

PRAVILA TEKMOVALNEGA TAROKA – TARUK 2012

SPLOŠNO

1. Ena tekmovalna miza šteje štiri igralna mesta - A, B, C in D. Razpored igralcev po igralnih mestih se opravi z ustreznim žrebom.
2. Igralec razporejen na igralno mesto A je odgovoren za red pri mizi, za pravilen potek igre in pisanje tekmovalnega zapisnika. Če ta tega ne želi, lahko opravlja delo nekdo drug iz te mize.
3. Rezultati se obračunajo po izteku igralnega časa. Vrstni red pri igralni mizi se določi na podlagi medsebojne razlike po odigranih igrah. Zmagovalec prejme 2 točki, drugo uvrščeni igralec prejme 1,5 točke, tretji igralec 1 točko, četrti pa 0,5 točke. Morebitna izenačenost na katerem koli mestu pa prinese obema igralcema enako število točk, kot da bi bil en sam igralec.
4. Po zadnji igri se v zapisniku vpišejo končni rezultati in vrstni red igralcev. Zapisnik je zaključen, ko ga igralci podpišejo in ga igralec A preda sodniku oz. organizatorjem.
5. Igra se 4/12. Kar pomeni da so 4je krogi in 12 iger na vsak krog. Skupaj 48 iger.
6. Krog je omejen na 1h in 15min, oziroma 6 min na igro. Če se ne konča kroga v tem času, se ko se zaključi igrana igra konča z krogom in zapiše vrstni red.
7. Razporeditev v naslednji krog. Velja za 32 igralcev. Po vsakem krogu, zmagovalci miz 1,2,3,4 igrajo za 1. mizo, zmagovalci miz 5,6,7,8 pa za 2. mizo. Podobno z igralci ki so bili drugi. Ti iz prvih štirih mizah igrajo naslednji krog za mizo 3, iz zadnjih pa za mizo 4. Podobno velja za vse igralce naprej. Tretji prve polovice miz za mizo 5, druge polovice pa za mizo 6. Ter četrti iz prve polovice miz za mizo 7, druge polovice pa za mizo 8.
8. Končni vrstni red se izračuna, po zadnjem krogu, s seštevkom točk vsakega igralca. Zmaga igralec z največ točkami.

PRAVILA IGRE

1. Delivec je tisti, ki meša in deli karte. V prvi igri je to igralec, ki je razporejen na igralno mesto A, v naslednjih igrah pa se vrstni red delivcev menja v smeri urinega kazalca.
2. Delivec premeša karte in jih ponudi igralcu nasproti od sebe, da jih vsaj enkrat privzdigne. Če smatra, da niso dobro premešane, jih lahko dodatno privzdigne, vendar ne več kot trikrat.
3. Delivec razdeli karte v smeri urnega kazalca, in sicer najprej zaporedoma 6 kart v talon, nato pa vsakemu igralcu dvakrat po 6 kart.
4. Če po delitvi en igralec ugotovi, da ni prejel nobenega taroka, to jasno pove, pokaže karte in jih vrne delivcu. Mešanje in delitev se ponovi.
5. Licitacijo začne igralec, ki je razporejen na igralno mesto levo od delivca. Njegova obvezna napoved je »tri«. Napovedi ostalih igralcev si sledijo v smeri urnega kazalca.
6. Če po prvem krogu licitacije obvezna tri ni bila presežena, odloča prvi igralec, ki izbira med igro »tri«, vsako višjo igro ali klopom.
7. Igro, ki jo igralci niso presežli, lahko zviša le igralec s prednostjo (igralec z obvezno »tri«). Če on poda igro »dalje« ima potem prednost igralec na njegovi levi (samo za licitacijo). Primer 1: Igralec A ima obvezno »tri«, B pravi »dve«, C »dalje«, D pa »ena«. Nato igralec A pravi »dalje«, ker pa je to storil, ima igralec B možnost igranja igre ena ali več, ker prevzema prednost. Primer 2: Igralec A ima obvezno »tri«, B pravi »dalje«, C pravi »ena«, D »solo tri«. Na kar ima igralec A možnost igranja igre solo tri ali več, vendar se odloči za »dalje«, ker je igralec B v prvem krogu podal »dalje« sedaj ne prevzema prednosti, ampak jo igralec C ker je podal eno igro. Tako lahko igralec C igra solo tri ali več. Recimo da izbere »solo tri«. Tedaj igralec D, ki je prej želel igrati »solo tri« ne more več, ker mu je igralec z prednostjo igro prevzel. Lahko pa izbere večjo igro. Ostala igralca pa ostaneta tiho, saj ne igrata nobene igre.
8. Igralec, ki po končani licitaciji prevzame igro, zamenja talon in izreče morebitne napovedi. Z besedo »ležim« dovoli ostalim igralcem, da po vrstnem redu (od njegove leve) izrečejo svoje napovedi ali pa z besedo »dalje« potrdijo njegovo igro in morebitne napovedi.
9. Igra se začne, ko se izigra prva karta. Prvo karto izigra igralec, ki je prvi začel z licitacijo (razen pri igrah berač, solo brez talona in valat).

10. Igralci obračajo vzetke in jih zlagajo pred seboj v enakem vrstnem redu kot so jih osvojili. Pregledovanje prejšnjih vzetkov ni dovoljeno. Razen zadnjega, še predno pade prva karta naslednjega.
11. Vzetek, v katerem so v poljubnem vrstnem redu izigrani škis, mond in pagat (trula), osvoji igralec, ki je izigral pagata. Taka izguba monda ne šteje kot kazenski vzetek. Tudi nobena karta ni prisiljena da je izigrana.
12. Po končani igri obe strani preštejeta svoje vzetke. Pri obračunu rezultata se upošteva vrednost igre, pozitivna ali negativna razlika, ki sta jo obe strani v igri dosegli ter uspešne ali neuspešne napovedi.
13. Besedilo 12 točke ne velja, če je bil v igri dosežen nenapovedani (tihi) valat. V tem primeru se obračuna osnovna vrednost 250 točk, povečana za izrečene posebne napovedi in radelc.
14. Seštevek se zaokroži na 5. Če je bil seštevek 17 + 1 karta pomeni da je to 20, saj je na drugi strani seštevek enak 52+2 karti, kar pomeni 50. Skupaj vedno 70.
15. V igrah tri, dva, ena če je igralec izigral kralja, njegovi partner prejme 50% točk ki jih je on prijel. Če prejme igralec, ki je igro igral, število točk ki ni deljivo z 2, npr. 115 točk, njegov soigralec tedaj prejme 60 točk. Kot da bi on prijel 120 točk(prišteje se 5 točk njegovi vrednosti, nato deli z 2). V primeru valata, tihi ali napovedani, oba igralca prejmeta isto število točk.
16. Šteje se, da igralec igro dobi, če zbere najmanj 36 točk oz. 35+1 karta.
17. Igre in njihova vrednost:

- tri	10 t
- dve	20 t
- ena	30 t
- solo tri	40 t
- solo dve	50 t
- solo ena	60 t
- berač	70 t
- solo brez talona	80 t
- valat	500 t

18. Napovedi in njihova vrednost:

- kralji	20 t
- trula	20 t
- kralj ultimo	20 t
- pagat	50 t
- barvni valat	125 t
- valat	500 t

Navedene vrednosti napovedi se zmanjšajo za polovico, če se jih osvoji, a niso bile napovedane (tihe).

19. Šteje se, da so napovedi uspešne, če se osvoji vse štiri kralje (kralji), če se osvoji škisa, monda in pagata (trula), če se s pagatom, kot edinim tarokom osvoji zadnji vzetek (pagat), če se v zadnjem vzetku osvoji klicanega kralja(kralj ultimo) in če se osvoji vse vzetke (valat).
20. Napoved barvnega valata se lahko napove po izboru igre(razen igre valat in berač). Igralec vzame iz talona kate in jih menja. Tadaž lahko napove napoved barvni valat. Če je pri izboru igre napovedal kralja, ta igralec ki ga ima igra z njim. Če skupaj osvojita vse vzetke je igra dobljena. Brez napovedi kralja pri izberi igre, pa ta igralec igra igro sam.
21. Če nasprotni ekipi(ta ki ne igra igre), uspe napovedati ali opraviti tiho napoved, se tedaj tej ekipi piše vrednost napovedi.
22. Posebne napovedi in njihova vrednosti:

- kontra	2 - kratnik osnovne vrednosti
- re	4 - kratnik osnovne vrednosti
23. Posebna napoved je uspešna, če igralec, kateremu je namenjena, igro izgubi ali če ne osvoji vrednosti posebnih napovedi.
24. Igralcu ki je izrekel posebno napoved, se ne piše ničesar. Razen tistemu, ki igra. Edino ta lahko odgovarja z re-kontro.
25. Igralec, ki je bil izigran, ker ima »rufanega« kralja, ne sme napovedati katere koli kontre igralcu, ki igra igra. Igralec, ki igra igra, pa lahko njemu napove konto če ta napove katero napoved.

- Seveda ne sme igralec izdati da je on izigran, razen če želi napovedati zadnjega kralja(kralj ultimo). Tedaj igralec, ki igro igra ne sme napovedati katere koli kontre njemu.
26. Radelc je kategorija, ki podvoji dosežek točk in se upošteva pri obračunu odigrane igre, napovedi in posebnih napovedi.
 27. Radelc pridobijo igralci po odigranem klopu, beraču, solo brez in valatu(tudi tihi). Označuje se z majhnim krogom, v tekmovalnem zapisniku pod imenom in priimkom igralca. Radelc se igralcu izbriše po prvi odigrani igri po pridobitvi le-tega oziroma, ko se izkoristi njegov učinek.
 28. Mondfang je položaj, v katerem Škis, kot najmočnejša karta prevzame Monda. Šteje se kot kazenski vzetek, ki prizadetemu igralcu prinaša (minus) -20 točk(samo igralcu, ki ga je igral, njegovemu soigralcu se to ne piše, tako kot ne upošteva radelca ali konter).
 29. Kraljev in trule po menjavi talona ni dovoljeno zalagati. Če igralec želi založiti enega ali več preostalih tarokov, jih mora pred tem pokazati nasprotni igralcem.
 30. Če je izigrani kralj v talonu, ga lahko igralec ki igro igra vzame, vendar to ni obvezno zanj. Če mu ga uspe prinesiti k sebi, si pridobi tudi ostali talon po koncu igre, kar mu pomaga pri seštevku.
 31. Če je v talonu mond, ga igralec lahko vzame, vendar to ni obvezno zanj. Če ga ne vzame piše takoj -20 točk. Razen v primeru, da je izigrani kralj tudi v talonu in vzame tega, tedaj ima možnost da monda pridobi k sebi.
 32. Seštevek se seštevava v redu: igra + razlika igre + posebne napovedi(kralji, trula, kralj, pagat + njihove kontre(x2 ali x4))+ radelc(x2) + kontre na igro(x2 ali x4).
 33. V igri berač in klop, mora biti pagat izsiljen. To pomeni, da mora bit zadnji tarok izmed tarokov, ki jih imaš. V primeru, da sta v vzetku mond in škis že padla in da ima igralec ki je naslednji v roki tudi pagata, tedaj tega mora igrati(je izsiljen).
 34. Igro se vedno odigra do zadnjega vzetka.

KLOP

1. Klop je igra, v kateri si igralci prizadevajo, da bi osvojili čim manjše število točk. Igra se v primeru, ko igralci po obvezni »tri«, ne prevzamejo nobene višje igre. Klopa napove in igro prične igralec, ki je imel pri licitiranju igre prednost.
2. Posebne napovedi so pri klopu dovoljene samo do prve stopnje (kontra). Če tega ne želi, z besedo »dalje«, dovoli nadaljevanje igre. To pomeni, da je ta igralec prepričan da ne bo prevzel nobenega vzetka, če mu to ne uspe piše -70 pik + radelc, če pa mu uspe piše +70 pik + radelc. Ostali tedaj ne pišejo ničesar.
3. Igralci po odigranem klopu seštejejo vsak svoje vzetke. Število osvojenih točk, ki ni večje od 34 se vsakemu igralcu šteje v minus(zaokroženo na 5). Igralcu, ki osvoji najmanj 35 točk, se šteje celotna razlika, to je (minus) -70. Tedaj ostali ne pišejo ničesar. Radelcev se ne upošteva(samo če kdo izreče kontro).
4. Karte talona ostanejo na začetku klopa zakrite. Porabijo se tako, da jih delivec v enakem zaporedju kot so bile razdeljene, z vrha talona, dodaja k vsakemu od prvih šestih vzetrov. Točkovna vrednost dodanih kart se prišteje k skupnemu številu osvojenih točk.

BERAČ

1. Berač je igra, v kateri je igralec uspešen, če ne osvoji nobenega vzetka.
2. Igralec, ki je ob licitaciji prevzel igro berač, izigra prvo karto, vsako naslednjo pa izigra igralec, ki je pred tem osvojil zadnji vzetek.
3. Karte talona ostanejo pri beraču zakrite do konca igre.
4. Karte se polaga tako: V sredino se postavi talon, okoli njega pa v obliki zvezde polagamo karte.

RENONS

1. Renons je napaka pri igri in pomeni kazen zlasti za:
 - napačno zalaganje
 - napačno izigrano karto
 - izdajanje igre z vedenjem ali govorjenjem

- nepošteno ali nekorektno igro
- 2. Ko igralec opazi, da je bila pri igri storjena napaka in želi nanjo opozoriti, prekine igro z besedo »stop«. Igralci odložijo karte na mizo tako, da so obrnjene s hrbtno stranjo navzgor. Igralec, ki je igro prekinil, navede svoje ugotovitve in predlaga način razrešitve primera.
- 3. Če je kršitev očitna in če kršitelj sprevidi napako, se postopek konča sporazumno z renansom in z ustreznim vpisom v tekmovalni zapisnik (-70 pik njemu).
- 4. V zapletenih primerih, ko igralci za igralno mizo ne morejo odločati sami, pokličejo sodnika/organizatorja. To velja zlasti takrat, ko gre za izdajanje igre z vedenjem ali govorjenjem ter za nepošteno ali nekorektno igro.
- 5. Če je bila napačna razdelitev kart ugotovljena do zaključka licitacije in pred izigranjem prve karte, zahteve po renansu ni mogoče uveljavljati. Delivec se kaznuje z vpisom (minus) -20 točk (prvič je samo opozorilo, naprej se pa kaznuje) mešanje in delitev kart se ponovi.

BARVNI VALAT

1. Igro začne igralec, kateri je igro napovedal.
2. Barvne karte prevladujejo nad taroki. Če igralec začne z barvo, tedaj ta barva pobira tudi taroke, seveda pa je lestvica barve pomembna. Taroki so nekako najslabša karta v tem primeru.
3. Lestvica barve je normalna, Kralj pobere vse, dama, vse razen kralja, ter tako naprej.
4. Če igralec igra z tarokom, potem močnejši tarok pobere ta vzetek. Tukaj barve izgubijo moč. Ko pa igra z barvo, barve ponovno postanejo močnejše karte.
5. Na točko 4: Vedno je karta, ki je prva v vzetku napoved katere karte so močne in katere ne. Če je ta tarok, potem taroki prevladujejo nad vsemi. Če je barva, recimo srce, potem srce pobira vse taroke kot tudi ostale barve, čeprav so te po lestvici močnejše.
6. V primeru, da je bil klican kralj in je igra dobljena, oba igralca pišeta 125 točk, plus radelc in kontre. Tako kot če je igra izgubljena, tedaj oba pišeta -125 točk, plus radelc in kontre.

LICITACIJE:

Trojka pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona tri karte in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Preden igralec pogleda talon, mora klicati kralja. Talon se odkrije in položi na mizo tako, da so zgornje tri in spodnje tri karte skupaj. Vrstnega reda kart ni moč spreminjati. Če se klican kralj nahaja v talonu, mora igralec vzeti tisti del kart, v katerih je kralj in igra sam proti trem. Karte, ki jih je zamenjal, ne pokaže soigralcem in pripadajo njemu ter se njihova vrednost (točke) prištejejo številu točk, ki jih je oz. bo realiziral v svojih vzetkih. Ostanek talona pa pripade nasprotnikoma, ki igrata skupaj proti nosilcu igre. Ko je igralec izlicitiral igro, sledijo napovedi in kontre. Za tem se igra lahko začne.

Dvojka lahko reče igralec, ki je imel prednost (ki je bil prvi na vrsti za licitacijo) in pomeni, da bo iz talona lahko vzel samo dve karti, ki sta bili položeni na mizo po vrsti, kot so ležale v talonu. Preden igralec pogleda talon, mora klicati kralja.

Enka pomeni, da lahko zamenja samo eno karto iz talona, vse ostalo pa poteka, kot je zapisano pri trojki.

Solo tri pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona tri karte in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot je zapisano pri trojki.

Solo dva pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona dve karti in jih zamenjal s kartami, ki jih že ima v listu (roki). Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot pri dvojki.

Solo ena pomeni, da bo igralec, če ostane edini v licitaciji, lahko vzel iz talona eno karto in jo zamenjal z drugo karto v listu. Igralec igra sam proti trem. Vse ostalo velja enako kot je zapisano pri enki.

Solo brez - igralec z izredno močnim listom lahko napove solo brez in igra sam proti trem. Talon se v tem primeru ne odkrije in pripade nasprotnikom.

Berač je posebna igra, ki jo napove igralec, ki se zaveže, da med igro ne bo prejel nobenega vzetka.

Barvni valat - napove igralec, ki se zaveže, da bo realiziral vse vzetke po načinu igranja, kjer so barve enakovredne tarokom.

Valat - za valat gre, ko en ali več igralcev, ki igrajo skupaj, naredijo vse vzetke in se ne igra klop ali berač.

Kralji pomeni, da bo imel napovedovalec v svojih vzetkih vse štiri kralje.

Trula pomeni, da mora ob koncu igre igralec, ki je trulo napovedal, imeti v svojih vzetkih pagata, monda in škisa.

Pagat ultimo pomeni, da ima v listu pagata in se zaveže, da bo realiziral z njim zadnji vzetek. To pa se mu lahko posreči samo, če je pagat zadnji tarok v zadnjem vzetku.

Kralj pomeni, da bo klicani kralj padel pri zadnjem vzetku in bo pripadel igralcema, ki igrata igro skupaj.

Glede vprašanj se obrnite na: matejscouting@gmail.com