

# ŽIROVSKA PRAVILA TAROKA

## 1. Osnovna pravila

- Tarok se igra s 54 kartami za tarok. Sestavljajo jih 22 tarokov in po 8 kart vsake barve.
- Barve so 4 (srce, kara, pik in križ)
- Najvišji tarok je Škis, drugi je Mond ali 21, tretji je 20 in tako naprej do 1 ali Pagat.
- Pri srcu in kari je najvišji Kralj, potem Dama, Kaval, Fant, 1, 2, 3 in najnižja 4. Pri piku in križu pa Kralj, Dama, Kaval, Fant, 10, 9, 8 in 7.
- Osnovno pravilo je da se na barvo mora metati ista barva, na tarok pa tarok. Štih vzame tisti ki je vrgel najvišjo barvo ali tarok. Karte ni obvezno preštihati. Če igralec nima iste barve kot jo je vrgel prvi igralec, potem mora vreči tarok. V štihiu kjer pade eden ali več tarokov štih vzame igralec ki je vrgel najvišji tarok. V primeru, da so v istem štihiu Škis, Mond in Pagat, štih pripada tistemu, ki je vrgel Pagat. Če pa igralec nima ne barve ne taroka vrže katerokoli karto ki jo ima še v roki.

## 2. Delitev kart

- Smer igranja je nasprotna od smeri urinega kazalca.
- Mešanje kart  
Igralec, ki meša, da prezigniti karte igralcu ki sedi levo od njega (v igri s tremi igralci) oz. nasprotnemu igralcu (v igri s štirimi igralci). Ta se lahko odloči, da bo karte
  - o Prezignil  
Ko soigralec prezigne karte, delilec položi spodnji del kart na zgornjega in začne deliti. Najprej mora položiti prvih 6 kart v talon. Nato da soigralcu na desni naslednjih 8 kart (ni važno kako), naslednjemu naslednjih 8, tretjih 8 pa sebi (če se igra v tri) ali pa soigralcu na levi (če igrajo štirje). Ostalih 24 kart razdeli v istem vrstnem redu po 8.
  - o Zabijanje  
Če pa soigralec na levi ne prezigne ampak samo udari po kartah (zabije), se z vrha deli najprej talon potem pa trikrat po 16 kart. Igralec na desni lahko v tem primeru izbere katerikoli kup kart, naslednji izbira še med dvema kupoma, zadnji pa dobi kar ostane.
- Talon.  
V talonu je vedno 6 kart. V talon mora delilec položiti eno po eno karto ali pa vseh 6 hkrati. Talona delilec ne sme pogledati vse dokler nekdo ne licitira igre oz. ko se igra Klop.
- Napaka delilca (zatalanje)  
Delilec se zatala, kadar da nekemu več ali manj kart, pa se tega ne da več popraviti. Popraviti pomeni da da igralcu točno tisto karto ki mu pripada. Če pri zabijanju delilec raztala karte kot pri privzdigovanju, ali obratno, mu zatalanje lahko reklamira samo igralec ki ni pobral še nobene karte. Igralec, ki se zatala piše -2 točki in še enkrat meša.

## 3. Igra

- Osnovno načelo je, da je to igra dveh nasprotnikov. En nasprotnik je tisti ki je zlicitiral najvišjo igro, drugega pa sestavljata ostala dva igralca. Ta dva igralca se obravnavata kot eden. Vse kar naredita se piše obema. Med seboj si ne moreta narediti nič slabega (ujeti Monda ali Pagata). Izjema je le renons, kjer igralec, ki je napravil renons plača za oba (pri sprotnem plačevanju), pri pisanju pa se mu piše v minus cel renons (glej tabelo za obračun renonsa).
- Če igrajo štirje, potem igralec, ki meša počiva. Pri plačevanju pa plača ali dobi toliko kot igralca, ki nista izlicitirala igre.

#### 4. Napoved igre (licitiranje)

Pri Taroku obstaja pet osnovnih iger in pet napovedi.

- Osnovne igre so:
  - o Trojka  
Igralec ki igra trojko, vzame iz talona prve, ali druge tri karte
  - o Dvojka  
Pri dvojki lahko vzame prvi, srednji, ali pa zadnji dve karti
  - o Enka  
Pri enki igralec vzame samo eno od šestih kart
  - o Brez talona  
Igralec ne vzame nobene karte. Talona se ne sme pogledati do konca igre!
  - o Klop  
Pri klop se karte razdelijo med tri igralce. Vsak dobi po dve karti. Delilec jih razdeli od desne proti levi.

Odmeče (zaleže) se lahko katerokoli karto, razen kralja, Škisa, Monda ali Pagata. Če igralec zalega taroka mora povedati katerega taroka je zalegel.

#### 5. Štetje poenov

- a. Dobjene igre  
Igralcu ki je igral trojko se vse stvari ki jih je napravil (igra, poeni, trula, ...itd.) štejejo po 1 poen. Pri dvojki se vse pomnoži z 2, pri enki s 3 in pri igri brez talona s 4.
- b. Izgubljene igre
  - o Če igralec izgubi trojko se mu piše -2 za igro, ter vse ostalo po 1 poen v plus ali minus.
  - o Če izgubi dvojko piše za igro -3 ter vse ostalo po 1, vse skupaj pa pomnožimo še z 2 (zaradi dvojke).
  - o Če igralec izgubi enko piše za igro -6 ter vse ostalo po 1 poen, vse skupaj pa pomnožimo še s 3 (zaradi enke).
  - o Če igralec izgubi »Brez talona« piše za igro -12 ter vse ostalo po 1 poen, vse skupaj pomnožimo s 4.
- c. Štetje poenov
  - i. Trul, Kralji, Monfang, Pagat zadni = 1 poen
  - ii. Valat = 4 poene

#### Začetek igre

- **Talon**

Ko igralec pobere talon z mize ga ne more več zamenjati!

- **Kontra**

Pri kontri na igro se dvojno šteje samo izgubljena igra vse ostalo pa normalno. Tudi nasprotnika se s kontro povsem izenačita, saj igralec piše v plus enako če igro dobi, kot v minus če jo izgubi.

Kontra se lahko samo: Kontra, Re, Sub in Mor, s tem da Kontre in Sub ne more napovedati isti igralec.

## 6. Štetje kart

Vseh točk v taroku je 70.

Da igralec igro dobi mora nabrati več kot polovico točk. Pri Trojki in igri Brez talona je to 36 točk, pri dvojki 35 in dva lista, in pri enki 35 in en list.

## 7. Klop

- Če nihče ne igra nobene od prvih štirih iger se igra Klop.
- Pri tej igri igra vsak igralec zase.
- Če igrajo štirje, potem igra tudi igralec, ki je mešal. Igra s talonom.
- Če igrajo samo trije si pred začetkom igre razdelijo vsak dve karti, tako da jih nasprotnika ne vidita. Prvi dve dobi igralec, ki je prvi na vrsti, drugi dve drugi igralec, tretji dve igralec, ki je mešal in delil karte.
- Pri Klopu mora Pagat pasti zadnji od tarokov in mora biti potegnjen (razen, če je to zadnja karta v talonu).
- Vsak štih je obvezno prevzeti. Izjema je le če padeta Škis in Mond v istem štihu. V tem primeru se ne sme prevzeti s Pagatom, če ta ni zadnji od tarokov.
- Klopa se lahko tudi kontra. Kontro lahko kliče igralec preden se raztala talon (trije igralci). Igralec s talonom ne sme kontrati (štirje igralci). Pri kontri piše igralec ki ima največ -4 oziroma -8 za polnega, če pa je to igralec, ki je kontral pa piše -8 oziroma -16.
- Kdor ima pri Klopu največ, piše -2, če pa ima 35 ali več točk, piše -4. Če imata dva povsem enako število točk, piše vsak -1. Če je med igralci z enakim številom točk tudi igralec, ki je klopa kontral, potem se njemu piše -8 oz. -16 poenov.
- Vsak igralec se mora odločiti za kontro preden vrže prvo karto. Če tega ne naredi, se avtomatsko šteje, kot da je klical kontro. To velja tudi v primeru, če je kakšna karta že vržena.

## 8. Napovedi

Napovedi so naslednje in dodatno štejejo po en poen, Valat pa 4 poene. Napove jih lahko tisti, ki je igro izlicitiral, kakor tudi igralca, ki igrata skupaj. Napovesta lahko samo eno napoved istega tipa.

o **Trul**

Napove se ga lahko samo, če igralec nima vseh Trul kart že v roki.

Trul je narejen če so Škis, Mond, in Pagat na koncu vsi v štihih enega nasprotnika.

o **Kralji**

Kralji se lahko napovejo, kadar igralec nima pred napovedjo že sam vseh kraljev v roki. Kralji so narejeni, kadar so vsi kralji v roki enega nasprotnika.

- **Pagat**  
Pagat je narejen samo če pade v zadnjem štihi. Kdor napove Pagata, tega ne sme vreči pred zadnjim štihi, razen če je to njegov zadnji tarok. Pagat naredi tista stran, ki ima zadnji štih sPagatom, ne glede ali je bil Pagat v tem štihi najmočnejša karta.
- **Mondfang**  
Mondfang se šteje v primeru, kadar nasprotnik preštiha Monda. To je lahko samo v primeru, ko ga preštiha Škis oz. Pagat skupaj Škisom.
- **Valat**  
Valat pomeni, da ena stran pobere vseh 16 štihov, druga stran pa nobenega. Pri napovedanem Valatu se igra nadaljuje, tudi če je bil Valat ujet.

Napovedi se lahko kontra posamezno, poeni pa se v tem primeru podvojijo.

## 9. Način štetja poenov

- Dobljena igra šteje en poen.
- Če ima 40 ali več točk dobi naslednji poen, 50 ali več 2 poena, 60 ali več pa 3 poene.
- Trula, Kralji, Pagat zadnji, Monfang se štejejo po en poen Valat pa 4.

## 10. Renons

Zahteva ga lahko samo nasprotnik. Renons se lahko dokazuje takoj ali pa šele na koncu igre, glede na vrsto renonsa. Zahteva se lahko v naslednjih primerih:

- Igralec vrže karto, ki je po pravilih ne bi smel
- Soigrallec drži v roki karto preden je na vrsti in s tem soigralcu namigne kaj naj vrže (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Soigralca nista tiho (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Soigralca si kažeta karte (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Menjava kart med igro (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Mešanje ali pregledovanje štihov (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Mešanje ali pregledovanje talona pred izklicom ali igro Klopa (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Hkrati sta vržene 2 ali več kart, tako, da se jih vidi. Če so karte pokrite, na vrhu pa je karta, ki ne pomeni renonsa, potem to ni renons. (*zahtevati ga je potrebno takoj ko se naredi*)
- Štetje poenov pri renonsu
  - Renons pri napačnem zaleganju
    - § Šteje enako, kot če bi predal igro (-4 poene pri trojki, -6 pri dvojki, -18 pri enki). Napovedi se ne upoštevajo.
    - § Če se renons opazi šele na koncu igre, igralec, ki je igral pa izgubi, se lahko nasprotnik sam odloči ali bo klical renons ali ne.
  - Renons pri klopu
    - § Šteje -4 poene.
    - § Če je bil Klop kontran, potem renons šteje -8 poenov.

- § Če renons naredi igralec, ki je Klopa kontral piše igralec -16 poenov.
- Renons pri trojki
  - § Šteje -4 poene plus vse napovedi in kontre.
- Renons pri dvojki
  - § Šteje -6 poenov plus vse napovedi in kontre.
- Renons pri enki
  - § Šteje -18 poenov plus vse napovedi in kontre.
- Renons pri igri brez talona
  - § Šteje -24 poenov plus vse napovedi in kontre.

V primeru nejasnosti pri renonsu odloča vodja turnirja oz. sodnik (če je ta določen).

## 11. Ostala pravila

- V primeru da prvi začne igralec ki ni bil na vrsti, ima nasprotnik pravico od njegovega soigralca zahtevati s katero barvo mora začeti. Lahko zahteva tudi taroka. Če leta zahtevane barve ali tarokov nima več, lahko začne s katerokoli barvo ali tarokom.
- Igralec ki igra ima možnost igro prodati. Prodana igra se šteje tudi v primeru da igralec zalega preveč, ali premalo kart. Predaja se piše enako kot renons (-4, -6, -18).
- Če se igralec ki meša zatala piše -2 in meša še enkrat ne glede ali se to odkrije pred ali med igro.
- Karte v štihu se ne sme mešati. Štihe se mora polagati po vrsti enega na drugega in se jih med igro ne sme več gledati (razen zadnjega štih in še to le svoj talon).



## Točke pri renonsih med igro

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+3	+4,5	+13,5
nasprotnik 1	-3	-4,5	-13,5
nasprotnik 2	0	0	0
taloner	0	0	0

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+2,2/3	+4	+12
nasprotnik 1	-2,2/3	-4	-12
nasprotnik 2	0	0	0

kontra

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+3	+9	+27
nasprotnik 1	-3	-9	-27
nasprotnik 2	0	0	0
taloner	0	0	0

kontra

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+2,2/3	+8	+24
nasprotnik 1	-2,2/3	-8	-24
nasprotnik 2	0	0	0

ena napoved

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+4,5	+7,5	+18
nasprotnik 1	-4,5	-7,5	-18
nasprotnik 2	0	0	0
taloner	0	0	0

ena napoved

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+4	+6,2/3	+16
nasprotnik 1	-4	-6,2/3	-16
nasprotnik 2	0	0	0

dve napovedi

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+6	+10,5	+22,5
nasprotnik 1	-6	-10,5	-22,5
nasprotnik 2	0	0	0
taloner	0	0	0

dve napovedi

	trojka	dvojka	enka
soloigralec	+5,1/3	+9,1/3	+20
nasprotnik 1	-5,1/3	-9,1/3	-20
nasprotnik 2	0	0	0