

TAROKY

Taroky jsou zdvihová karetní hra pro čtyři hráče. Hra se hraje se speciálním balíčkem tarokových karet. Taroky jsou v Česku oblíbené spíše na Moravě, v Čechách je populárnější mariáš. Některé herní prvky převzal z taroků licitovaný mariáš.

V Česku se hraje ve čtyřech hráčích s balíčkem čítajícím 54 karet. V balíčku je 32 karet francouzského typu ve čtyřech barvách a 22 taroků, které představují pevné trumfy ve hře. V jiných zemích můžou být počty karet i druh karetního listu jiné. Například v Maďarsku se hraje s 42 kartami, ve Francii pak se 78. S jiným druhem karetního listu se hraje v Itálii.

Základní pojmy a karty:

V typickém balíčku čítajícím padesátčtyři listů nalezneme čtyři barvy (kříže, piky, káry a srdce) a taroky. Ve všech barvách jsou tyto figury, od nejsilnější k nejslabší: král (honer), dáma, kaval (jezdec) a kluk. V černých barvách jsou karty hodnot (od nejslabší): 7,8,9,10, v červených barvách jsou karty hodnot (od nejslabší): 4,3,2 a eso. Figury přebíjejí ostatní karty v dané barvě. Taroky číslo I až XXI a škýz jsou vždy nejsilnější karty ve hře.

oči – body, například 5 očí je 5 bodů

mazání – přiřazování hodnotných karet spoluhráči

plonk – jediná karta barvy nebo jediný tarok v listě

dražba – licitace

předák/forhont – hráč, který vynáší

aktér – hráč, který vydražil hru

zdvih – štych

kaval – jezdec, karta v síle mezi dámou a klukem

honer – král

škýz – nejvyšší tarok a nejsilnější karta ve hře

mond – tarok XXI., druhá nejsilnější karta ve hře

pagát – tarok I., nejslabší z taroků

žid – pokladnička, která se rozebírá při uhrané druhé povinnosti

renonc – porušení pravidel

V některých pravidlech se neuplatňuje placení do žida, hráči se ve Varšavě vyplácí mezi sebou. Pokud se na žida hraje, pak se do něj přispívá při prohrané Varšavě a rozebírá si při uhrané druhé povinnosti.

Pravidla:

V pravidlech jsou významné rozdíly mezi regiony i skupinami, proto je vhodné před začátkem hraní si tuto ujasnit. Rozdíly jsou například ve vyúčtování (hodnotě her), v povinnosti hlásit prozrazující hlášky (v některých pravidlech se nehlásí barvičky), ale například i v tom, zda se některé povinnosti vůbec hrají. Níže uvedené informace platí pro jednu z nejčastěji hraných verzí v Česku Volání devatenáctky. Existují i další verze jako volání dvacítky, volání krále, taroky ve třech hráčích, štramandl a další.

Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Pětibodové karty jsou škýz, mond, pagát a králové. Čtyřbodové jsou dámy, třibodoví kavalové, dvoubodoví kluci. Ostatní karty jsou hodnoceny jedním bodem. Dále se do závěrečného vyúčtování započítávají hlášky.

Před rozdělením se balíček karet snímá. Rozdává se proti směru hodinových ručiček, nejčastěji se začíná 6 kartami do talonu a potom dvakrát dokola každému hráči po šesti listech. Existují ale i jiné způsoby jak rozdávat. Po rozdělení následuje dražba a hlášení.

V tarokách se musí barvit (hrát stejnou barvou, jaká byla nesena) a nemusí se přebíjet (hrát vyšší hodnotu).

Pokud hráč nemá příslušnou barvu, musí hrát tarokem. Nemá-li tarok, může hrát libovolnou kartou podle svého uvážení. První kartu do nového zdvihu vynáší vždy ten, kdo bral předchozí.

Na každou vydraženou hru je možno dát flek, i opakovaně. Každé flekování zdvojnásobuje postupně hodnotu bodů.

Druhy her:

První povinnost (základní povinnost)

Na této povinnosti začíná každá hra. V případě, že žádný z hráčů nelicituje vyšší hru, tak forhont určí s kterým tarokem hraje. Začíná se od devatenáctky, pokud tento tarok má aktér na ruce, volí osmnáctku a tak dále až po šestnáct. Z talonu bere aktér 4 karty, dva další hráči v pořadí po kartě a stejný počet karet, jaký

hráč bral, následně odhodí. Pokud forhont neřekne, s kterým tarokem hraje, hraje automaticky s devatenáctkou, i když ji má případně v ruce.

Druhá povinnost

Druhá povinnost se podobá první, předák také hlásí s kterým tarokem hraje (počínaje od devatenáctky) a rozebírá se talon v počtech 4+1+1 karet, stejný počet karet se odhazuje. Rozdíl je ten, že vydražitel se zavazuje pro získání posledního zdvihu pagátem (tarok číslo I).

Třetí povinnost (preferance, preferans, trojka)

V této povinnosti aktér hraje sám proti ostatním hráčům. Aktér si bere první, druhou nebo znovu první trojici karet z talonu. Podle toho, kterou trojici zvolil rozlišujeme tři „stupně“ třetí povinnosti. Karty z talonu, které nezvolil propadají protihráčům. Aktér shazuje tři karty, tyto se mu připočítávají do konečného skóre.

Čtvrtá povinnost (sólo)

Aktér hraje sám proti ostatním třem hráčům, aniž by si bral karty z talonu. Talon se započítává do skóre protihráčům.

Varšava (žebrák)

Varšava je odlišná od výše zmíněných povinností. Musí se přebíjet a neplatí žádné hlášky. Pagát musí jít z ruky hráče jako poslední tarok. Mond se nesmí namazat (přihodit k) na škýze, pokud se nejedná o poslední tarok v ruce. V prvních šesti zdvizích se přiřazuje vrchní karta z talonu.

Hlášky:

Prozrazující hlášení:

Malé hlášky

- trul – mond, škýz a pagát
- honery – 4 karty v hodnotě 5 bodů
- barvičky – 1 nebo 2 taroky
- taročky – 8 nebo 9 taroků

Velké hlášky

- taroky – minimálně 10 taroků
- barvy – žádný tarok
- královské honery – 4 honery
- trulhonery – trul + nejméně 1 honer

Zavazující hlášení:

Dále může hráč hlásit pagáta či valáta. Při hlášeném pagátu se hráč zavazuje, že on nebo jeho spoluhráč přebije poslední zdvih ve hře pagátem, shodně jako při druhé povinnosti. Při zahlášeném valátu se hráč zavazuje uhrát všechny zdvihy ve hře. Jako tichého pagáta či valáta označujeme stav, kdy hráč uhraje pagáta či valáta bez ohlášení. Tiché hlášky jsou ve výsledném vyúčtování oceněny nižší sazbou.