikke gjør samme til sin Hovedforretning, men bruger den med Forsigtighed og Maadelighed, uden Bedragerie, uden Vindesyge, uden Sindslidelse, uden derved at forsømme sin Stands og sit Embeds Pligt.

Man har desaarsag ikke taget i Betænkning at udgive en Bog, der indeholder Anviisning til saadanne Spil, som saa mange Personer af første Stand og Rang have udvalgt til deres meest yndede Tidsfordriv, og som formedelst den dertil udfordrende Skarpsindighed, Forstand og Eftertanke aldrig vil kunne nedsynke til Forlystelse for den ringeste Almue, men kun i det høieste udbrede sig til den mellemste Klasse af Mennesker. Vel kan dette ei gjælde om alle de Spil, som man her har samlet, men dog om de fleste, man har alene for en Slags Fuldstændigheds Skyld og for at tilfredsstille Fleres Forventninger medtaget nogle ringere og anført de derved iagttagende vigtigste Regler.

At dette nye Oplag tillige har meget forud for de forrige, skjønnes lettelig ved Sammenligning; da man baade finder Reglerne mere udførlige og adskillige Spil, i Særdeleshed af de, som nu ere meest i Brug, afhandlede efter den Maade, hvorpaa de almideligen spilles. Da de i denne Bog anførte Regler ere samlede, saaledes som de grunde sig paa Spillets Natur og ved Kjendere ere afgjorte, saa troer man, at den ved forefaldende tvivlsomme Tilfælde kan bruges, som en god Raadgiver, og naar man ved et Spils Begyndelse vil underkaste sig de her antagne Regler, ville man let forebygge og hæve de Stridigheder, som over en eller anden Punkt kunne forekomme, uden at nogen derved skulde troe sig fornærmet, og herved tillige befrie vore Venner eller Tilskuerne, som man i saadanne Tilfælde pleier at spørge til Raads, fra den Ubehagelighed, at give en Decision, som ufeilbar dog maa gaa en af Parterne imod.

Endnu maa anmærkes, at de fremmede Kunstord med Flid ere beholdte, saasom mange af dem allerede have vundet Borgerret hos os, og man vilde have blevet uforstaaelig om man med en overdreven Omhyggelighed vilde have gjort sig Umage for at fordanske samme. Man vil vel hist og her finde nogle Igjentagelser; men man har for Sammenhængens Skyld, og for at blive ganske forstaaelig undertiden været nødt til, at begaae denne litteraire Synd; Men som oftest angaaer det Ting, hvilke ikke tidt nok kan siges, for at gjøre den Underviisning søgende Læser ret opmærksom herpaa

TAROC.

Om Taroc-Kortene i Almindelighed og sammes Uddeling til Medspillerne.

Kortene ere 78. Deraf ere én og tive, som blive kaldte Taroqves, især at lægge Mærke til. De gaae i deres naturlige Orden fort i en Række af Tal indtil 21. Det med No.1 betegnede Blad, som forestiller en munter lystig Broder, kaldes **Pagaten** (Pagato), hvilket forskaffer den, som har den paa Haanden, enten stor Fordeel eller Skade, eftersom den er stærkt eller svagt besat med andre Tarocker. Den afstikker alle andre Kort og Farver, men selv kan den overstikkes af enhver Taroc. Den, som kan sætte **Pagaten** paa det sidste Stik, saa at han dermed afstikker samme, nyder en besynderlig Ære, og bliver ham derfor af hver af de andre betalt 10 Marqver som Honneur.

Dette XXI Blad af Tarockerne er det allerhøieste af alle 78 Kort, og skaffer den, som har det, en Honneur af 5 Marqver i Tællingen, og kaldes **Mongue**.

Foruden denne XXI af Tarockerne er der endnu et andet Blad, som forestiller en Pikelhe-ring, og kaldes **Scus**. Denne er næsten som et Skervenzel, eller det, hvad Kometen er i Kometespil. Man bruger den, naar man vil, og som Fordelen bedst tilbyder sig; det er: man kan med den enten tage ethvert Blad af en anden Farve, eller man kan bruge den i stedet for en Taroc. I de følgende Regler skal dens Brug nærmere og tydeligere tilkjendegives. Da den er saa stærk og fri Mand, at den kan tjene til alting, saa har den altid i Tællingen en Honneur af 5 Marqver.

Tarockerne tage alle andre Farver og Kort bort, og ere bestandige Trumfer, hvormed man kan gjøre Stik. Af de øvrige 56 Kortblade følger paa hver Farve og Slags 14 Blade, og det i deres naturlige Orden; f.E. Kongen stikker Damen, Damen stikker Rytteren eller Cavalieren, denne Valetten, Valetten Esset. Det er i dette Spil ligesom i l'Hombre, at Kortene i **sort**, som har de høieste Øine (Points) overstikke dem, som har de ringere, og derimod i **rødt** stikke de ringere de høiere.

1. I Sort, eller Spader og Kløver:

Kongen, Damen, Cavalieren, Knegten, Tien, Nien, Otten, Syven, Sexen, Femmen, Fire, Treen, Toen, Enen eller Esset.

2. I Rødt, eller Hjerter og Ruder:

Konge, Damen, Caval, Knegt, Es, Toen, Treen, Firen, Femmen, Sexen, Syven, Otten, Nien og Tien, og altsaa i omvendt Orden, saa at i Sort er Esset og i Rødt Tien det laveste Kort. De 4 Figurer eller Billeder bliver lige i begge Farver.

Kongen tæller 5, Damen 4, Cavalen 3, Knegten 2 Points; de øvrige Blade, hvortil ogsaa henregnes Tarockerne, undtagen de sidste Matadorer, tæller 3 samentaget kun én Point.

Alle Blade, som ikke hører til Tarockerne eller Billederne, kaldes Ladons eller Blanke.

Hver Farve har altsaa Foruden Tarockerne 14 Blade.

Den XXI. Taroc, eller **Mongue**, den I. Taroc eller **Pagaten** og **Scusen**, ere de 3 fornemste Hovedmatadorer. Den, som har disse, faaer af hver af Modspillerne en Honeur betalt med 10 Marqver, og for hver af de følgende 5. Den, som paa eengang har 10 Tarocker paa Haanden, faaer ligeledes af hver 10 Marqver, som en Honneur; hos mange faaer han det kuns, naar han ved Enden af Spilet har vunden mere end 25 Points.

Kongen, Damen, Rytteren (Cavaliere) og **Valetten** i hver Farve kaldes, naar de er samlede paa én Haand, et helt Cavallerie og skaffer den, som har dem, af hver en Honneur med 10 Marqver. Naar en af Cavalleriet, Kongen undtagen, mangler, saa, kan Scusen gaae i dens Sted, og da bliver kuns betalt 5 Marqver; det kaldes et halvt Cavallerie. Men har man Scusen tilligemed disse, saa kaldes det et scuseret Cavallerie, og betales med 20 Points, et halvt scuseret Cavallerie betales med 10 Points.

Nyeligen har man fundet paa, ogsaa at spille med 7 Konger og Matadorer fra neden, hvor da Scusen kan erstatte Mangelen af enhver anden Matador, undtagen Pagaten og Mongue. De 7 Konger ere de fire virkelige, Mongue, Pagaten og Scusen; 3 giver 5 Marqver, 4 giver 10 Marqver o.s.v.. Saa bliver ogsaa de 3 Hovedmatadorer kaldte 3 Honneurs og give 10; Matadorerne begynde fra XXI, og kan man, naar man har Scusen, gjøre den saa længe til Matador, som den behøves til at erstatte én eneste manglende. Dog saa, at den efter den sidste virkelige Matador kun tælles eengang; for de 3 første scuserede Matadorer bliver kuns betalt 5, De følgende stige hver med 5, som ved heele. Den, som har 10 Tarocs, 3 Matadorer og et heelt Cavallerie, og gjør Pagaten tilsidst, tæller, foruden de sædvanlige Points, alene i Honneurer 34 Points mere, end de andre to; hvilket dog ikke gjelder overalt.

Ordentligviis pleie kuns 3 Personer at spille med hinanden; men naar de nu er 1 mere, saa gjøre de vexelviis den fjerde til Konge.

Den, som giver Kortene, giver fem Gange rundt, hver Gang 5 Kort; men beholder han 8 tilsidst for sig selv, og lægger af sine 28 Kort 3 bort, hvilke han synes, og det kaldes at lægge Scat, eller at ecartere sig; dog er det ikke tilladt, at lægge en Konge bort, eller noget af det, man har angivet. Den derimod, der som Kortgiver kuns har 3 Tarocker og deribland Pagaten, ham er det tiladt, at lægge denne bort; men har han flere eller færre, end 3 Taroc-Blade, saa kan deraf ingen lægges bort. Ogsaa kunne Pagaten, Scusen og 1 Taroc lægges bort. Nogle spille og saaledes, at naar Een har 1 eller 2 Tarocker, Spilet intet gjelder.

Nu omstunder spiller man meest med franske **Taroc-Kort**, hvori hver Farve har 4 Figurer, nemlig **Konge, Dame, Caval** og **Valet**, og 10 andre Kort, hvortil kommer 21 Tarocker og Scusen. I Italien og Spanien bruger man til dette Spil (ja, endog til l'Hombre) de saa kaldte **Trapelier-Kort**, som ligeledes bestaae af 78 Blade og har de 4 Farver, Spadii, Bastoni, Denari, Coppe. I München bruger man en besynderlig Slags Taroc-Kort, som bestaar af 103 Blade; deri ere Tarockerne fra No. XIII til No. XXI saavelsom **Scusen**, og **Pagaten** samt Kortene fra Es til Konge og **Cavallen** i Hjerter, dobbelt; to Blade bliver lagte til Scat, og for Resten iagttages næsten de samme Regler, som ved Tarok mellem 4 Personer er brugelige, hvorom vi siden efter skal tale mere.

De fornemste Hovedregler i Tarocspil imellem 3 Personer.

Naar Scaten er lagt, saa skal den, som har lagt den, strax angive de Honneurer, som han har, og derefter de andre, hvilket maa skee, førend nogen Kort udspilles; thi siden efter gjelde Honneurerne intet.

Naar Kortene forgives, saa bliver Giveren af Selskabet affordret en Straf paa 5 Points, som han betaler til hver Medspiller. Desuden gjelder Spillet intet, men Kortene gives paa nye.

Forseer Giveren sig, saa at han i Scaten lægger kuns 2, eller vel og 4 Kort, og Feilen viiste sig først ved Enden af Spillet, men de andre Spillere allerede i Begydelsen af Spillet havde angivet nogle Honneurs; saa betaler Giveren til hver 5 Marqver i Straf, og enhver erstatter ligeledes de allerede betalte Honneurs, saa mange han har havt. Spilet gjelder da intet, og Kortene gives paa nye. Havde altsaa Giveren selv havt nogle Honneurer, f.eks. Cavallerie, 4 Konger etc., saa maa han betale det derfor bekomne tilbage.

I Tarocspil er det et væsentligt Styrke af Spillet, at man bekjender Farven, saa længe man kan. Den, som altsaa nægter Farven, eller stikker urigtigt, giver i Straf til hver 5, dog beholder han de derved gjorte Stik, som ikke skal gives tilbage. Men havde nogen falsk overstukken Pagaten, saa maa han igjen give den tilbage, og betale til hver en dobbelt Straf af 10 Marqver.

Den, som angiver flere Honneurer end han virkelig har, betaler i Straf 5 Marqver til hver.

Scusen, (andre kalde den Excuse, fordi dette kort altid handler frit, og er ikke bundet til Spilleets Regler) da den ikke selv kan stikke noget Kort, ei heller overstikkes af noget, bliver af den, som har den paa Haanden, bortkastet ved Leilighed, naar han finder det for godt (hvad enten det er til at bekjende en Taroc eller Farve), og i dens Sted gives et andet ikke gjeldende Kort af de allerede indkomne til Stikket. Sæt f.eks. Cajus udspilte Kløer-Valet; Titius har vel Kløer-Dame, men han troer, at dersom han giver den til, Sempronius kunde have Kløer-Konge og altaa surcoupere den. Titius vil derfor ikke bringe sin Kløer-Dame i Fare, og kaster Scusen, som han har, til, men tager den strax tilbage imellem sine Stik, og giver i dens Sted et Kort af de allerede spillede Stik til, som altsaa ligesaa fuldt gjør Stikket.

Hænder det sig, at en Spiller formedelst Scusen kuns gjør eet, eller måske slet ingen Stik, saa bliver saadant ved Spilleets Ende betalt med 4 Points.

Scusen giver den, som har den paa Haanden, den Fordeel, at, naar han har 3 Konger, kan den regnes som den 4de. Ligeledes naar han har 3 Billeder paa Haanden, f.eks. Spaer-Konge, Spaer-Dame, Spaer-Valet, saa kan Scusen tælles for den manglende Cavallier, og blive regnet som et halvt Cavallerie.

Naar man melder et Cavallerie, saa maa Giveren ikke lægge noget Kort af samme i Scaten, Var dette dog skeet, og han havde, da han meldte det, faaet Honneurerne herfor betalt, saa maa han give Betalingen igjen tilbage.

Pagaten er som en Torn i Øiet paa de andre Medspillere. De stræbe at faae den ud paa hvad Maade de kan; de spille **Taroc** ud, og vedblive saalænge, indtil **Pagaten** (naar ellers ingen anden Taroc er paa dens Haand, som har den) komme frem. Det kaldes at **forcere Pagaten**. Den, som taber **Pagaten**, betaler til hver af Medspillerne 5 Marqver. Tabes **Pagaten** paa det sidste Stik, saa betales derfor til hver af Medspillerne 10 Points.

Mange Kort gjelde intet i Tællingen; følgende blive alene ved Sammenlægningen regnede for vedstaaende Points. Den 21 Taroc eller Mongue gjelder 5, Pagaten 5, Scusen 5, en Konge 5, en Dame 4, en Caval 3, en Valet 2, og 3 blanke Kort tilsammen gjelde 1 Points. Hver gjeldende Kort maa belægges med 2 blanke Kort, og da først regnes det; som f.eks. en Konge kan ikke tælles for det, som den gjelder, nemlig 5 Points, undtagen man har lagt to blanke Kort hertil; ligesaa forholder det sig ogsaa med de andre ellers gjeldende Kort. Men har man saa saa faa blanke Kort, at man ikke kan lægge to deraf til hver Billede, og der saaledes kommer 2 Billeder og eet blankt Kort tilsammen, saa drages en Point fra den Værdie, som disse ellers havde; f.eks. to Konger og et blankt Kort bliver kuns regnet for 9 Points. I det fald man fik 3 Billeder tilovers, bliver 2 Points fradraget, saaledes at 3 Konger gjelde kuns 13 Points, eller 2 Konger og en Valet gjelde kuns 10 Points.

Den, som ikke kan bekjende de udspilte Kort med samme Farve, maae tage det med en Taroc.

Blive Tarocker udspilte, saa maae de bekjendes med Tarocker.

Scusen giver vel den Ret, at den, som har den paa Haanden, kan bruge den til sin Fordeel, som han vil; men dog maa han ikke behold den længere, end han endnu har 3 Kort paa Haanden.

Den, som spiller uden at faae et eneste Stik, faaer af hver 26. Hos nogle er det tilladt, at udspile Scusen, som en Taroc.

Naar Spillet er til Ende, maa hver af de Spillende, naar han ikke vil tabe, kunne tælle 26 Points. Hvad der over 26, kaldes Gevinst, ligesom hvad der er under dette Tal, kaldes Tab. Mange spille ogsaa, at man for den stukne Konge betaler 5, og tabes den, tilsidst 10; men saa bliver ogsaa Pagaten regnet dobbelt, og faaer man, naar man gjør begge de sidste Stik med Pagaten og Mongue, 30; dog saa, at det næstsidste Stik maa være gjort med

Pagaten.

Om Taroc-Spil imellem 4 Personer.

Man bruger her, som imellem 3 Personer, et Spil af 78 Krt, og stedse spille to og to Personer sammen, to Partier; siden bliver afvexlet, og med 6 partier har Spillet Ende. Man kan ogsaa gjøre Parita firma, og uden at vexle, spille 6 Partier med én Compagnon alene.

Den, som har Udspillet, kan altid spille en lille Taroc, eller ogsaa Mongue ud, at hans Compagnon kan kaste Pagaten til, hvilket sidste dog ikke bør skee, naar Fjenden har Scaten, da han saa desuden let kan anbringe Pagaten ved sin Scat.

Den, som først udspiller, og ikke har mange Tarocker, maa begynde paa en Farve, hvori han ikke har Kongen.

Naar en Farve bliver udspillet af Fjenden, maa man ikke letteligen give en Dame eller anden Figur til; og naar man har Kongen af samme Farve, saa er det altid sikrere, at tage Stikket med Kongen, end at lade det passere. Men skulde Makkeren udspille Kongen, og man har Damen eller Caval, eller Knegten, saa maa man give den til, dog ikke tilsidst, naar allerede alle, eller idet mindste de fleste, Tarocker ere ude.

Naar Makkerne fra først af udspiller en lille Taroc, saa er det ikke nødvendigt at spille Taroc igjen, da det ikke ansees som nogen Invitation. Men naar Makkeren har mange Tarocker eller Konger at frelse, saa kan han blive ved at tarockere, og maa hans Compagnon igjen spille Taroc til ham, uden saa var, at han derved ruinerede sit Spil.

Naar en Konge bliver opslaget, saa maa den første paa venstre Haand udspille denne Farve, at Damen derved kan blive frelst.

Enhver faar 19 Kort, og den, som lægger Skat, kan lægge 2 Kort bort, dog ingen Taroc eller Konge.

Med at tælle Points forholder det sig, som ved Taroc imellem 3 Persoer. Sex og tredive Points er det halve; men hvad man har over 36, er Gevinst.

Naar man i et Partie, som bestaar af 4 Spil, har 36 Points Overskud, saa bliver Partiet dobbelt betalt, og dette kaldes Reale. Naar den ene Deel ingen Points gjør i et Partie, saa bliver Paritet dobbelt vundet af den anden Deel; men er der allerede gjort et Points, saa kan Partiet ikke mere tabes dobbelt. Er der slet intet Point gjort, og der er tillige 36 Points Overskud, saa bliver Partiet tredobbelt betalt, to Gange for det dobbelte, og én gang for Reale. Naar i et Spil ingen Points bliver gjort, saa kalder man det en **volata**, og bliver derfor betalt saa meget, som fra Spillets Begyndelse er blevet fastsat; men bliver i alle 4 Spil intet Point Overskud, saa vinder ingen. Man tæller altid det, som er over 36 Points, til næste Spil, og saa gaaer det fort, indtil 4 Spillere forbi, som udgjør et Partie.

Man har opfunden, ogsaa at spille Taroc imellem 4 Personer, ligesom Quadrille. Man kaster da Spaer- og Kløver-Es bort, og giver hver af Medspillerne 18 Kort, sig selv 22, hvoraf man lægger 4 i Scaten. Herpaa melder man Honneurerne, hvorfor i dette Spil alene regnes følgende: 10 Tarocker, 3 og flere Matadorer, (nemlig XXI, Pagaten, Scusen, XX o.s.v.), et heelt og halvt Cavallerie og 4 hele Konger, disse bliver strax betalte; derpaa passer man, naar man har meget slette Kort. Man spørger, (det er, man beder om Tilladelse, at kalde en Konge) naar man har gode Kort, at man med en andens Hjelp kan gjøre de halve Points. Man spiller Mediateur, naar man, ved at lade sig give et eller to Kort, kan gjøre de halve Points; herved er at mærke, at man ved at tælle Points ikke behøver at belægge hvert af de gjældende Kort med 2 blanke, og de blanke Kort udgjøre et Point, saa at der i alt er 128, hvoraf Spilleren faar betalt, hvad han gjør ud over 64, og taber, hvad han gjør under dette Antal. Naar den, der har lagt Scaten, melder, og entrerer et Spørgespil, saa maa hans Makker ligesaa vel som de tvende andre, betale Matadorerne; men har Makkerne de paa den meldte Matador følgende Tarocker, og kan anbringe dem i Suiten

med Spillerens Kort, saa blive de ved Spillet Slutning betalte; f.eks. A har meldt 3 Matadorer, B hans Makker XX og XIX, A har XVIII etc., saa bliver dem ved Spillet Ende betalt 3 Matadorer eller 15 Points, da hver Matador, som bliver angivet efter de 3 første, gjælder 5 Points.

Dette gjælder ogsaa hos Modspillerne. Naar En spiller Mediateur, saa betaler han for XXI 10, for hvert andet Blad 5; han kan lade sig give, hvad Blad han vil, undtagen Scusen; har han ingen af de 3 første Matadorer, og han ikke forcerer Pagaten, saa maa han betale 3 Matadorer, omendskiøndt han har ladet sig give XXI. Men har han XXI og Scusen, og forcerer Pagaten, saa bliver ham betalt 3 Matadorer, og har han XX betales ham 4 Matadorer.

De øvrige Regler ere som ved de andre Taroc Spil.

Man spiller ogsaa dette Spil imellem 2 Personer, og da kaldes det:

Taroc en deux

Taroc en deux bliver spillet af 2 Personer. Enhver af dem tager et Kort af; den, som faaer det høieste, giver Kort og lægger Scat.

Giveren giver 5 Kort ad Gangen, hans Medspiller 25 og sig selv 28, de øvrige 25 Kort lægges til Side og regnes slet ikke i Spillet. Giveren lægger de 3 Kort, som han har mere end den anden, i Scaten.

Meldingen af Honneurerne i denne Spillemaade er eens med Taroc imellem 3 Personer, kun gjør det rigtig nok en væsentlig Forskjel i Spilets Vending, da 25 kort ere ude af Spillet, og man veed ikke, hvilke de ere.

Hovedreglen ved Taroc en deux bestaar i at tournere Spillet saaledes, at Modspilleren maa spille mig enhver Farve ud, paa det jeg altid kan faa mine Herreblade ind.

Har man ikke den Hensigt, at bringe Modspillerens Pagat ud, eller at redde sin, saa spiller man altid den Farve, som man ingen Herreblad har i.

Ved Stikkenes Tælling bliver ikke, som i Taroc en trois, taget 3, men kun 2 Kort.

Pagaten tæller i Midten 15, ultimo 25, Kongen i Midten 10, ultimo 15 Points

Taroc en deux bliver, ligesom Piquet, spillet i Partier til 100 Points. Dog med den Forskel, at den, som har tilsidst de fleste Points, har ikke alene vundet Partiet, men endnu ligesaa mange Points, som han har over. Hvo, som ikke har 50 Points, har tabt Paritet dobbelt.

For Ex. man spiller et Partie Taroc til 2 Mk og en Points til 1 Sk; naar jeg altsaa, efterat der er bleven spilt 1, 2 eller 3 Gange, havde gjort 120 Points, og min Modstander derimod kun 90, saa har jeg vundet Partiet og 30 Points, følgelig 2 Mk og 50 Sk, dette marqverer man saaledes: 30 -

Har min Modspiller kun 50 Points, saa vinder jeg Partiet dobbelt, følgelig 4Mk, og marqerer i Stedet for Stregen – et 2-Tal.

Baade de Points, som man vinder ved Meldingen af Honneurerne, og de, som man vinder i Kortet, opskriver enhver foran sig paa det Sted, hvor han sidder.