

PRAVILA

IGRANJA TAROKA PO »SELŠKO«

-v TRI

-v TRI + mešalec, ki »počiva«

Selca, februar 1998

Selca, april 2004

Selca, oktober 2008

Zapisal: Franc RAKOVEC

KARTE

Tarok se igra s posebnimi kartami. Vseh kart je 54, od tega je 32 barvnih kart (srce, kara, pik in križ) in 22 tarokov (označeni s rimskimi številkami do XXI, škis (22) je brez številke.

Vsako barvo sestavljajo kralj, dama, kaval, fant in štirje platelci, pri rdeči barvi je as (enka) najmočnejša, štirica pa najšibkejša. Pri črni barvi je desetka najmočnejša, sedmica pa najšibkejša. Osvojitev vseh štirih kraljev se nagradi s točko, s poenom.

Taroki so razvrščeni po moči od najšibkejšega pagata I do najmočnejšega škisa, ki je glavav taroka. Škis, mond in pagat tvorijo trulo, osvojitev trule se nagradi s točko.

VREDNOST KART

kralj	5	Škis	5	ostale so:
dama	4	mond	5	prazne karte,
kaval	3	pagat	5	platelci
fant	2			

ŠTETJE

Vedno se s izkupička vzame po 3 karte, vrednost se sešteje

- trije platelci - šteje 1
- ena polna - cela vrednost polne
- 2 polni - od seštete vrednosti se odšteje ena
- 3 polne – od seštete vrednosti se odšteje dve

Štejeta obe skupini, licitator in nasprotnika, pri klopu vsak zase.

Štetje mora biti soglasno, vsota vseh pa 70. Štetje se mora uskladiti.

SEŠTEVANJE

- v kupu po 3 karte, zaporedno seštevanje;
- v primeru ostanka dveh kart se štejeta po vrednosti;
- v primeru ostanka ene karte ta ne šteje; ta ostanek je odločujoč pri izenačeni igri 35:35 ali pri klopu

ZMAGA

Zmagovalec igre je: licitator, ko ima več kot 35 in en platelc, ali več, nasprotnika, če je 35:35.

	3 - izkupiček poenov	x 1
	2 - izkupiček poenov	x 2
IGRA	1 - izkupiček poenov	x 3
	klop	x1
	polni klop	x2

DELITEV KART - igra v TRI

Ko se začne igra, igralci omizja dvignejo po eno karto.

Najvišja vrednost karte začne z mešanjem. Pri enakih kartah ima rdeči prednost pred črnim; pri rdečih srce prednost, pri črnih križ prednost pred pikom.

Na turnirjih ŠD Selca, kjer se z žrebom določi mesto pri omizju, začne z mešanjem igralec, ki ima najnižjo številko.

Igra se v TRI, lahko so štirje igralci, vendar mešalec svojo igro počiva.

Po mešanju se da »preložiti« ali »zabiti« levemu sosedu, oziroma prejšnjemu mešalcu.

Deli se proti smeri urnega kazalca:

- talon 6-tih kart, ki se jih ne sme mešati in razen mešalca, ki počiva, ogledovati.
- glede na »preložene« ali »zabite« karte :
 - desni dobi pri preloženih v prvi delitvi 8 kart in 8 kart v naslednji delitvi;
 - pri zabutih izbira skupaj 16 kart - prve, druge ali tretje;
 - naslednji ima še možnost izbire;
 - zadnji vzame preostale karte.
- če ima prvi po delilcu samo en tarok ali je brez, ali pagata ali monda, takoj pokaže (obvezno) karte in igra se brez nagrad ali kazni prekine in gre k naslednjemu mešalcu.
- podata (obvezno) se tudi naslednja soigralca, če sta brez taroka ali s pagatom ali mondom - igra se zaključi in preide na naslednje mešanje brez nagrad ali kazni.
- Če se delilec pri delitvi zmoti (zatala), se ga kaznuje z dvema točkama in obvezno ponovno deli.

LICITACIJA IGRE

- licitira ali izklicuje se po vrstnem redu prejemanja preloženih kart;
- ni čakanja, ni prevzemanja za nazaj;
- pri igri v tri ali tri in mešalec so igre ena, dve in tri (sol in beračev ne igramo);
- če nihče ni licitiral, se igra klop (opisano kot svoja igra).

ODPIRANJE TALONA

Talona do konca licitacije ne sme nihče odpirati (pogleda ga lahko mešalec, ki pa ne sme izdajati vsebine).

Igre 1, 2 ali 3 (ena, dve ali tri):

- Talon se v zaporedju kart odpre in igralec, ki bo igral, v snopičih po zaporedju odprtja izbere ustrezno število in jih razporedi med svoje karte.
- Izloči enako število kart in jih »zaprte« položi predse. Kraljev in trule ne sme zalagati, lahko pa taroke, ki pa jih odprte položi na mizo. Zaloga ostane licitatorju.
- Ostanek talona je last nasprotnika in se šteje v izkupiček.

Talon se po pobiranju prvega »štiha« mora zapreti in se ga med igro ne sme gledati.

Klop

- S talonom igra mešalec, ki ga zase odpre in velja pravilo barvanja (barva na barvo, ne po zaporedju kart).

NAPOVEDI IGRE IN NJENA VREDNOST

Ko licitator založi karte, se pričnejo napovedi. Začne licitator. Napovedi se štejejo dvojno, lahko pa to dosežemo med igro tiho – v temu primeru se šteje polovično.

- Pagat (pagat na kraju igre) - 4 točke

- Valat (nasprotnika brez »štih«) -16 točk

Licitator izjavi: »Ležim« ali »Dober«. Po tej izjavi ni več napovedi igre s strani licitatorja)

Nasprotnika:

- se s to igro strinjata;
- nekdo od nasprotnikov pravi: »Kontra!«

DAJANJE KONTRE

Pri igri 3

Kontro lahko da samo igralec, ki še ni prišel na vrsto za licitacijo ali mu je bila igra prevzeta.

Pri višjih igrah (2,1,...)

Kateri koli igralec lahko da kontro.

Kontra je lahko:

- na igro,
- na napoved pagata,
- na napoved valata,
- ali na vse skupaj.

Pri kontri se igra podvoji.

Licitator ima pravico odgovoriti z »RE« ali »Nazaj« - igra se ponovno podvoji. Štetje je tako štirikratno na posamezno napoved ali skupno.

Nasprotnika lahko ponovno kontrirata z besedo »SUB«, igra se ponovno podvoji (poosmeri) na posamezno napoved ali skupno.

Nato ni več možnosti kontriranja.

Pri nepravilnem zalaganju licitatorja lahko dasta nasprotnika kontro. Pri višku kart so zadnji štiri od tistega, ki ima proste karte še v roki. Računanje igre je potem enako.

Če pri kontri igralca, ki sta dala kontro, ne zbereta izkupiček 21, nosi dvojno kazen igralec, ki je dal kontro.

IGRA

- Na izigrano barvo je treba odgovoriti z isto barvo, s tarokom šele takrat, ko te barve ni več v roki.

- Taroki pobirajo drug drugega, višji pobere nižjega. Na tarok je treba odgovoriti s tarokom. Ko ga nimamo več, lahko vržemo katero koli karto po svoji izbiri.

- Posebni je mond (tarok XXI), ki ga moramo pripeljati »domov«. Če ga licitator med igro vzame, se tudi soigralcu računa kazen mondfang (mondfonk) - 1 točko. Enako računanje je, če ga vzameta licitatorju. Če si ga vzameta soigralca, se licitatorju tudi prišteje točka, medsebojne kazni ni.

- Nevzetje monda iz talona se ne kaznuje.

- Če pade v zaporedju mond, škis in nato pagat je »štih« last pagata, v škodo škisa pa se šteje »pagatfonk« in se lastnika (in ali lastnika in soigralca) kaznuje z 2 negativnima točkama. Vendar prevzemanje kart (razen pri klopu) ni obvezujoče. Tako škisa, kot pagata se igra »kalkulirano«.

- Popravilo napačne karte je možno do pokritja z naslednjo ali, da se ne obrne na kup izkupička.

- Izkupiček med igro ne sme nihče odpirati in gledati (šteti barve, taroke).

- Če igralec napove valat in ga soigralca podereta (dobita »štih«), se igro igra do konca, izkupiček se prešteje po pravilih (odšteje se 16 točk za podrti valat).

- Igrati se mora do konca - vse karte se morajo zaporedoma metati na mizo. Če licitator vrže dol, da ne bo imel štih, mora pobrati, saj lahko nasprotnika delata pagata. Če licitator vrže karte na mizo, da nasprotnika nimata več štih in da dokažeta, da bi ga imela, so vse odprte karte na mizi (ne zaprt izkupiček) od nasprotnikov.
- Pri napovedi pagata mora le tega izklicatelj dati zadnjega od tarokov. Če pade pred koncem igre se izklicatelja kaznuje kot izgubljena napoved.

ŠTETJE NAGRADE IGRE ali KAZNI

Licitator mora zbrati 35 in list (platelec) ali več za zmago.

• ko ima licitator zmago se šteje igra			
platelec 0,3	-	dva platelca 0,6	
35,3 do 37,3	-	igra	
37,6 do 42,3	-	igra	+ 1 poen
42,6 do 47,3	-	igra	+ 2 poena
47,6 do 52,3	-	igra	+ 3 poene
52,6 do 57,3	-	igra	+ 4 poene
57,6 do 62,3	-	igra	+ 5 poenov
62,6 do 67,3	-	igra	+ 6 poenov
67,6 do	-	igra	+ 7 poenov

Če licitator izgubi se poeni in igra štejejo podobno. K štetju se doda še točka za »kavf«.

Če licitator naredi tihega pagata, se k izkupičku dodata dve točki.

Če ima licitator vse štiri kralje, se k izkupičku doda 1 točka.

Če ima licitator celo trulo (škis, mond in pagat) se k izkupičku doda 1 točka.

Če licitator zgoraj navedenih stvari nima, se od nagrade odvzame po istih kriterijih.

Enako se doda ali odvzema v primeru kazni.

RAČUNANJE NAGRAD, KAZNI

Računanje vedno naredi igralec ali igralca, ki sta zmagala. Mora biti usklajeno in soglasno z nasprotnikom.

KLOP

Klop je igra, ko nihče ni zlicitiral svoje igre.

Igra ga vsak zase, če igrajo v TRI štirje igralci, igra tudi delilec s talonom.

Talon delilec zase odpre in velja pravilo barvanja (barva na barvo, ne po zaporedju kart).

Začetek igre je enak kot pri ostalih igrah - začenja desni od delilca.

Pri igranju velja pravilo nadigravanja z višjo karto (barva ali tarok) od tiste, ki že leži ali ležijo na mizi. Igra se barva na barvo, tarok na tarok. Tarok lahko pade šele, ko v roki ni več ustrezne barve.

Mond se kot prvi ne sme nositi na mizo, lahko se ga da na že ležečo karto, vendar ne na škisa.

Pogat sme pasti zadnji med taroki iz roke.

Če padejo v zaporedju mond, škis in da ima naslednji igralec pagata, ga mora dati na mizo in stih je njegov. K izkupičku se ne šteje kot »mondfonk« ali »škisfonk«.

Mešalec igra s talonom kot ostali igralci, ko mu jih zmanjka (6 kart) je z igro zaključil. Izkupiček lahko prešteje, vendar ostane tiho, koliko ima. Po končani igri sodeluje v nagrajevanju ozr. kaznovanju enakopravno kot soigralci.

Če je mešalec z zadnjo, 6. karto pobral stih, nadaljuje z odpiranjem nove igre naslednji sosed.

Ko je igra zaključena, vsak zase prešteje izkupiček - pove tudi platelce. Zmaga tisti, ki ima najmanjši izkupiček; izgubi tisti, ki pobere največ. Štetje mora biti soglasno in usklajeno na 70.

V primeru, da je igravec zbral 35 točk (zadosti 35, ne 35 in platelc) je kaznovan dvojno (soigralci vstanejo).

Če imata dva igralca popolnoma enak izkupiček in da je to izkupiček, ki izgubi, se kazen deli na oba in je enojna (se ne podvoji).

Kazen pri navadnem klopu je 5 negativnih točk, pri polnem klopu pa 10 negativnih točk.

Kazen (negativne točke ali plačilo) je stvar dogovora in je opisana pri pravilih tekmovanja.

SPLOŠNA PRAVILA PRI IGRANJU

1. Prepovedano se je pogovarjati o kartah, dogovarjanje o igri, izdajanje kart ali dajanje posebnih znakov.
2. Prepovedano je gledanje kart soigralcem, vendar mora vsak sam zagotoviti skritost.
3. Pri deljenju kart se karte morajo razdeliti pravilno in po zaporedju. Če se mešalec zmoti, se ga kaznuje z dvema poenoma, z mešanjem pa mora nadaljevati, dokler ne razdeli pravilno. Če manjka karta in se dobi kje založena, delilec brez kazni ponovno meša in deli.
4. Napake barvanja - »renonsi« se napovejo takoj med igro ali po zaključku, pred štetjem:
 - V primeru, da je zmagovalec naredil renoso, se ga kaznuje z odvzemom zmage in se ne piše nobenemu
 - V primeru poraza se prišteje k štetju kazni še poen »renons«.
 - Pri igri, ko je soigralec naredil renons, nosi dvojno kazen - svojo in soigralčevo.
 - Pri igranju klopa je igravec, ki je naredil renons, avtomatično edini poraženec in nosi vse kazni.
 - Dvojni renons - licitator in eden od nasprotnikov v igri naredita renons:
 - licitator zmaga - nobenemu se ne piše nič;
 - licitator izgubi - licitatorju se ne piše nič; nasprotnik, ki je naredil renons, se mu piše kazen brez točk renonsa; nasprotnik, ki ni naredil renonsa, se mu piše izkupiček brez točk renonsa
5. Prehitro odigrana karta, prehitevanje pri licitaciji, napovedih ali dajanju konter se igralca prvič opozori, v vseh naslednjih primerih pa se kliče renons.
6. Namenski renonsi so točkovno kaznovani kot nenamenski, v primeru ponavljanja prekrškov pa tekmovalna komisija tekmovalca lahko diskvalificira in odstrani s turnirja.
7. Tekmovalci pri vsaki mizi pišejo zapisnik, ki ga po koncu kroga oddajo tekmovalni komisiji. Seštevek mora biti poravnan. Obrazec zapisnika je v prilogi.

TAROK je lepa igra, namenjena sprostitvi. Ob igranju se sprostimo in naberemo moči za vsakodnevne težave. Ob napakah – svojih ali tujih, prosim, brez hude krvi in grdih besed. Sprejmimo jo kot nujno zlo in pri TAROKU se vedno učimo in spoznamo kaj novega.

Lepe igre še naprej!

Franc Rakovec