

# Taroky

- **Počet hráčů:** 4
- **Druh karet:** francouzské tarokové - 54 listů
- **Hodnoty:**
  - taroky I - XXII (dvaadvacátý tarok je bez čísla a nazývá se „Škýz“)
  - srdce a káry - 4, 3, 2, A, kluk, kaval, dáma, král
  - kříže a piky - 7, 8, 9, 10, kluk, kaval, dáma, král
- **Cíl hry:** Snahou každého hráče je získat co nejvíce bodů, vyhrát hru a splnit svoje či znemožnit protihráči vedlejší hlášky. V jedné hře je celkový dosažitelný počet bodů 70. Vydražitel (hráč, který vylicitoval nejvyšší hru) spolu s partnerem anebo sám musí docílit nadpoloviční většinu bodů, aby hru vyhrál, to jest nejméně 36 bodů.

## Pravidla hry

Nemusí se přebíjet. Hráč musí hrát stejnou barvou, jaká byla nesena. Nemá-li hráč příslušnou barvu, musí hrát tarokem. Nemá-li tarok, může hrát libovolnou kartou podle svého uvážení.

- Byl-li nesen tarok, musí hráč přihodit také tarok. Nemá-li tarok, může hrát libovolnou kartou.
- Každý hráč si své sebrané zdvihy shromažďuje před sebou na stole spolu s talonem, karty jsou rubem vzhůru. Každý může během hry nahlédnout do posledního odehraného štychu, ale nikam jinam!
- První kartu na stůl vynáší vždy předák. Postupně zbylé karty do zdvihu vynáší hráči postupně proti směru hodinových ručiček. První kartu do nového zdvihu vynáší vždy ten, kdo bral předchozí.

## Rozdávání

Rozdává se vždy proti směru hodinových ručiček. V rozdávání se všichni hráči pravidelně střídají. Hráč, který rozdává je zadák, první hráč po jeho pravici je předák. Dobře promíchaný balíček karet nabídne zadák hráči naproti a ten má dvě možnosti:

1. Sejme (více než 6 karet) položí naspod balíčku a nechá zadáka rozdávat. Ten prvních 6 karet (3+3) odloží do talónu do středu stolu, další karty rozdělí po 6 kartách tak, aby každý dostal celkem 12 karet (2×6).
2. Poklepe balíček, volí si každý hráč pořadí, ve kterém si přeje dostat všech dvanáct karet naráz. Postup je takový, že zadák nejprve dodá do talonu 6 karet (3 + 3) a potom se zeptá předáka, v jakém pořadí chce všech 12 karet, a potom dalšího hráče na řadě. Jestliže předák ohlásí například, že chce třetí karty, dostane kartu až na třetím místě. Ostatní se ptají po něm v pořadí rozdávání, zadák si už pochopitelně nemá z čeho vybrat.
3. Abeles: Může nastat jak při poklepání, tak při sejmutí. Vyhláší ho vždy předák a znamená to, že chce svých dvanáct karet naráz, šest listů vrchních a šest spodních z balíku. Ostatní hráči dostanou svoje karty normálně podle toho, byl-li balíček poklepán, nebo sejmut.

- Výsledkem by vždy mělo být, že uprostřed stolu leží hromádka šesti karet rubem vzhůru (talón), které se rozebírají až po dražbě, a každý má dvanáct uspořádaných karet v ruce.

## Licitace (dražba)

- Po rozdání následuje licitace (vydražení hry). Jejím smyslem je určit, kdo bude hrát jaký typ hry.
- Podle složitosti jsou seřazeny vzestupně a označeny čísly 1 až 4. Mluvíme tedy o první povinnosti, druhé povinnosti atd.
- Dražbu začíná vždy předák licitováním první nebo vyšší povinnosti a končí zadák. Ohlásí-li někdo určitou povinnost, má kdokoliv další (až se dostane na řadu - proti směru hod. ručiček) možnost ohlásit povinnost vyšší, nikoliv však stejnou nebo nižší. Hráč, který se nemůže anebo nechce zúčastnit licitace, říká dobrá.
- Každý se v licitaci vyjadřuje jenom jednou. To znamená, že když např. předák vyhlásil první povinnost a některý z hráčů za ním Druhou povinnost, pak předák už nemá právo hlásit Preferanc. Existují čtyři druhy her a říká se jim povinnosti. Liší se od sebe jak herními závazky, tak rozdělením talónu.

## Základní povinnost

Hlásí ji povinně předák při začátku každé dražby. Po schválení Základní povinnosti může předák hrát:

- Normální základní
  - Dává předákovi za úlohu, bez ohledu na kvalitu karet v ruce, hrát tuto hru se spoluhráčem. Před rozebráním talonu ohlašuje vydražitel hru slovem "hraji s devatenáctkou". Jestliže má sám vydražitel v ruce devatenáctku, pak volá osmnáctku, jestliže má i tu, volá sedmnáctku a pak šestnáctku. Číslo nižší jak šestnáct volat nemůže. Zbývá mu tedy volat číslo, které má v ruce a hrát tzv. tiché sólo. V případě, že hráč dokoupí z talonu volané číslo má právo hru složit (ukáže všechny čtyři karty z talonu ihned na stůl). Složení není možné po schválení druhé povinnosti, kdy z talonu dobral vydražitel volatelné číslo.
  - Hráč s hledaným tarokem v ruce žádným způsobem nepotvrzuje svoji spoluúčast ve hře s vydražitelem. Naopak, snaží se později při hře umístit hledané tarokové číslo v nejvhodnějším čase, aby protihráči neměli možnost "mazat" karty s vyšší bodovou hodnotou do svých štychů.
  - Z talónu bere předák po schválení základní povinnosti a oznámení volného čísla první čtyři karty, další dva hráči v pořadí (proti směru hod. ruč.) po jedné kartě (zadák nebere nic), stejný počet karet hráči odhodí zpět.
- Tiché sólo
  - Pro oklamání protihráčů volá předák takové tarokové číslo, které má sám v listě (podle stejných pravidel jako při normální základní povinnosti, tj. musí mít alespoň tarok č. 19). Tato hra se užívá při silnějším listě, který nestojí za risk s preferanc, při obdržení volané karty z talónu, nebo při kartách 19-16 v ruce. Talon se rozebere stejně jako u Normální základní.
- Varšava
  - Tato hra má úplně odlišná pravidla a dostala se do této karetní hry mnohem později. Dnes je již celkem známa, proto ji můžeme prohlásit jako jednu z her Taroků. Smyslem hry je donutit hráče licitovat vyšší povinnosti. Proto musí

hráči riskovat vyšší povinnosti, neboť nikdo dopředu neví, jestli předák nevyhlásí Varšavu. Často se stává, že prohraná Varšava stojí hráče víc, než třeba prohraná 3. povinnost. Ve vyspělých karetních skupinách nemusí být Varšava hrána, protože hráči sami vědí, kdy mohou licitovat vyšší povinnost.

- Varšavu může vyhlásit předák, jestliže mu byla odsouhlasená základní povinnost a má-li velmi slabé karty, s max. 3mi taroky. Každý hraje sám za sebe a snaží se uhrát co nejméně bodů. Nikdo nemůže vyhrát, pouze ten, kdo nahraje nejvíce, prohrává a platí všem hru. Talon si bere předák k sobě (nikdo se na něho před přihozením nedívá) a po 6 prvních štychů přiřazuje po jedné kartě. Karta z talonu se přiřazuje jako poslední (pátá) karta do štychu a počítá se hráči, který štych bere.

### **Základní pravidla Varšavy**

- Vedlejší hlášky se nehlásí ani nepočítají.
- Na rozdíl od ostatních povinností se musí přebíjet Taroky
- Barvy se přebíjet nemusí.
- Jestliže má hráč v ruce Pagáta, musí se ho zbavit jako svého posledního taroka, ne dřív.
- Pro hráče s Mondem platí, že ho nesmí dát do štychu, kde už je Škýz (máznout na Škýza). Teoreticky může dojít ke kolizi pravidel, má-li hráč v ruce pouze Monda a Pagáta a někdo vynese Škýze. V tomto případě hráč přiřazuje Monda a Pagáta si nechá na další štych.

### **Druhá povinnost**

Může ji hlásit kdokoliv, kdo má v ruce Pagáta. Znamená v pořadí vyšší hru se závazkem, že vydražitel přebije Pagátem poslední štych. Hru nelze za žádných okolností složit. Po schválení Druhé povinnosti může vydražitel hrát:

- Normální druhá
  - Normální druhá povinnost je normální základní povinnost + Pagát "nakonec". Tato hra se hraje stejně jako normální základní povinnost, stejně se rozebírá i talón.
  - Tiché sólo  
Tiché sólo u Druhé povinnosti je Tiché sólo základní povinnosti + Pagát "nakonec". Tato hra se hraje stejně jako tiché sólo základní povinnosti s výjimkou, že hru nelze složit. Talón se rozebírá stejně jako u první povinnosti.

### **Preferanc**

(taky Třetí, Trojka, Troják, Preferans)

- Preferanc je v pořadí silnější dražba než předcházející dvě. Hlásit ji může kdokoliv. Vydražitel hraje sám, bez společníka. Rozeznáváme preferanc:
  - první - vydražitel bere z talónu první tři karty (bere první trojku)
  - druhý - vydražitel bere z talónu druhé tři karty (bere po vrchní trojce, kterou si prohlídne a ukáže protihráčům, spodní trojku karet)

- třetí - vydražitel bere z talónu po náhledu do vrchní i spodní trojky, které ukáže protihráčům, přece jen vrchní, protože se mu líp hodí do hry.
- Za talón odloží vydražitel 3 karty zpět na stůl, nehraje s nimi, ale jejich bodová hodnota se mu započítává do výsledku. Zbylá trojka na stole patří protivníkům a též se započítává k jejich bodům, ale nikdo se na ni nedívá (nebyla-li již ukázána při licitaci) a nerozebírá se. Na hru preferanc se doporučuje mít v ruce alespoň "Taročky" (8 taroků) anebo 6 taroků s Trulem a Honery, anebo alespoň uzavřenou kartu v jedné barvě (tj. 5-6 karet s nejvyšší hodnotou v dané barvě). První kartu vynáší vydražitel.

## Sólo

Je nejhodnotnější licitace, má přednost před všemi předcházejícími. Znamená, že vydražitel hraje sám proti všem přímo z ruky bez rozebrání talónu. Talón zůstává ležet na stole po celou hru bez odkrytí, na konci se započítává k bodům protihráčů. Na uhrátí sóla doporučujeme mít v ruce velmi silnou kartu, buď "Taročky" anebo "Taroky" (10 taroků) s 5 nebo 6 nejvyššími hodnotami. Tato hra se hraje výjimečně a slouží k přebití licitace Preferanc. První kartu vynáší vydražitel.

## Odhazování karet do talónu

Při odhazování karet do talónu u všech povinností platí tato pravidla:

- Talón patří vždy tomu, kdo ho odhodil (body se připočítávají k bodům karet získaných později hráčem ve hře).
- Do talónu se nesmí nikdy odložit Král ani tarok č. I, XXI a Škýz respektive žádná pětibodová karta. Ostatní obyčejné taroky se můžou do talonu odhodit pouze tehdy, jestliže má hráč v ruce samé taroky anebo taroky a krále (jednoho nebo víc). Tarok se odkládá číslem nahoru.
- Jestliže hráč hned za vydražitelem nebo druhý za vydražitelem (nikoliv zadák nebo vydražitel) odmítne kartu z talónu, pak jeho soused po pravici si bere jeho kartu a zadák dostane poslední kartu. Odmítnout ji může pouze jeden z nich, nikoliv oba.
- Pozn. Karta z talonu bude asi hráčem přijata, protože je lépe riskovat, že v talonu bude volané číslo vydražitele a pokazit barvy, než prohrát hru, kdy se hláška stejně nepočítá. Ale naopak když má už hráč v ruce volané číslo, pak je dobré talon odmítnout, protože má dobrou šanci, že vyhraje a započítá i hlášku.

## Vedlejší hlášky

Po vydražení a schválení hry, rozebrání a odložení talónu může (nemusí!) každý hráč (počínaje vydražitelem) přednést svoje vedlejší hlášky. Tyto hlášky mají přímý vliv na chování hráčů ve hře a určují také počet bodů při konečném účtování.

Vedlejší hlášky jsou:

### Zavazující hlášky

Jakýkoliv hráč se zavazuje ke splnění určitého úkolu, aby nahrál více bodů. Jsou to hlášky "Valát" a "Pagát".

### Valát

Hlášením valáta hráč slibuje uhrát všechny štychy ve hře (sám nebo se spoluhráčem) a protivníkům nepovolit žádný. Může být hlášený i nehlášený, samostatný anebo s partnerem. Rozdíl mezi hlášeným a nehlášeným je pouze v počítání bodů. Za vyhraný hlášený valát se počítá +20 bodů, za nehlášený pouze +10. (při neuhraném hlášeném je to -20 bodů).

### Pagát

Zahlásit ho může pouze vlastník Pagáta. Pagát je závazek, že poslední štych ve hře bude přebit tarokem č.I. Může být hlášený i nehlášený.

- Neuhraný hlášený Pagát znamená: Hráči nezbydou taroky a je nucen vynést pagáta dříve než ve dvanáctém štychu (lhostejno, zda tento štych bere či nikoliv).
  - Protihráči zůstane tarok na poslední štych a pagáta přebije.
  - Spoluhráči zůstane tarok na poslední štych a pagáta přebije.  
Za hlášený pagát se počítá  $\pm 10$  bodů.
  - Neuhraný nehlášený Pagát znamená: Protihráči zůstane tarok na poslední štych a pagáta přebije.
  - Spoluhráči zůstane tarok na poslední štych a pagáta přebije.  
Za nehlášený se počítá  $\pm 5$  bodů.

### Prozrazující hlášky

Hráč může podat informace o hodnotách karet v ruce a ulehčuje tak svým partnerům hru (pokud chce protihráče zmást, nemusí nic hlásit). Hlášky je možno kombinovat, ale pozor: můžou být hlášeni trulhoneři a taročky, ale nikoliv např. honeři a trulhoneři. Hlášky se počítají pouze při výhře (**mimo Honery**, ty se přičítají vždy). Existují tyto hlášky:



trul (lidově truhla)

### Malé hlášky (za 5 bodů) [\[editovat\]](#)



a honery

- Trul (Škýz, Pagát a Mond)
- Honeři (3 Králové + 1 karta z Trula nebo 2 Králové + 2 karty z Trula)
- Taročky (min. 8 taroků v ruce)
- Barvy (max. 2 taroky v ruce)

### **Velké hlášky (za 10 bodů)**

- Taroky (min. 10 taroků)
- Královské Honéry (4 Krále)
- Trulhonery (Trul + min. 1 Král)
- Barvy-Honery (Barvy + Honery)

## **Flekování**

### **Flek (Kontra), Reflek (Rekontra) a Superflek (Superkontra)**

Na každou vydraženou hru (tj. 1., 2., 3., 4. povinnost) a vedlejší hlášení "Valát" a "Pagát" je možné dát flek, reflek anebo superflek. Hráč předpokládá, že protihráč svůj závazek nesplní. Je-li si "flekem" označený hráč jist, že závazek uhradí, může opětovat reflekem. Flekující strana může přidat superflek. Výsledné hlášení znásobuje základní počet bodů dané hlášky nebo hry: flek 2x, reflek 4x, superflek 8x. Flekuje se spolu s hláškami nebo po nich, ale před vynesemím první karty. Po nasazení fleka se čeká, zda druhá strana nebude reflekovat. Teprve potom je nesena první karta.

## **Renonc - nejčastější porušení pravidel**

- Špatné rozdávání: jestliže rozdávající (zadák) rozdá špatný počet karet, nebo rozdá nesprávným způsobem.
- Nepřihození karty do štychu při Varšavě: předák nepřihodil všech 6 karet ve správném pořadí do štychů.
- Nepřebítí vyneseneho taroka při Varšavě: hráč měl přebít nejvyšší tarok ve štychu, ale podbil nižším.
- Vyvolání Varšavy s více než třemi taroky: předák měl více než tři taroky.
- Zahlášení nesprávné hlášky: hráč nezná hlášky a poplete je.
- Nepřiznání barvy nebo taroka: měl být přihozen tarok nebo barva, ale hráč hrál jinak.
- Neodhození zpátky do talonu: neodhození za talón správný počet karet po rozebrání talónu (výsledkem je, že hráč má nesprávný počet karet v ruce).
- Porušení hráčské kázně: Hráč jedná tak, že napovídá jakýmkoliv nepovoleným způsobem spoluhráči jak má hrát, snaží se evidentně podvádět, pomáhá si k výhře záměrně nepovoleným způsobem. Obvykle hráč příliš mluví nebo myslí nahlas. (tyto přestupky jsou těžko postižitelné, protože se obtížně stanovuje hranice a protože nelze přesně určit úmyslné či neúmyslné zavinění).

Tresty si určí každá tarokářská společnost podle svého uvážení, vyspělosti hráčů a hraní fair play.

# Bodování

## Počítání na konci hry

Po skončení sehrávky si každá strana (spoluhráči vždy dohromady) vypočte z uhraných štychů a odložených karet bodový základ a tím se určí, kdo vůbec vyhrál. Body se určují podle karet (1-5 bodů):

5 b. – král, Pagát, Mond a Škýz

4 b. – dáma

3 b. – kaval

2 b. – kluk

1 b. – ostatní karty

Karty se počítají po trojicích. U každé jednotlivé trojice se sečtou body všech tří karet a od součtu se odečtou 2 body.

Např. Král, Král, II =  $5b + 5b + 1b (-2b) = 9$  bodů

nebo III, XIX, IV =  $1b + 1b + 1b (-2b) = 1$  bod

Pokud při počítání nevyjdou karty na trojice, je poslední skupina karet dvojice nebo samostatná karta, od té se odečítá jen jeden bod.

Např. Král, Král =  $5b + 5b (-1b) = 9$  bodů

nebo XVI, I =  $1b + 5b (-1b) = 5$  bodů

## Započítávání hlášek

- Vedlejší zavazující hlášky se k základu vždy připočítávají.
- Vedlejší prozrazující hlášky se počítají pouze straně, která hru vyhrála. Je-li plichta (každá strana uhrála 35 bodů, základ 0 bodů) jsou započítávány pouze zavazující hlášky.