

TAROK.net

PRAVILA TAROKA

verzija 1.08
(povzetek)

29. julij 2016

Miroslav Cigan

1. 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.

1.1 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.

1.2 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 na začetku igre 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.

1.3 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.

1.4 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.

1.5 Vrste iger in točkovanje

<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.

1.6 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. početverijo 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:

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

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

2.) točkovanje v primeru uspešne kontre:

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

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

1.) točkovanje v primeru neuspešne kontre:

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

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

1.7 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).

1.8 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.

1.9 Renons

Med renons spada:

- neppravilna založitev (pri tej napaki kontre ne veljajo);
- napačno odigrana karta, ko je ta že pokrita (če ne gre za špekulacijo in karta še ni pokrita, jo lahko še zamenja);
- odigrana karta, ko igralec ni na vrsti - prvič se ga opozori, v vseh naslednjih primerih velja renons;
- prehitevanje pri licitaciji, napovedih ali dajanju kontre - prvič se ga opozori, v vseh naslednjih primerih velja renons;
- 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;
- 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 ponavaljočih 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:

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

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.

1.10 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.