

**TAROK.net**

# **PRAVILA TAROKA**

**verzija 1.08 (01)**

**11. avgust 2016**

**Miroslav Cigan**

## **Vsebina:**

- 1 Spremna beseda**
- 2 SPLOŠNA PRAVILA TAROKA**
  - 2.1 Opis igre**
  - 2.2 Tarok v dveh**
  - 2.3 Tarok v treh**
  - 2.4 Tarok v štirih**
  - 2.5 Konec igre**
- 3 PRAVILA TEKMOVALNEGA TAROKA**
  - 3.1 Mešanje kart**
  - 3.2 Licitacija**
  - 3.3 Igranje**
  - 3.4 Radelci**
  - 3.5 Vrste iger in točkovanje**
  - 3.6 Kontriranje iger in napovedi**
  - 3.7 Zmaga igre**
  - 3.8 Klop**
  - 3.9 Renons**
  - 3.10 Ostalo**
- 4 ORGANIZACIJA TEKMOVANJA**
  - 4.1 Tarok turnir**
  - 4.2 Ligaško prvenstvo**

## 1. Spremnna beseda

Tarok je zanimiva družabna igra s kartami, pri kateri vedno znova odkrivamo njene skrivnosti, kar daje poseben čar tej igri.

Pravila, ki so pred vami, temeljijo na pravilih, ki so jih leta 1986 sprejeli študenti v Mariboru in dopolnitvah iz leta 1988. Pomembnejša dopolnitev pravil je bila v letu 2015, ko je bil dopolnjen sistem točkovanja konter in sicer tako, da premišljene ali nepremišljene kontre posameznika ne vplivajo na pozicije ostalih igralcev.

Osnova tem pravilom so tudi razna druga pravila taroka, razna mnenja in priporočila ljubiteljev taroka, rezultati iz računalniških testiranj in praktične izkušnje. Resni in utemeljeni predlogi za izboljšanje teh pravil pa so vedno dobrodošli in bodo upoštevani pri naslednjih izdajah.

Pri sestavi teh pravil je posebna pozornost namenjena preglednosti, enostavnosti, predvsem pa natančnosti definiranja možnih dogodkov.

Pravila so vsebinsko razdeljena na tri dele. Prvi del pravil razlaga splošna pravila taroka in je namenjen predvsem začetnikom. Drugi del podrobno opisuje tekmovalna pravila igre. Tretji del pa je namenjen organizatorjem tekmovanj in opisuje možne načine tekmovanja. Pravila so napisana tako, da se jih lahko nauči vsak in z malo vaje s programom Tarok.net lahko po nekaj tednih postane že soliden tarokaš.

V Sloveniji (še posebej pa drugod po svetu) obstaja več različic pravil taroka. Vsako neskladje prinaša nekaj nezadovoljstva med igralci, vendar smo prepričani, da boste pravila, ki so pred vami, hitro doumeli in jih z zadovoljstvom sprejeli. Ko se odpravljate na tarok v živo, pa vam priporočamo, da poleg kart vzamete s sabo tudi natisnjen izvod pravil taroka, sicer boste deležni veliko prerekanj.

Pravila vedno uporabljajte v celoti - takšna kot so. Z nedovršenimi popravki lahko naredite pravila konfliktna!

Tistim, ki ste se odločili igrati to igro, kakor tudi tistim, ki že igrate tarok, pa želimo, da zastopate to igro kot družabno igro z načelom poštenosti in graditve prijateljstva, nikakor pa ne goljufij in preprirov. Želimo vam veliko užitkov ob tej zares veličastni igri.

## 2. SPLOŠNA PRAVILA TAROKA

Med najbolj zanimive igre s kartami uvrščamo vsekakor tudi tarok. Ta zelo zanimiva igra se danes igra v Sloveniji, Avstriji, Nemčiji, Franciji, Madžarski, Slovaški, Češki ter tudi v drugih državah in celinah.

Pri nas znan in cenjen kot "dunajski" tarok, je prišel k nam (prek Dunaja) iz Dalnjega vzhoda. Imajo ga za eno najstarejših iger s kartami in trdijo, da izvira beseda TAROK iz hebrejščine (**torah**, kar v hebrejščini pomeni znanost).

### 2.1 Opis igre

TAROK je družabna igra s kartami, ki jo lahko igramo v dvoje, troje ali četvero (klicanje kralja). Igra se s posebnimi kartami, ki so prirejene izključno za to igro in jih sestavljajo taroki (22 po številu), druge karte (32) pa predstavljajo barve, ki smo jih že srečali pri drugih igrah s kartami. Kot smo že omenili, je tarokov 22, od teh je 21 označenih z rimskimi številkami od I do XXI, zadnja in obenem najmočnejša karta pa se imenuje ŠKIS in predstavlja glumača (harlekina), medtem ko so na ostalih tarokih razne idilične podobe iz življenja. Tarok I (pagat), tarok XXI (mond) in škis tvorijo trulo oz. honerje. Ostale karte pa imajo v vseh barvah (srcu, kari, križu in piku) kralja, damo, kavala, fanta in še očesca, in to v rdečih barvah (srcu in kari) asa, 2, 3, 4, v črnih barvah (križ in pik) pa 10, 9, 8, 7. Moč kart: najprej taroki in to od škisa do pagata, sledijo barve od kralja, dame, kavala, fanta, asa, 2, 3, 4 v rdečih in kralja, dame, kavala, fanta, 10, 9, 8, 7 v črnih barvah navzdol.

Vrednost kart:

škis	5
mond	5
pagat	5
kralj	5
dama	4
kaval	3
fant	2
vse ostale	1

Ko smo že pokazali vrednost posameznih kart, pogledajmo še štetje točk, ki jih te karte predstavljajo. Sešteva se vedno vrednost treh kart in odšteje 2. Npr. vzetek, ki ga sestavljajo v taroku v troje tri karte: vsebuje kralja, damo in 7. Končni rezultat: 8 (10 - 2). Če na koncu štetja ostaneta dve ali ena karta, se od seštevka odšteje 1 (npr. kaval in fant je 4 (3+2 - 1)). Matematično štetje kart zgleda takole: od vrednosti vsake karte se odšteje  $\frac{2}{3}$  točke. Npr. seštevka 3 platercev:  $0.3333 + 0.3333 + 0.3333 = 1$  ali  $\frac{1}{3} + \frac{1}{3} + \frac{1}{3} = \frac{3}{3} = 1$ .

Zmaga tisti, ki je v svojih vzetkih zbral več kot polovico vseh 70 možnih točk. Barvanje je obvezno, vendar ni obvezen prevzem (jemanje). To velja tako za taroke kot za barve. Če igralec nima izigrane barve, mora obvezno jemati s tarokom, in šele če nima več tarokov v listu, lahko odvrže katerokoli drugo karto.

## 2.2 TAROK V DVEH

Tudi Napoleon imenovan. Delilec, ki je bil izžreban, podeli 3-krat po 5 kart. Prvih pet kart dobi partner itd. Ostale karte razdeli na šest kupov po 4 karte, tri kupe partnerju, tri sebi. Kupe položita igralca predse, tako, da so s hrbtom obrnjeni navzgor in je torej njihova vsebina tajna. Igralec, ki je prvi dobil karte, ima prednost in lahko izjavi: "Igram". To pomeni obvezo, da bo na koncu igre imel v svojih vzetkih najmanj 36 točk. Če zmaga, se vrednost dobljenih točk podvoji (dobljene točke so "razlika" nad 35), v izgubljeni igri pa se vrednost točk potroji in se beležijo za negativne točke. Če pa prvi igralec pasira, lahko delilec prevzame igro pod istimi pogoji. Samo ko oba izjavita, da pasirata, odigrata navadno igro, v kateri zmaga tisti, ki je zbral nad 35 točk, vendar je vrednost teh točk enojna.

Po končani licitaciji obrneta igralca po eno karto na vsakem kupu, ki ga imata pred seboj. Če je tarok ali kralj, ga lahko pobereta in vstavita v list, ki ga držita v rokah, vse druge karte pa ostanejo na kupih in se lahko uporabljajo med igro. Sedaj položi igralec, ki ima prednost, karto na mizo in igra poteka po pravilih, ki smo jih že opisali. Ko igralec uporabi karto iz kupa, sledi isti postopek: obrne se nova karta, in če je kralj ali tarok, ga lahko uvrsti v list itd. Praviloma se karte na kupu ne smejo izigrati, temveč se lahko samo priložijo že izigrani karti nasprotnika. To pa seveda ne velja v položaju, ko igralec nima več kart v rokah. Takrat lahko izigra tudi karto, ki leži na kupu (obrnjena z obrazom navzgor).

## 2.3 TAROK V TREH

je najbolj priljubljena oblika te igre. Kdor potegne (ali privzdigne) najvišjo karto, deli. Delitev je od desne proti levi in delilec da najprej 6 kart skupaj v talon, nato pa vsakemu igralcu v dveh krogih po 8 kart. Po ogledu kart sledi licitacija. Prednost ima igralec, ki je dobil prve karte. Če pasira (reče "naprej"), je izgubil pravico nadaljnje licitacije v tej igri. Licitacijo sedaj lahko prevzame naslednji igralec. Licitacije so: trojka, dvojka, enka, brez talona, berač, barvni valat in valat.

**Trojka** pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona tri karte in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Talon se odkrije in položi na mizo tako, da so zgornje tri in spodnje tri karte skupaj. Vrstnega reda kart se ne sme spreminjati. Karte, ki jih je zamenjal, ne pokaže soigralcema in pripadajo njemu ter se njihova vrednost (točke) prištejejo številu točk, ki jih je oz. bo realiziral v svojih vzetkih. Ostanek talona pa pripade nasprotnikoma, ki igrata skupaj proti nosilcu igre. Ko je igralec izlicitiral igro, sledijo napovedi in kontre. Za tem se igra lahko začne. Prvi izigra karto vedno tisti, kateremu so bile podeljene prve karte. Kakor smo že omenili, igralec zmaga, če realizira v svojih vzetkih (vštevši karte, ki jih je zamenjal s kartami iz talona) več kot polovico vseh točk.

**Dvojka** lahko reče igralec, ki je imel prednost (ki je bil prvi na vrsti za licitacijo) in pomeni, da bo iz talona lahko vzel samo dve karti, ki sta bili položeni na mizo po vrsti, kot so ležale v talonu. Tveganje je večje in zato je treba imeti v rokah tudi močnejši list.

**Enka** pomeni, da lahko zamenja samo eno karto iz talona, vse ostalo pa poteka, kot je zapisano pri trojki.

Če je eden od igralcev začel licitacijo s trojko, lahko drugi, ki mu sledi, napove dvojko in preide igra nanj. Sedaj ima prvi licitant pravico zadržati dvojko zase in mora nasprotnik povišati licitacijo na enko, če ima seveda tako močan list, da lahko to tvega. Ponavljamo pa, da je tisti, ki je že enkrat pasiral, izgubil pravico do nadaljnje licitacije!

**Brez talona** - igralec z izredno močnim listom lahko napove igro brez talona. Talon se v tem primeru ne odkrije in pripade nasprotnikoma.

**Berač** je posebna igra, ki jo napove igralec, ki se zaveže, da ne bo prejel nobenega vzetka.

**Barvni valat** napove igralec, ki se zaveže, da bo realiziral vse vzetke po načinu igranja, kjer so barve enakovredne tarokom.

**Valat** je najvišja igra pri taroku. Kdor ga napove, mora realizirati vse, ponavljamo, vse vzetke.

Ko je igralec, ki je igro izlicitiral, zamenjal talon (opozarjamo, da med karte, ki jih je zamenjal, ni moč položiti niti tarokov niti kraljev, razen če list, ki ga ima v rokah, to zahteva, ker ima same taroke in kralje, mora to pokazati svojim soigralcem), lahko sledijo še naslednje napovedi:

**Kralji** pomeni, da bo imel napovedovalec v svojih vzetkih vse štiri kralje.

**Trula** pomeni, da mora ob koncu igre igralec, ki je trulo napovedal, imeti v svojih vzetkih pagata, monda in škisa.

**Pagat ultimo** pomeni, da ima v listu pagata in se zaveže, da bo realiziral z njim zadnji vzetek. To pa se mu lahko posreči samo, če so nasprotniki že brez tarokov, kajti tudi najmanjši tarok (npr. II) je usoden, razen v primeru, ko v zadnjem štihu padejo škis, mond in pagat, pagat pobere zadnji vzetek. Pagat je izgubljen tudi v primeru, če ga je igralec prisiljen izigrati (vreči) pred zadnjim vzetkom.

Kralje in trulo lahko napove igralec tudi v primeru, da jih ob začetku igre nima v listu in računa, da se jih bo polastil med igro.

Vse navedene napovedi lahko igralec tudi realizira, ne da bi jih napovedal, temu pravimo "tiha" igra ("tihi" kralji, trula, pagat). Vrednost "tihe" realizacije je seveda za polovico manjša od napovedane.

Kako beležimo igre, napovedi oz. njihove "tihe" realizacije?

Povedali smo že, da predstavlja vrednost vseh kart pri taroku 70 točk in da igralec potrebuje za zmago več kot 35 točk (vsaj 35 točk + dva platerca ali več). Vse kar je igralec, ki je igro napovedal (izlicitiral), zbral več, torej nad 35 točk, predstavlja t.i. razliko, ki se prišteje vrednosti (točkam), izlicitirani in realizirani igri.

Posamezne vrednosti iger:

<u>Osnovne igre:</u>	Točke	
trojka	10	+ razlika
dvojka	30	+ razlika
enka	50	+ razlika
berač (brez talona)	70	
solo brez talona	80	+ razlika
tri – nap. barvni valat	125	
dva – nap. barvni valat	150	
ena – nap. barvni valat	175	
brez – nap. barvni valat	250	
tri – napovedani valat	250	
dva – napovedani valat	300	
ena – napovedani valat	350	
brez talona – nap. valat	500	

<u>Ostale realizacije in napovedi:</u>	Točke	
kralji	10	(napovedani 20)
trula	10	(napovedana 20)
pagat ultimo	25	(napovedani 50)
valat (tihi)	50	(napovedani: glej pod igre)

Točkam, ki predstavljajo vrednost igre, se torej prišteje razlika (zbrane točke nad polovico) in dodajo še točke ostalih realizacij (trula, kralji, pagat in tihi valat). Izgubljene igre (z razliko), izgubljeni tihi pagat in izgubljene napovedi se pišejo v minus. Napovedani kralji, trula in pagat štejejo dvojno (v plus oz. minus). Napovedani pagat se mora vreči obvezno na koncu (kot zadnji tarok), prav tako se ne sme izigrati (vreči ven). Pri visokih igrah (berač, barvni valat in valat) se upoštevajo le točke, ki veljajo za to igro.

Vse igre in napovedi so lahko kontrirane in re-kontrirane, kar njihovo vrednost podvoji itd. (Sub-kontriranje in mort-kontriranje ta pravila ne obravnavajo.) Pri vsaki kontri je treba izrecno povedati, za katero napoved (npr. na igro, na trulo ali na pagata itd.) naj kontra velja. Poraz seveda prinaša negativne točke tistemu, ki je igro napovedal, ni je pa mogel tudi realizirati.

Točkovanje kontriranih iger in napovedi v TRI kažejo naslednje formule in primeri. Velja tako za igre kot ostale realizacije in napovedi.

Uporabljeni simboli:

**Igralec** – igralec, ki igra

**Bran1-K** – branitelj, ki kontrira

**Bran2** – branitelj

**T** – točke igre ali napovedi

a) točkovanje v primeru neuspešne kontre (dobljena igra oz. napoved):

		Igralec	Brani1-K	Brani2
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>T</b>		
	primer:	30	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>-T</b>	
	primer:	30	-30	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>-T * 2</b>	
	primer:	30	-60	0

b) točkovanje v primeru uspešne kontre (izgubljena igra oz. napoved):

		Igralec	Brani1-K	Brani2
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>-T</b>		
	primer:	-30	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>-T * 2</b>		
	primer:	-60	0	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>-T * 4</b>		
	primer:	-120	0	0

**Klop** je posebnost taroka in nastopa, ko so vsi igralci pasirali. V tem primeru izigra prvo karto igralec, ki mu ta pravica pripada, velja pa pravilo obveznega prebijanja v barvi oz. s tarokom. K prvim šestim vzetkom dodajamo po eno zaporedno karto iz talona, razen v primeru igre taroka v 3+1 (trije igrajo en počiva), ko pri klopu igra tudi igralec s talonom. Cilj igre: zbrati kar najmanjše število točk. Pagata moramo obvezno vreči zadnjega (igrati ga sploh ne smemo). Vse točke, nabrane v vzetkih posameznih igralcev, so negativne in se kot take tudi beležijo. Igralcu, ki se mu je posrečilo realizirati 35 ali več točk, pa se izkupiček šteje dvojno (oz. kot razlagajo pravila v nadaljevanju piše -70 točk, ostali 0 točk). Po končanem klopu se igra nadaljuje, vendar beleži vsak od igralcev refe (radelc). Če ima igralec refe, se mu točke pri igri podvojijo. Ob uspešno končani igri se igralcu refe briše.



## 2.4 TAROK V ŠTIRIH (ali klicanje kralja)

je najdružabnejša oblika te igre. Kdor potegne (ali privzdigne) najvišjo karto, deli. Delitev je od desne proti levi in delilec da najprej 6 kart skupaj v talon, nato pa vsakemu igralcu v dveh krogih po 6 kart. Po ogledu kart sledi licitacija. Prednost ima igralec, ki je dobil prve karte. Če pasira (reče "naprej"), je izgubil pravico nadaljnje licitacije v tej igri. Licitacijo sedaj lahko prevzame naslednji igralec. Licitacije so: trojka, dvojka, enka, solo tri, solo dva, solo ena, berač, solo brez, barvni valat in valat.

Če je eden od igralcev začel licitacijo s trojko, lahko drugi, ki mu sledi, napove dvojko in preide igra nanj. Sedaj ima prvi licitant pravico zadržati dvojko zase in mora nasprotnik povišati licitacijo na enko, če ima seveda tako močan list, da lahko to tvega. Ponavljamo pa, da je tisti, ki je že enkrat pasiral, izgubil pravico do nadaljnje licitacije!

**Trojka** pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona tri karte in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Preden igralec pogleda talon, mora klicati kralja. Talon se odkrije in položi na mizo tako, da so zgornje tri in spodnje tri karte skupaj. Vrstnega reda kart ni moč spreminjati. Igralec zamenja izbrani del talona. Karte, ki jih je zamenjal, ne pokaže soigralcem in pripadajo njemu ter se njihova vrednost (točke) prištejejo številu točk, ki jih je oz. bo realiziral v svojih vzetkih. Če se klicani kralj nahaja v talonu, pomeni, da se je igralec zarufal in igra sam proti trem. Če igralec vzame rufanega kralja iz talona in z njim med igro naredi vzetek, dobi še preostali del talona. Če igralec vzame rufanega kralja iz talona in ne naredi vzetka z rufanim kraljem, dobi namesto preostanka talona bonus 5 točk, ki se mu prištejejo k vzetkom oz. drugače povedano, da mu za zmago zadošča že, če preseže 30 točk. Sicer ostanek talona pripade nasprotnikom, ki igrajo skupaj proti nosilcu igre. Ko je igralec izlicitiral igro, sledijo napovedi in kontre. Za tem se igra lahko začne. Prvi izigra karto vedno tisti, kateremu so bile podeljene prve karte. Kakor smo že omenili, igralec (oz. igralca) zmaga, če realizira v svojih vzetkih (vštevši karte, ki jih je zamenjal s kartami iz talona) več kot polovico vseh točk (izjema je lahko le, če se zarufa).

**Dvojka** lahko reče igralec, ki je imel prednost (ki je bil prvi na vrsti za licitacijo) in pomeni, da bo iz talona lahko vzel samo dve karti, ki sta bili položeni na mizo po vrsti, kot so ležale v talonu. Preden igralec pogleda talon, mora klicati kralja. Če se klican kralj nahaja v talonu, velja enako kot je za tak primer opisano pri igri trojka.

**Enka** pomeni, da lahko zamenja samo eno karto iz talona, vse ostalo pa poteka, kot je zapisano pri trojki.

**Solo tri** pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona tri karte in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot je zapisano pri trojki.

**Solo dva** pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona dve karti in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot pri dvojki.

**Solo ena** pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona eno karto in jo zamenjal z drugo karto v listu. Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot je zapisano pri enki.

**Solo brez** - igralec z izredno močnim listom lahko napove solo brez in igra sam proti trem. Talon se v tem primeru ne odkrije in pripade nasprotnikom.

**Berač** je posebna igra, ki jo napove igralec, ki se zaveže, da med igro ne bo prejel nobenega vzetka.

**Barvni valat** - posebnost barvnega valata je, da tarok tu nima višje veljavne vrednosti kot barva.

**Valat** - za valat gre, ko en ali več igralcev, ki igrajo skupaj, naredijo vse vzetke in se ne igra klop ali berač.

Ko je igralec, ki je igro izlicitiral, zamenjal talon (opozarjamo, da med karte, ki jih je zamenjal, ni moč položiti niti tarokov niti kraljev, razen če list, ki ga ima v rokah, to

zahteva, ker ima same taroke in kralje, mora to pokazati svojim soigralcem), lahko sledijo še naslednje napovedi:

**Kralji** pomeni, da bo imel napovedovalec v svojih vzetkih vse štiri kralje.

**Trula** pomeni, da mora ob koncu igre igralec, ki je trulo napovedal, imeti v svojih vzetkih pagata, monda in škisa.

**Pagat ultimo** pomeni, da ima v listu pagata in se zaveže, da bo realiziral z njim zadnji vzetek. To pa se mu lahko posreči samo, če so nasprotniki že brez tarokov, kajti tudi najmanjši tarok (npr. II) je usoden, razen v primeru, ko v zadnjem krogu padejo škis, mond in pagat, ki pobere vzetek. Pagat je izgubljen tudi v primeru, če ga je igralec prisiljen izigrati (vreči) pred zadnjim vzetkom.

**Kralj** pomeni, da bo klicani kralj padel pri zadnjem vzetku in bo pripadel igralcema, ki igrata igro skupaj.

Kralje in trulo lahko napove igralec tudi v primeru, da jih ob začetku igre nima v listu in računa, da se jih bo polastil med igro.

Vse navedene napovedi lahko igralec tudi realizira, ne da bi jih napovedal, temu pravimo "tiha" realizacija ("tihi" kralji, trula, pagat, kralj). Vrednost "tihe" realizacije je seveda za polovico manjša od napovedane.

Kako beležimo igre, napovedi oz. njihove "tihe" realizacije?

Povedali smo že, da predstavlja vrednost vseh kart pri taroku 70 točk in da igralec (oz. oba igralca skupaj) potrebuje za zmago več kot 35 točk. Vse kar je igralec, ki je igro napovedal (izlicitiral), zbral več (torej nad 35 točk) predstavlja t.i. razliko, ki se prišteje vrednosti (točkam), izlicitirani in realizirani igri.

#### Posamezne vrednosti iger

Osnovne igre:

	Točke		
	glavni igralec / soigralec		
trojka	10	/ 5	+razlika
dvojka	20	/ 10	+razlika
enka	30	/ 15	+razlika
solo tri	40		+razlika
solo dva	50		+razlika
solo ena	60		+razlika
berač (brez talona)	70		
solo brez talona	80		+razlika
tri – nap. barvni valat	100	/ 50	
dva – nap. barvni valat	110	/ 55	
ena – nap. barvni valat	120	/ 60	
solo tri – nap. barvni valat	125		
solo dva – nap. barvni valat	150		
solo ena – nap. barvni valat	175		
solo brez - nap. barvni valat	250		
tri - napovedani valat	200	/ 100	
dva - napovedani valat	220	/ 110	
ena - napovedani valat	240	/ 120	
solo tri - napovedani valat	250		
solo dva - napovedani valat	300		
solo ena - napovedani valat	350		
solo brez - napovedani valat	500		

Ostale realizacije in napovedi:

	Točke		
trula	10	/ 10	(napovedana 20 / 10)
kralji	10	/ 10	(napovedani 20 / 10)
kralj ultimo (vleče soigralec)	10	/ 10	(napovedani 20 / 10)
kralj ultimo (vleče sam)	25	/ 10	(napovedani 50 / 25)

pagat ultimo	25 / 10	(napovedani 50 / 25)
valat (tihi)	50 / 50	(napovedani: glej pod igre)

Točkam, ki predstavljajo vrednost igre, se torej prišteje razlika (zbrane točke nad polovico) in dodajo še točke ostalih realizacij (trula, kralji, kralj ultimo, pagat ultimo in tihi valat). Izgubljene igre (z razliko), izgubljeni tihi pagat in izgubljene napovedi se pišejo v minus. Napovedani kralji, trula in pagat štejejo dvojno (v plus oz. minus). Napovedani pagat se mora vreči obvezno na koncu (kot zadnji tarok), prav tako se ne sme izigrati (vreči ven). Pri visokih igrah (berač, barvni valat in valat) se upoštevajo le točke, ki veljajo za to igro. Soigralec (tisti, ki je imel klicanega kralja), piše polovico točk glavnega igralca (velja za igre, razliko in napovedi). Če gre za solo igro, soigralca ni in nastopa tretji branitelj, ki se točkuje enako kot ostala branitelja.

Vse igre in napovedi so lahko kontrirane in re-kontrirane, kar njihovo vrednost podvoji itd. (Sub-kontriranje in mort-kontriranje ta pravila ne obravnavajo.) Pri vsaki kontri je treba izrecno povedati, za katero napoved (npr. na igro, na trulo ali na pagata itd.) naj kontra velja. Poraz seveda prinaša negativne točke tistemu, ki je igro napovedal, ni je pa mogel tudi realizirati. Če poteka igra v paru, piše soigralec, v primeru kontre, sorazmerne točke glavnega igralca kot je razvidno v spodnjih tabelah.

Točkovanje kontriranih iger in napovedi v ŠTIRI kažejo naslednje formule in primeri. Velja tako za igre kot ostale realizacije in napovedi. V primeru, da gre za tiho realizacijo ali napoved s strani branilca, se točkuje podobno, le da so vloge igralcev zamenjane.

Uporabljeni simboli:

**Igralec** – glavni igralec

**Soigralec** – soigralec glavnega igralca

**Brani1-K** – branitelj, ki kontrira

**Brani2** – branitelj

**T** – točke igre ali napovedi

a) točkovanje v primeru neuspešne kontre (dobljena igra oz. napoved):

		<b>Igralec</b>	<b>Soigralec</b>	<b>Brani1-K</b>	<b>Brani2</b>
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>		
	primer:	30	15	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>	<b>-T</b>	
	primer:	30	15	-30	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>	<b>-T * 2</b>	
	primer:	30	15	-60	0

b) točkovanje v primeru uspešne kontre (izgubljena igra oz. napoved):

		<b>Igralec</b>	<b>Soigralec</b>	<b>Brani1-K</b>	<b>Brani2</b>
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>-T</b>	<b>-T / 2</b>		
	primer:	-30	-15	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>-T * 2</b>	<b>-T / 2</b>		
	primer:	-60	-15	0	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>-T * 4</b>	<b>-T / 2</b>		
	primer:	-120	-15	0	0

**Klop** je posebnost taroka in nastopa, ko so vsi igralci pasirali. V tem primeru izigra prvo karto igralec, ki mu ta pravica pripada, velja pa pravilo obveznega prebijanja v barvi oz. s tarokom. K prvim šestim vzetkom dodajamo po eno zaporedno karto iz talona. Cilj igre: zbrati kar najmanjše število točk. Pagata moramo obvezno vreči zadnjega (igrati ga sploh ne smemo). Vse točke, nabrane v vzetkih posameznih igralcev, so negativne in se kot take tudi beležijo. Igralcu, ki se mu je posrečilo realizirati 35 ali več točk, pa se izkupiček šteje dvojno. Po končanem klopu se igra nadaljuje, vendar beleži vsak od igralcev refe (radelc). Če ima igralec refe, se mu točke pri igri podvojijo (tudi soigralcu). Ob uspešno končani igri se igralcu refe briše.

## 2.5 Konec igre

V primeru, da se igralci pred začetkom niso dogovorili za število iger in se odločijo, da bodo prenehali z igro, začnejo igrati škis rundo. Imetnik škisa v prvi igri škis runde bo zadnji mešal karte. Ko je odigrana zadnja igra, se naredi seštevek točk.

### 3. PRAVILA TEKMOVALNEGA TAROKA

Osnova pravilom tekmovalnega taroka so splošna pravila taroka. Pravila tekmovalnega taroka dopolnjujejo in razjasnjujejo splošna pravila taroka in se uporabljajo na tekmovanjih.

Na tekmovanjih se igra tarok v TRI + 1 - trije igrajo, talon počiva (razen v primeru klopa, ko igrajo vsi štirje igralci). Igra se 24 iger. Prvi meša karte tisti, ki potegne največjo karto (taroki, kralji (srce, kara, križ, pik), dame, itd.). Igralci zasedejo svoja mesta tako, da tisti, ki je potegnil največjo karto, ostane na svojem mestu, ostali pa se razvrstijo v smeri poteka igre po vrsti po moči potegnjene karte.

#### 3.1 Mešanje kart

Igralec, ki meša, da privzdigniti kup soigralcu na desni ter nato razdeli karte v smeri urnega kazalca in sicer najprej 6 kart skupaj v talon, nato pa vsakemu igralcu v dveh krogih po 8 kart. Tolčenje (namesto prevzdigovanja) ni dovoljeno.

#### 3.2 Licitacija

Pri licitaciji ima prvi igralec prvi pravico do izbire igre (trojka, dvojka, enka, ...), vsak naslednji pa lahko napove večjo igro. V kolikor naslednji igralec napove večjo igro, jo lahko predhodni igralec obdrži. Če igralec pasira (reče "naprej"), izgubi pravico do nadaljnje licitacije v tej igri. Kraljev ali trule ni možno založiti. Če je igralec primoran založiti taroka, ga mora pokazati. Ko se igralec, ki igra igro, založi, lahko napove še posebne napovedi in reče "ležim". Nato sledijo posebne napovedi in kontre ostalih igralcev (po vrstnem redu). Če ni napovedi igre, napove prvi igralec igro KLOP. Če se igralci ne dogovorijo za 'obvezno trojko', pri licitaciji ne velja pravilo obvezne trojke, kar pomeni, da če igralec, ki je prvi na vrsti licitira "trojko", nima več pravice igrati klopa.

#### 3.3 Igranje

Igro prične igralec, ki je prvi na vrsti, razen pri visokih igrah (berač, barvni valat in valat), kjer prične igro igralec, ki je napovedal igro.

Po izigranju prve karte se igra prične in igralcem ni več dovoljeno pogledati ostanka talona. Prav tako med igro ni dovoljeno gledati vzetkov. Igralci morajo zlagati vzetke tako kot so bili pobrani (zaradi eventualnega odkrivanja renonsa).

Po končani igri obe strani preštejeta točke. Pri štetju in pisanju se obračunava dejanska razlika – zaokrožuje se na 1, razen če se igralci pred začetkom igre dogovorijo za zaokroževanje na 5.

#### 3.4 Radelci

Radelc pridobijo vsi igralci pri visokih igrah (berač, solo brez, barvni valat in valat) in klopu. Radelc podvoji celoten seštevek točk igre in se briše igralcu, ki igra, v primeru dobljene igre. Pri renonsu se radelc upošteva le, če ga ima igralec, ki igro igra, drugače pa ne.

#### 3.5 Vrste iger in točkovanje

Osnovne igre:	Točke	
trojka	10	+ razlika
dvojka	30	+ razlika

enka	50	+ razlika
berač (brez talona)	70	
solo brez talona	80	+ razlika
tri – nap. barvni valat	125	
dva – nap. barvni valat	150	
ena – nap. barvni valat	175	
brez – nap. barvni valat	250	
tri – napovedani valat	250	
dva – napovedani valat	300	
ena – napovedani valat	350	
brez talona – nap. valat	500	

<u>Ostale realizacije in napovedi:</u>	Točke	
kralji	10	(napovedani 20)
trula	10	(napovedana 20)
pagat ultimo	25	(napovedani 50)
valat (tihi)	50	(napovedani: glej pod igre)

Točkam, ki predstavljajo vrednost igre, se torej prišteje razlika (zbrane točke nad polovico) in dodajo še točke ostalih realizacij (trula, kralji, pagat in tihi valat). Izgubljene igre (z razliko), izgubljeni tihi pagat in izgubljene napovedi se pišejo v minus. Napovedani kralji, trula in pagat štejejo dvojno (v plus oz. minus). Napovedani pagat se mora vreči obvezno na koncu (kot zadnji tarok), prav tako se ne sme izigrati (vreči ven). Pri visokih igrah (berač, barvni valat in valat) se upoštevajo le točke, ki veljajo za to igro.

### 3.6 Kontriranje iger in napovedi

Ko igralec "leži", so ostali igralci po vrsti dolžni reči dalje oz. kontra (točno določena, npr. kontra igri, kontra truli, kontra klopu, itd.) oz. napovedati željeno napoved. Npr. A igra dvojko: A = "ležim", B = "dalje", C = "kontra igri, napovem trulo in dalje", A = "dalje". Kontrira se lahko:

- igra (h kateri spada še razlika)
- napovedi (trula, kralji, pagat, ...)
- klop (glej točko 3.8 Klop)

Kontra mora biti točno določena na kaj se nanaša. Tihe realizacije ne gredo pod kontro. Veljata max. dve kontri (kontra in rekontra). V primeru kontre se kontrirane (ne)realizacije podvojijo oz. počtetverijo ostali igralci pa pišejo sorazmerne deleže. Podrobno točkovanje konter v TRI + 1 kažejo naslednje formule in primeri.

Uporabljeni simboli:

- Igralec** – igralec, ki igra
- Brani1-K** – branitelj, ki kontrira
- Brani1-N** – branitelj, ki napove
- Brani2** – branitelj
- Talon** – igralec, ki počiva
- T** – točke igre ali napovedi

a) Igre, tihe realizacije in napovedi s strani nosilca igre (TRI+1).

1.) točkovanje v primeru neuspešne kontre (dobljena igra oz. napoved):

		<b>Igralec</b>	<b>Brani1-K</b>	<b>Brani2</b>	<b>Talon</b>
<b>Tiha realizacija</b>	pagat:	25			
	trula:	10			
	kralji:	10			
	*valat:	50			
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>T</b>			
	primer:	30	0	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>-T</b>		
	primer:	30	-30	0	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>-T * 2</b>		
	primer:	30	-60	0	0

\*opomba: tihi valat se prišteva k igri, napovedani pa se točkuje kot igra

2.) točkovanje v primeru uspešne kontre (izgubljena igra oz. napoved):

		<b>Igralec</b>	<b>Brani1-K</b>	<b>Brani2</b>	<b>Talon</b>
<b>Tiha realizacija</b>	pagat:	-25			
<b>Igra oz. napoved</b>	formula:	<b>-T</b>			
	primer:	-30	0	0	0
<b>Kontra</b>	formula:	<b>-T * 2</b>			
	primer:	-60	0	0	0
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>-T * 4</b>			
	primer:	-120	0	0	0



b) Tihe realizacije in napovedi s strani branitelja igre (TRI+1).

1.) točkovanje v primeru neuspešne kontre (dobljena igra oz. napoved):

		Brani1-N	Brani2	Igralec	Talon
<b>Tiha realizacija</b>	pagat:	25	10		
	trula:	10	10		
	kralji:	10	10		
	*valat:	50	50		
<b>Napoved</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>		
	pagat:	50	25		
	trula, kralji:	20	10		
<b>Kontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>	<b>-T</b>	
	pagat:	50	25	-50	
	trula, kralji:	20	10	-20	
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>T</b>	<b>T / 2</b>	<b>-T * 2</b>	
	pagat:	50	25	-100	
	trula, kralji:	20	10	-40	

\*opomba: tihi valat se točkuje kot tiha realizacija, napovedani pa kot igra

2.) točkovanje v primeru uspešne kontre (izgubljena igra oz. napoved):

		Brani1-N	Brani2	Igralec	Talon
<b>Tiha realizacija</b>	pagat:	-25	-10		
<b>Napoved</b>	formula:	<b>-T</b>	<b>-T / 2</b>		
	pagat:	-50	-25		
	trula, kralji:	-20	-10		
<b>Kontra</b>	formula:	<b>-T * 2</b>	<b>-T / 2</b>		
	pagat:	-100	-25		
	trula, kralji:	-40	-10		
<b>Rekontra</b>	formula:	<b>-T * 4</b>	<b>-T / 2</b>		
	pagat:	-200	-25		
	trula, kralji:	-80	-10		

### 3.7 Zmaga igre

Igra je dobljena, če igralec zbere več kot 35 točk (35 točk + 2 platerca ali več). Če ima igralec 35 točk ali manj, pade. K vrednosti igre se prišteva (odštevava) še dejanska razlika (od 35 točk).

### 3.8 Klop

Pri igri klop igralci dosežene točke pišejo v minus.

Kontro klop lahko da vsak igralec razen talona. Če je bila dana kontra klop, se točke podvojijo, ob rekontri pa početverijo.

Če je igralec dal kontro (oz. rekontra) klop, ne sme zbrati več kot 1/4 vseh možnih točk (torej največ 17 ali manj). V kolikor zbere 18 točk ali več, se mu točke dodatno podvojijo. Primer 1: Igralci A, B, C, D. Igralec A da kontro, D je talon. Izid: A = 20, B = 20, C = 20, D = 10. Pišejo takole: A = - 80, B = - 40, C = - 40, D = - 20. V primeru, da je bila dana rekontra in igralec, ki je dal kontro zbere 18 ali več točk piše početverjene točke kot ostali + dodatno polovico v minus. Primer 2: Igralci A, B, C, D. Igralec A da kontro, B da rekontra, D je talon. Izid: A = 20, B = 20, C = 20, D = 10. Pišejo takole: A = - 120, B = - 160, C = - 80, D = - 40.

Če je talon brez vzetka, igralci pišejo glede na zbrane točke, če pa je kateri drugi brez vzetka, piše le ta +70 točk, ostali 0 točk. Če je eden od igralcev (tudi talon) poln (igralec je poln, če zbere 35 točk ali več), piše -70 točk, ostali 0. Če je en igralec poln, drugi pa brez vzetka, piše prvi - 70, drugi +70 točk, ostali 0 točk.

Točke klopa ne gredo pod radelc.

### 3.9 Renons

Med renons spada:

- a) nepravilna založitev (pri tej napaki kontre ne veljajo);
- b) napačno odigrana karta, ko je ta že pokrita (če ne gre za špekulacijo in karta še ni pokrita, jo lahko še zamenja);
- c) odigrana karta, ko igralec ni na vrsti - prvič se ga opozori, v vseh naslednjih primerih velja renons;
- d) prehitvanje pri licitaciji, napovedih ali dajanju kontre - prvič se ga opozori, v vseh naslednjih primerih velja renons;
- e) kazanje kart drugim igralcem (igralec lahko izjemoma položi karte na mizo le, če je 100% jasno, da so vsi vzetki njegovi) – prvič se ga opozori, v vseh naslednjih primerih velja renons;
- f) vsakršno špekulativno sodelovanje igralcev v nasprotju s pravili in moralo taroka (raznovrstno nakazovanje kart soigralcu na osnovi govorjenja, gibov, mimike ipd.); sporno situacijo razsodi sodnik oz. razsodišče; sodnik, ki spremlja igro, lahko med igro opozori takega igralca in v primeru ponovnega kršenja izreče kazen renonsa, v primeru ponavaljoch kršitev pa o njem odloča razsodišče, ki ga lahko izključi iz nadaljnega tekmovanja.

Točkovanje renonsov: -vrednost igre + -35 + -napovedane posebne napovedi. Upoštevajo se tudi radelci in kontre (kontre ne veljajo le pri nepravilni založitvi). Kazenske točke renonsa piše igralec, ki je naredil napako.

Igralca, ki namerno naredi renons v igri, se dodatno kaznuje še s 100 kazenskimi točkami. Pri naslednji enaki potezi o njegovi usodi odloča razsodišče, ki lahko takega igralca izključi iz nadaljnega tekmovanja.

Ostali renonsi:

- g) nepravilna razdelitev kart, (v vsakem primeru: 1. opozorilo, 2. -20, 3. -40, 4. -60 točk,

itd.),

h) vsaj en igralec nima taroka => brez taroka ni taroka - igra se razveljavi in karte se morajo ponovno premešati;

i) izgubljeni mond: -21 točk igralcu, ki je izgubil monda ali ga pustil v talonu (igra poteka naprej normalno); izgubljeni mond ne gre pod kontre in pod radelc; v primeru, da igralec vzame monda soigralcu/sobranitelju, pišeta oba vsak po -20 točk;

Renons lahko zahteva kateri koli igralec med igro ali na koncu igre. Če igralec zahteva renons med igro, ga mora dokazati, sicer piše renons sam.

### **3.10 Ostalo**

Posameznik lahko kot gledalec spremlja igro z oddaljenosti najmanj 2 metrov. Na zahtevo katerega koli igralca mora organizator gledalce umakniti na razdaljo oz. na za to določeno mesto.

## 4. ORGANIZACIJA TEKMOVANJA

Ob začetku prvenstva se imenuje najmanj tri-članska komisija (razsodišče), ki verodostojno tolmači pravila in eventualne nejasnosti v toku igre ter vodi celotno tekmovanje. Organizator določi pravila (naslov, verzijo, izdajatelja in datum izdaje pravil) po katerih se bo odvijalo tekmovanje. Organizator lahko določi za vsako mizo sodnika, ki spremlja igro igralcev, ter sproti razrešuje eventualne nejasnosti.

Tekmovanja v taroku so različna. Po navadi se delijo na turnirska tekmovanja (eno do dvo-dnevno tekmovanje) in ligaško tekmovanje (med enim in drugim krogom je časovni presledek: npr. 1 teden). Število krogov določi organizator.

### 4.1 Tarok turnir

Vsi igralci se morajo prijaviti do žreba turnirja, ki ga določi organizator. Po opravljenem žrebu prijava ni več možna. Tarok se igra v TRI +1 (lahko tudi drugače v kolikor tako razpiše organizator).

#### a) Sistem izpadanja

Pred začetkom glavnega žreba mora biti eno izmed naslednjih števil igralcev: 4, 8, 16, 32, 64, 128, 256, itd. V kolikor ni prijavljeno točno toliko igralcev (kar skoraj vedno ni), se odigra predtekmovanje, tako da izpade ustrezno število igralcev. Izpadata po 2 igralca. Na primer: prijavilo se je 72 igralcev; najbližje tekmovalno število je 64; izpasti mora 8 igralcev, kar pomeni, da je potrebno izžrebat 16 igralcev, ki bodo odigrali predtekmovanje. Ko je tako v igri tekmovalno število igralcev, se prične žreb. Organizator pripravi številke (npr. če je 64 igralcev, 1 do 64) zavite nevidno v papir. Številke da v košarico, kjer jih premeša. Vsak igralec potegne 1 listek. Nastali vrstni red definira prvi krog tekmovanja. Igrajo prvi štirje, drugi štirje, itd. Za vsako mizo izpadeta dva igralca, dva pa gresta v naslednji krog. Naslednji krog se definira tako, da se zmagovalci (po dva iz vsake mize) prepišejo po vrstnem redu kot so bili v tem krogu. Da se ne bi ista igralca zopet srečala v naslednjem krogu, se seznam razdeli v dve polovici A in B. Nove mize igralcev se določijo na naslednji način: prvo mizo sestavljajo prva dva zmagovalca iz polovice A in prva dva drugo uvrščena iz polovice B, drugo mizo sestavljajo prva dva drugo uvrščena iz polovice A in prva dva zmagovalca iz B polovice, tretjo mizo sestavljajo naslednja dva zmagovalca iz A polovice in naslednja dva drugo uvrščena iz B polovice, itd. Ko ostanejo le štirje igralci, je finalna igra.

#### b) Točkovni sistem

Ta sistem je primeren kadar udeležba igralcev ni predvidljiva (eni odidejo predčasno, eni pridejo naknadno). Uporablja se predvsem na kvalifikacijah. Organizator določi število krogov. Prijavljene igralce organizator izžreba v četvorke. Zmagovalec mize dobi 4 točke, drugi 3 točke, tretji 2 točki in četrti 1 točko. V kolikor miza ni kompletna (npr. prijavilo se je 41 tekmovalcev --> za 11. mizo je en sam tekmovalec), se točke zmanjšajo za 0.333 za vsakega manjkajočega igralca (npr., če je sam:  $4 - (0.333+0.333+0.333) = 3$ ). Organizator lahko k osnovnim točkam po vnaprej izdelani formuli pripisuje še točke za razlike, pri čemer mora paziti na optimalno razmerje do osnovnih točk. Naslednji krogi se formirajo avtomatsko in sicer tako, da se za 1. mizo zberejo tisti, ki imajo zbranih največ točk in so tekmovali v predhodnem krogu, za 2. mizo naslednji štirje, itd. Nato sledijo novo prijavljeni in nato glede na zbrane skupne točke tisti, ki v zadnjem krogu niso tekmovali. Zadnji krog predstavlja finalni krog in končno razvrstitev.

### 4.2 Ligaško prvenstvo

Ligo praviloma igra 32 ali 40 igralcev. Število kol in časovni presledek med tekmovanji določi organizator. Ena tekma zajema 24 iger. Tarok se igra po sistemu TRI+1 (lahko tudi drugače v kolikor organizator tako razpiše). V kolikor se prijavi več igralcev, se izbor in vrstni red določi po enem izmed naslednjih kriterijev:

- doseženi rezultati prejšnjega ligaškega prvenstva
- doseženi rezultat na kvalifikacijah
- doseženi rezultat na predtekmovanju.

Organizator izžreba razvrstitve tekem, določi termine in ostala pravila igranja.

Lestvica se objavlja po vsakem krogu (kolu). Končni vrstni red je razviden po odigrani zadnji tekmi tekmovanja.

Število lig določi organizator. Praviloma se igrajo tri lige (I. II. in III. liga) in kvalifikacijska skupina.

Po končanem ligaškem prvenstvu izpade iz vsake lige 6 igralcev (oz. kakor določi organizator tekmovanja) v nižjo ligo (na pozicije od 1 do 6) in po 6 igralcev napreduje v višjo ligo (na zadnje pozicije). Zmagovalci območnih lig igrajo kvalifikacije (6 najboljših se uvrsti v višjo ligo). Kdor izpade iz III. lige pade v kvalifikacijsko skupino oz. v območno ligo iz katere izhaja.

-----