

Pravidla taroků

Taroky pro čtyři hráče s balíčkem 54 karet — dvaadvacet trvalých trumfů, tajný spoluhráč, kterého si voláte kartou, a společný bank zvaný **Žid**, jenž čeká na toho, kdo uhraje hlášeného pagáta. Od rozdání a licitace přes hlášky a flekování až po sehrávku a vyúčtování. Sestaveno sjednocením pěti tradičních pravidel a ověřeno vzorovou partií.

OBSAH

- | | |
|-----------------------------|--------------------------------|
| 1. Základní pojmy | 7. Druhy her |
| 2. Karty a jejich pořadí | 8. Hlášky |
| 3. Bodování | 9. Kolečko hlášek a fleků |
| 4. Míchání a rozdávání | 10. Sehrávka — pravidla zdvihu |
| 5. Licitace — kdo bude hrát | 11. Počítání, placení a Žid |
| 6. Talon — dokup a skládání | 12. Specifika hry v aplikaci |

1. Základní pojmy

- Taroky se hrají ve **čtyřech hráčích** se zvláštním balíčkem **54 karet**. Vše — rozdávání, licitace, hlášky i sehrávka — jde **proti směru hodinových ručiček**.
- Taroky** jsou trvalé trumfy: dvaadvacet karet, které přebíjejí všechny čtyři barvy. Nejvyšší z nich je **škýz**.
- Cílem** je uhrát ve zdvizích víc než polovinu bodů — ve hře je jich celkem **70**, takže vyhrává strana, která nasbírá **36 a více**.
- O právo hrát se **licituje**. Kdo vydraží nejvyšší hru, je **vydražitel** (aktér). Podle druhu hry hraje buď **ve dvojici s tajným spoluhráčem**, nebo **sám proti třem**.
- Zvláštní taroky: **pagát** (tarok I, nejnižší), **mond** (tarok XXI) a **škýz** (nejvyšší, bez čísla). Dohromady tvoří trojici **trul**.
- Předák** je hráč po pravici rozdávajícího — zahajuje licitaci a vynáší první zdvih (hlášky začíná **vydražitel**). **Zadák** je rozdávající. Po každé hře se role posunou o jedno místo proti směru hodinových ručiček.

2. Karty a jejich pořadí

Balíček tvoří **22 taroků** a **4 barvy** (srdce, kára, piky, kříže) po osmi kartách.

- Taroky** jsou značené římskými číslicemi **I–XXI**; dvaadvacátý, bez čísla, je **škýz**. Platí jako trvalé trumfy nad všemi barvami.
- Barvy** mají čtyři figury — **král, dáma, kaval, kluk** — a čtyři číselné karty. **Černé barvy** (piky, kříže) mají 10, 9, 8, 7; **červené barvy** (srdce, kára) mají 1, 2, 3, 4.

Trul — škýz, mond a pagát — je zároveň nejsilnější, druhý nejsilnější a nejslabší tarok. Pagát je sice nejnižší trumf, ale hráč, který jím vezme *poslední* zdvih, získává zvláštní prémii (viz hlášky a Žid).



škýz
nejvyšší



mond (XXI)



pagát (I)
nejnižší

Pořadí síly

škýz > mond (XXI) > XX ... II > pagát (I)



škýz



XXI



XX

...



III



II



I (pagát)

SKUPINA	OD NEJSILNĚJŠÍ PO NEJSLABŠÍ
Taroky	škýz · XXI (mond) · XX · ... · II · I (pagát)
Černé barvy (piky, kříže)	král · dáma · kaval · kluk · 10 · 9 · 8 · 7
Červené barvy (srdce, kára)	král · dáma · kaval · kluk · 1 · 2 · 3 · 4

Pozor na červené barvy: **jednička (eso)** je nejsilnější z číselných karet a přebíjí dvojku, trojku i čtyřku. U černých barev je naopak nejsilnější číselná karta desítka.

Ukázka barvy — **srdce** od nejsilnější karty po nejslabší:



král



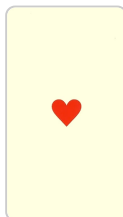
dáma



kaval



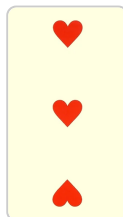
kluk



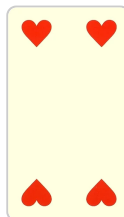
eso (1)



2



3



4

Černé barvy (piky, kříže) mají místo eso–4 čísla 10, 9, 8, 7 — a nejsilnější z nich je **desítka** hned pod klukem.

3. Bodování

Každá karta má bodovou hodnotu. Ve hře je dohromady **70 bodů**; vyhrává strana, která ve svých zdvizech nasbírá **36 a více**.

KARTA	BODY
-------	------

Král, škýz, mond, pagát	5
Dáma	4
Kaval (jezdec)	3
Kluk	2
Ostatní karty (taroky II–XX, číselné karty barev)	1

Počítání po trojicích

Body se počítají tak, že strana rozloží své zdvihy na trojice a u každé sečte hodnoty a **odečte 2**. Zbudou-li nakonec dvě karty nebo jedna, odečte se místo toho **1**. Součet obou stran musí vyjít **70**.

PŘÍKLAD

Trojice král + král + sedmička = $5 + 5 + 1 - 2 = 9$ bodů.

Trojice mond + pagát + kluk = $5 + 5 + 2 - 2 = 10$ bodů.

Tři obyčejné taroky = $1 + 1 + 1 - 2 = 1$ bod.

- ♣ Body počítá aplikace sama — po hře uvidíš rozdělení i výsledné vyúčtování. Ruční počítání po trojicích potřebuješ jen u živého stolu.

4. Míchání a rozdávání

Zvláštností taroků je, že se karty **nemíchají** — jen skládají a snímají, aby vznikaly „lepivé“ listy jako u živého stolu.

- První zadáka určí los („malá dává“); dál se rozdávání posouvá **proti směru hodinových ručiček** — novým zadákem je vždy dosavadní předák.
- Zadák karty nemíchá, jen několikrát přeloží složený balíček a nabídne ho hráči naproti k **sejmutí** (oddělí aspoň dvě karty), nebo **poklepnutí**.
- Rozdává se vždy **6 karet do talonu** uprostřed stolu, poté dostane každý hráč **2× po šesti kartách** — celkem **12 karet**.
- Po poklepnutí smí předák zvolit i jiný způsob rozdání (po jedné, ábeles...). V aplikaci se tím nezdržujeme.

- ♣ V aplikaci rozdává server, zatím po každé hře náhodně zamíchaný balíček. Chystáme volbu stolu s „hospodským“ mícháním, kde se karty jen skládají a snímají.

5. Licitace — kdo bude hrát

Licitací se určí **druh hry** a **vydražitel**. Druhy hry (**povinnosti**) jsou seřazené vzestupně — vyšší přebíjí nižší:

1. povinnost < 2. povinnost < preferanc < sólo

POVINNOST	KDO HRAJE	TALON	STRUČNĚ
1. povinnost	2 proti 2	4+1+1	hra se skrytým spoluhráčem (volaný tarok) o většinu bodů
2. povinnost	2 proti 2	4+1+1	totéž + závazek sebrat pagátem poslední zdvih
Preferanc (3. povinnost)	1 proti 3	3	vydražitel hraje sám, list si vylepší trojicí z talonu
Sólo (4. povinnost)	1 proti 3	—	sám proti třem přímo z ruky, na talon se nedívá
Varšava (žebrák)	každý sám	—	zvláštní hra o co <i>nejméně</i> bodů; hlásí ji jen předák

- Licitaci **zahajuje předák** a má **povinnost ohlásit aspoň první povinnost** — pasovat nesmí. Smí ale rovnou otevřít i výš (2. povinností, preferancem, sólem).
- Ostatní se pak vyjadřují proti směru hodinových ručiček. Hráč smí ohlásit jen povinnost **vyšší**; jinak řekne „dobrá“ nebo „pas“.
- Každý se vyjádří právě jednou.** Kdo se vyjádřil, se už k licitaci nevrací a **nemůže přebít hráče, který nadražil až po něm**. Licitace tak proběhne jediným okruhem; vydražitelem je hráč s nejvyšší hrou.

PŘÍKLAD

Předák hlásí první povinnost · hráč 2 „dobrá“ · hráč 3 druhou povinnost · hráč 4 „dobrá“. Licitace končí, vydražitelem je hráč 3. Předák už preferanc ohlásit nemůže — své slovo vyčerpал otevřením.

6. Talon — dokup a skládání

Šest karet talonu si vydražitel (u preferance i on sám) částečně přibere a stejný počet karet **složí** (odloží lícem dolů). U

1. a 2. povinnosti se talon dělí **4 + 1 + 1**:

- Vydražitel bere **první čtyři karty** — odmítnout je nesmí.
- Pátá a šestá karta** se nabízejí postupně ostatním v herním pořadí. Každý ji může vzít, nebo odmítnout — odmítnutá putuje dál. Karta, kterou nikdo nevezme, **případně vydražiteli** (odloží ji stranou lícem dolů, nehraje s ní a její body se mu připočtou až po hře).
- Kdo si z talonu vzal karty, musí před hláškami **složit stejný počet** karet ze své ruky. **Skládá se současně** — nikdo nevidí, co kdo složil.

Proč právo kartu odmítnout? Dobraná karta by mohla hráči zrušit placenou hlášku — třeba tarok z talonu by zničil hlášku *barvičky* (nejvýš 2 taroky) nebo *barvy* (žádný tarok).

Co se smí a nesmí složit

- Skládat lze **libovolné barevné karty kromě králů**.
- **Král ani karta trulu** (škýz, mond, pagát) se **nesmí složit nikdy**.
- **Obyčejný tarok (II–XX) jen z nouze** — teprve když ke složení nezbývají žádné barevné karty kromě králů. Skládání tarok hráč **ukáže všem** (položí lícem nahoru). Dobrovolně (kvůli hlášce) tarok složit nelze.

♣ Aplikace nedovolený odhoz nepřijme a nabízené karty talonu ti předloží v pořadí — stačí vzít, nebo odmítnout.

7. Druhy her

1. povinnost — hra se spoluhráčem

- Vydražitel **volá spoluhráče tarokem**: řekne „hraj s XIX“. Má-li XIX sám v ruce, volá o číslo níž (XVIII, XVII, XVI). Držitel volaného taroku se stává jeho **tajným spoluhráčem** — **nesmí to nijak prozradit**. Zbývá dva hráči tvoří protistranu; rozložení stran se odhaluje až hrou.
- **Tiché sólo**: vydražitel smí zavolat i tarok, který drží sám — pak hraje tajně sám proti třem.
- Dokoupí-li vydražitel volaný tarok z talonu, **hraje sám**.

2. povinnost — hra s pagátem

- Jako první povinnost, ale vydražitel **musí mít pagáta** a zavazuje se jím **sebrat poslední zdvih**. Druhá povinnost tak v sobě automaticky nese **hlášeného pagáta** (20 bodů + Žid).
- **Pagát smí z ruky až jako poslední tarok** — dokud držíte jiný tarok, pagáta zahrát nesmíte. Jinak by šlo závazek obejít tím, že ho brzy odhodíte. (Stejně jako ve Varšavě; u ostatních her tahle povinnost **neplatí**.)

Preferanc (3. povinnost) — sám proti třem

- Vydražitel hraje sám a vylepší si list **trojicí z talonu**. Volbou trojice určuje násobek hry: **na prvních ×1, na druhých ×2, na třetích ×3** (bere první / druhou / zpět první trojici).
- Tři karty ze své ruky složí (počítají se jemu); trojici, kterou si nevzal, dostane protistrana.

Sólo (4. povinnost)

- Nejvyšší hra: vydražitel hraje sám proti třem **přímo z ruky**, na talon se nedívá (po hře se jeho karty počítají protistraně). Násobek hry je **×4**.

Varšava (žebrák)

Zvláštní hra, kterou smí ohlásit **jen předák** — a to tehdy, když nikdo neohlásil víc než první povinnost a předák ji hrát nechce. Každý hraje sám za sebe a snaží se uhrát **co nejméně bodů**.

- Žádné hlášky ani fleky. **Platí povinnost přebíjet**: kdo může, musí zahrát vyšší kartu. Ctění barvy má přednost — nejdřív se přiznává barva, teprve pak trumfuje.

- **Pagát musí být poslední tarok, který opustí ruku.** Mond se nesmí přihodit do zdvihu, kde už leží škýz.
- Předák přikládá na konec každého z **prvních šesti zdvihů** jednu kartu z talonu (ukáže ji všem).
- Každý si spočítá uhrané body a platí sankci **do Žida** podle pásma. Kdo neuhraje žádný zdvih (**panna**), sankce se násobí: ×2 při jedné panně, ×4 při dvou, ×8 při třech.

UHRANÉ BODY	SANKCE DO ŽIDA
0–15	0
16–20	5
21–25	10
26–30	15
31–35	20
36–40	25
41–45	30
46–50	35
51–55	40
56–60	45
61–65	50
66–70	55

8. Hlášky

Po složení karet každý na svém tahu ohlásí, co má v ruce (a případně co se zavazuje uhrát). Hlášky se dělí na **prozrazující** a **zavazující**.

Prozrazující hlášky

Oznamují stav listu. Hlásí se **povinně** (zamlčení je renonc), **nelze je flekovat** a body za ně strana získá vždy — bez ohledu na výsledek hry. Tvoří **tři nezávislé kategorie**; z každé se hlásí nejvýš jedna (nejvyšší, na kterou list dosáhne) a různé kategorie se **sčítají**.

KATEGORIE	HLÁŠKA	PODMÍNKA	BODY
Trul	trul	škýz + mond + pagát v ruce	5

Králové	honéry	4 a více karet hodnoty 5	5
	trulhonéry	celý trul a 1 až 3 králové	10
	královské honéry	všichni 4 králové	10
Počet taroků	barvy	žádný tarok v ruce	10
	barvičky	1–2 taroky	5
	taročky	8–9 taroků	5
	taroky	10 a více taroků	10

PŘÍKLAD

Trul + **jeden až tři** králové = trulhonéry = **10**.

Trul + všichni 4 králové = trul (5) + královské honéry (10) = **15**.

Škýz + pagát + 2 králové (bez monda) = honéry = **5**.

Žádný tarok + 4 králové = barvy (10) + královské honéry (10) = **20**.

Zavazující hlášky

Závazek něco uhrát. Při splnění strana body získá, při nesplnění je ztrácí. **Lze je flekovat** (samostatně, nezávisle na hře).

HLÁŠKA	ZÁVAZEK	BODY
Pagát hlášený	sebrat pagátem (tarok I) poslední zdvih	20 + Žid
Pagát tichý (nehlášený)	totéž, bez ohlášení	10
Valát hlášený	uhrát všech 12 zdvihů	80
Valát tichý	totéž, bez ohlášení	40

- **Pagáta** smí ohlásit jen ten, kdo ho drží. Není uhrán, když ho hráč musí zahrát dřív než ve 12. zdvihu (došly mu taroky), nebo když poslední zdvih přebije protihráč — případně vlastní spoluhráč. I **tichý** pagát se hodnotí (10 bodů tam či zpět).
- **Valát** je splněn, uhraje-li strana všech dvanáct zdvihů.

9. Kolečko hlášek a fleků

Když mají všichni složeno, proběhne **jedno kolečko**, ve kterém se **hlásí i flekuje**. Začíná **vydražitel** — hlásí se odshora, od toho, kdo hru vydražil — a jde proti směru hodinových ručiček. **Flekování** znamená, že protistrana ohlášenému závazku nevěří, a **zdvojnásobuje jeho sazbu**.

flek ×2 · re ×4 · supér ×8

- **Na svém prvním tahu** hráč: (1) ohlásí povinné prozrazující hlášky, (2) smí ohlásit zavazující hlášku (pagát, valát) — **jen zde**, a (3) smí flekovat hru nebo cizí zavazující hlášku.
- **Na každém dalším tahu** už jen **flekuje a odpovídá na fleky** — nehlásí. Kdo nemá co říct, řekne „**nic**“.
- Flekovat lze **každý závazek zvlášť** (hru i každou zavazující hlášku). Prozrazující hlášky flekovat nelze. Odpovídat na flek smí vždy jen **postižená strana**: flek (protistrana) → re (postižený) → supér (protistrana).
- **Hra je flekovatelná od licitace** — první tah v kolečku je tedy jediná příležitost ji fleknout, a to ještě **bez znalosti cizích hlášek**. To riziko je záměrné.

Kdy smí kdo reagovat

Na každou **novou věc** (závazek nebo flek) má hráč právo reagovat **právě jednou** — **na svém nejbližším tahu poté, co se objevila**. Když toho nevyužije, právo propadá. Kolečko **končí okruhem, ve kterém nepadla žádná nová věc** (samá „**nic**“); pak vynáší **předák** — ten kolečko nezahajuje, ale první zdvih ano.

♣ Protože rozložení stran je skryté, kolečko vždy projede všechny čtyři hráče — nelze oslovit jen „postiženou stranu“, tím by se spoluhráč prozradil. Aplikace ti hlášky nabídne a fleky pohlídá; ohlašuje se odsazeně, ať stihneš vnímat, co se děje.

PŘÍKLAD

Předákem je h1, ale hru vydražil **h3** na druhou povinnost (na stole je tedy **hra i hlášený pagát**), takže kolečko začíná u něj: h3 → h4 → h1 → h2. — h3: „Taročky, nic“ (oba závazky jsou jeho vlastní, na prvním stupni je flekuje protistrana). — h4: „Barvičky, flek na hru a flek na pagáta.“ — h1: „Trul, nic“ (fleknout už nemůže, odpovídat na flek přísluší aktérově straně). — h2: „nic“ (je spoluhráč, „re“ by se prozradil). Druhý okruh: h3 dá „re na pagáta“ (hru nechává být, tím mu právo na ni propadá), ostatní „**nic**“. Třetí okruh: samá „**nic**“ → kolečko končí a **vynáší předák h1**. Výsledek: **hra ×2, pagát ×4**.

10. Sehrávka — pravidla zdvihu

Do prvního zdvihu vynáší **vždy předák** (i když hru vydražil někdo jiný); další zdvih zahajuje vítěz předchozího. Hraje se **12 zdvihů**. Při přidávání karty platí:

1. **Přiznej barvu** — máš-li kartu nesené barvy, musíš ji zahrát. Byl-li nesen tarok, musíš hrát tarok.
2. **Bez barvy trumfuj** — nemáš-li nesenou barvu, musíš zahrát tarok.
3. **Nemáš-li barvu ani tarok**, příhod' libovolnou kartu.
4. **Přebíjet se nemusí** (jedinou výjimkou je Varšava) — smíš přiznat i nižší kartu, než jaká zdvih drží.

Zdvih bere **nejvyšší tarok**; nebyl-li tarok hrán, nejvyšší karta nesené barvy. Nahlédnout lze jen do **posledního odehraného zdvihu**.

♣ Aplikace nabízí jen karty, které smíš zahrát — nelegální tah není možný.

PŘÍKLAD

Předák vynese srdcového krále. Druhý hráč srdce nemá, přihodí tarok VIII. Třetí hráč srdce má — musí je přiznat (třeba dámu), přebíjet nemusí. Čtvrtý srdce nemá a taroky taky ne — odhodí cokoli. Zdvih bere tarok VIII (jediný trumf ve zdvihu).

11. Počítání, placení a Žid

Po posledním zdvihu se spočítají body obou stran a určí hodnota hry **V**:

VZOREC

$V = (\text{uhrané body vydražitelovy strany} - 35) \times \text{násobek hry} \times \text{fleky}$

± zavazující hlášky (× jejich fleky)

± prozrazující hlášky

- **Násobek hry:** 1. a 2. povinnost $\times 1$ · preferanc $\times 1/\times 2/\times 3$ podle trojice · sólo $\times 4$.
- Kladné V platí protistrana vydražiteli, záporné platí vydražitelova strana protistraně.
- **Remíza 35:35:** za hru se neplatí nic — jen za hlášky.
- Prozrazující hlášky se **nenásobí** fleky ani násobkem hry a náleží vždy straně, která je ohlásila.
- **Placení:** při hře **2 proti 2** platí každý poražený hodnotu V každému vítězi; při hře **1 proti 3** platí (či dostává) vydražitel **trojnásobek** — vůči každému ze tří soupeřů zvlášť.

Žid (společný bank)

- **Na začátku sezení se skládají vklady:** při prvním rozdání přidá každý hráč **5 bodů** (dohromady 20), ať je od začátku o co hrát. Dál se plní už jen **sankcemi za Varšavu, pokutami za renonc** (40 bodů) a platbami za **neuhraného hlášeného pagáta** — po vybrání tedy zůstane prázdný.
- **Žid patří jen k 2. povinnosti.** V ostatních hrách je hlášený pagát dobrovolná sázka za svých 20 bodů a se Židem nemá nic společného — ani se z něj nebere, ani se do něj neplatí.
- **Žida bere ten, kdo vyhrál sázku na pagáta; poražený do něj vloží sazbu hlášky.** Bez fleku sází jen strana, která pagáta hlásila — tam tedy při jejím neúspěchu nikdo nebere a Žid jen naroste o platbu.
 - **Uhnaný hlášený pagát:** strana s pagátem si rozebere **celý obsah Žida**.
 - **Neuhnaný hlášený pagát:** strana s pagátem kromě 20 bodů protistraně vloží **20 bodů do Žida**.
 - **Byl-li pagát flekovaný,** sází i protistrana a Žid vždy mění majitele: uhnaný pagát ho dá straně s pagátem, neuhraný protistraně. Poražená strana ho pak doplní svou platbou.
- **Fleky na pagáta násobí i platby do Žida** (flek $\times 2$, re $\times 4$, supér $\times 8$).
- Výše Žida je veřejná. Tichý pagát se Žida netýká.

- **Konec sezení vyhlásují hráči:** kdokoli ho navrhne mezi rozdáními a uzavře ho **většina usazených hráčů**. Zůstatek Žida se pak rozdělí rovným dílem; zbytek nedělitelný čtyřmi propadá.
- **Uzavřením je sezení vyrovnané.** Konečný stav kont zůstane na stole, ale **další sezení začíná od nuly** — a hned prvním rozdáním na -5 , protože se skládá vklad do Žida.

♣ Body, sazby, Žid i platby počítá aplikace a promítá je do banku stolu.

12. Specifika hry v aplikaci

- **Nelegální tahy neexistují** — aplikace nabízí jen povolené karty, nedovolený odhoz nepřijme a hlídá pořadí výnosů. Většina renonců od stolu tak vůbec nemůže nastat.
- **Hlášky jsou asistované** — povinné prozrazující hlášky aplikace ohlásí za tebe, u zavazujících (pagát, valát) a fleků se ptá.
- **Rozložení stran zůstává skryté** až do chvíle, kdy ho prozradí sama hra (typicky odehraný volaný tarok). Kolečko hlášek proto vždy projede všechny čtyři hráče.
- **Flek na cizí zavazující hlášku** (u 1. a 2. povinnosti) není v aplikaci zakázaný — mohl bys jím totiž nevědomky trefit vlastního skrytého spoluhráče, a odmítnutí by strany prozradilo. Aplikace flek proto **provede a mlčky zaznamená**, ale **neoznámí ho**. Že šlo o renonc, poznáš až průběhem hry a ve vyúčtování — je to vědomá sázka, ne chyba rozhraní.
- **Kupky zdvihů** si můžeš prohlédnout kliknutím (podle pravidel jen poslední odehraný zdvih); odhozené taroky leží lícem nahoru, protože složený trumf je veřejný.
- Preferanc, sólo, Varšava i Žid jsou plně implementované včetně pásen sankcí a panen.

♣ Pro první partie doporučujeme hrát jen 1. povinnost a preferanc, bez fleků a bez Žida — zbytek pravidel doplňte, až se rozehrajete.

Sepsáno pro **Karetní klub** sjednocením pěti tradičních tarokových pravidel (mj. brněnská verze 2001 a příručka J. Severy). Kompletní rozbor zdrojů a vzorová partie krok za krokem jsou součástí interních podkladů projektu.