

**Na predlog Nadzornega odbora (NO) društva »BERAČ« je 1. Izredni Občni zbor dne 9. 9. 2023 sprejel**

## **P R A V I L A I G R E T A R O K**

### **D R U Š T V A » B E R A Č «**

Na turnirjih, ki jih organizira društvo »BERAČ« se igra tarok v štirih. Na igralni mizi z neparnim številom igralcev se igra tarok v treh.

## **1 T A R O K V T R E H**

je najbolj priljubljena oblika te igre.

### **1.1 Deljenje**

Kdor potegne (ali privzdigne) najvišjo karto, deli.

Delitev je od desne proti levi in delilec da najprej 6 kart skupaj v talon, nato pa vsakemu igralcu v dveh krogih po 8 kart.

### **1.2 Licitacija**

Prva je igra je obvezen klop, naslednje igre se licitirajo. Po ogledu kart sledi licitacija. Prednost ima igralec, ki je dobil prve karte in ima obvezno trojko. Če pasira (reče "naprej"), je izgubil pravico nadaljnje licitacije v tej igri. Licitacijo sedaj lahko prevzame naslednji igralec. Licitacije so: dvojka, enka, solo tri, solo dva, solo ena, berač, solo brez, odprti berač, barvni valat in valat (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**).

Licitacije so: trojka, dvojka, enka, brez talona, berač, barvni valat in valat.

### **1.3 Igre**

**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). Talon se odkrije in položi na mizo tako, da so zgornje tri in spodnje tri karte skupaj. Vrstnega reda kart ni moč spreminjati. Karte, ki jih je zamenjal, ne pokaže soigralcema 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. Prvi izigra karto vedno tisti, kateremu so bile podeljene prve karte. Igralec zmaga, če realizira v svojih vzetkih (vštevši karte, ki jih je zamenjal s kartami iz talona) več kot polovico vseh točk.

**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. Tveganje je večje in zato je treba imeti v rokah tudi močnejši list.

**Enka** - pomeni, da lahko zamenja samo eno karto iz talona, vse ostalo pa poteka, kot je zapisano pri trojki. Če je eden od igralcev začel licitacijo s trojko, lahko drugi, ki mu sledi, napove dvojko in preide igra nanj. Sedaj ima prvi licitant pravico zadržati dvojko zase in mora nasprotnik povišati licitacijo na enko, če ima seveda tako močan list, da lahko to tvega. Ponavljamo pa, da je tisti, ki je že enkrat pasiral, izgubil pravico do nadaljnje licitacije!

**Brez talona** - igralec z izredno močnim listom lahko napove igro brez talona. Talon se v tem primeru ne odkrije in pripade nasprotnikoma.

**Berač** - je posebna igra, ki jo napove igralec, ki se zaveže, da 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. Igra se ga samo v eni barvi. Licitator mora povedati v kateri barvi ga igra.

**Valat** - je najvišja igra pri taroku. Kdor ga napove, mora realizirati vse, ponavljamo, vsevzetke.

#### 1.4 Ostale napovedi

Ko je igralec, ki je igro izlicitiral, zamenjal talon (opozarjamo, da med karte, ki jih je zamenjal, ni moč položiti niti tarokov niti kraljev, razen če list, ki ga ima v rokah, to zahteva, ker ima same taroke in kralje, mora to pokazati svojim soigralcem), lahko sledijo še naslednje napovedi:

**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 so nasprotniki že brez tarokov, kajti tudi najmanjši tarok (npr. II) je usoden, razen v primeru, ko v zadnjem štihu padejo škis, monda in pagat, pagat pobere zadnji vzetek. Pagat je izgubljen tudi v primeru, če ga je igralec prisiljen izigrati (vreči) pred zadnjim vzetkom.

**Kralje in trulo** lahko napove igralec tudi v primeru, da jih ob začetku igre nima v listu in računa, da se jih bo polastil med igro.

Vse navedene napovedi lahko igralec tudi realizira, ne da bi jih napovedal, temu pravimo "tiha" igra ("tihi" kralji, trula, pagat). Vrednost "tihe" realizacije je seveda za polovico manjša od napovedane.

## 2 TAROK V ŠTIRIH (ALI KLICANJE KRALJA)

Je najdružabnejša oblika te igre.

### 2.1 Deljenje

Kdor potegne (ali privzdigne) najvišjo karto, deli. Delitev je od leve proti desni in delilec da najprej 6 kart skupaj v talon, nato pa vsakemu igralcu v dveh krogih po 6 kart.

### 2.2 Licitacija

Prva je igra je obvezen klop, naslednje igre se licitirajo. Po ogledu kart sledi licitacija. Prednost ima igralec, ki je dobil prve karte in ima obvezno trojko. Licitacijo sedaj lahko prevzame naslednji igralec. Licitacije so: dvojka, enka, solo tri, solo dva, solo ena, berač, solo brez, odprti solo brez, odprti berač, barvni valat in valat (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**).

Prednostni igralec začne s trojko, drugi, ki mu sledi, lahko napove dvojko in preide igra nanj. Sedaj ima prvi licitant pravico zadržati dvojko zase in mora nasprotnik povišati licitacijo na enko, če ima seveda tako močan list, da lahko to tvega. Ponavljamo pa, da je tisti, ki je že enkrat pasiral, izgubil pravico do nadaljnje licitacije!

### 2.3 Igre

**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. Kart, 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 (razen, če se ni zarufal, pobral kralja iz talona in ga tudi pripeljal domov, potem njemu pripada ostanek talona). Ko je igralec, ki je izlicitiral "trojko", rekel "ležim", se igra lahko začne. Prvi izigra karto vedno tisti, kateremu so bile podeljene prve karte. Kakor smo že omenili, igralec (oz. igralca) zmaga, če realizira v svojih vzetkih (vstevši karte, ki jih je zamenjal s kartami iz talona) več kot polovico vseh točk.

**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. Če se klicani kralj nahaja v talonu, mora igralec vzeti tisti par kart, v katerih je kralj (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**) in igra sam proti trem. Riziko je večji in zato je treba imeti v rokah tudi močnejši list.

**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.

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

**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.

**Odprti solo brez** - igra se kot solo brez, le da igralec po prvem vzetku odkrije svoje karte.

**Odprti berač** - igra se kot berač, le da igralec po prvem vzetku odkrije svoje karte.

**Barvni valat** - napove se samo po izlicitirani solo igri; posebnost barvnega valata je, da tarok tu nima višje veljavne vrednosti kot barva. Igra se ga samo v eni barvi. Licitator mora povedati v kateri barvi ga igra.

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

**Klop** - je posebnost taroka in nastopa, ko so vsi igralci pasirali. V tem primeru izigra prvo karto igralec, ki mu ta pravica pripada, velja pa pravilo obveznega prebijanja v barvi oz. s tarokom. K prvim šestim vzetkom dodajamo po eno zaporedno karto iz talona. Cilj igre: zbrati kar najmanjše število točk. Pagata moramo obvezno vreči zadnjega (igrati ga sploh ne smemo) razen v primeru, ko padeta na mizo mond in škis (vrstni red ni važen), potem je pagat izsiljen. Vse točke, nabrane v vzetkih posameznih igralcev, so negativne in se kot take tudi beležijo. Igralcu, ki se mu je posrečilo realizirati 35 in več točk, pa se izkupiček šteje dvojno (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**). Po končanem klopju se igra nadaljuje, vendar beleži vsak od igralcev refe (radelc). Če ima igralec refe, se mu točke pri igri podvojijo (soigralec piše samo normalno igro brez podvojitve). Ob uspešno končani igri se igralcu refe briše.

Igre berač, solo brez, se igrajo brez talona.

## 2.4 Ostale napovedi

Ko je igralec, ki je igro izlicitiral, zamenjal talon (opozarjamo, da med karte, ki jih je zamenjal, ni moč položiti niti tarokov niti kraljev, razen če list, ki ga ima v rokah, to zahteva, ker ima same taroke in kralje, kar mora pokazati svojim soigralcem), lahko sledijo še naslednje napovedi:

**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 so nasprotniki že brez tarokov, kajti tudi najmanjši tarok (npr. II) je usoden. Pagat je izgubljen tudi v primeru, če ga je igralec prisiljen izigrati (vreči) pred zadnjim vzetkom.

**Kralje in trulo** lahko napove igralec tudi v primeru, da jih ob začetku igre nima v listu in računa, da se jih bo polastil med igro.

Vse navedene napovedi lahko igralec tudi realizira, ne da bi jih napovedal, temu pravimo "tiha" realizacija ("tihi" kralji, trula, pagat ali valat). Vrednost "tihe" realizacije je seveda za polovico manjša od napovedane.

## 2.5 Vrednosti iger

Vrednost vseh kart pri taroku znaša 70 točk in da igralec (oz. oba igralca skupaj) potrebuje za zmago 36 točk. Vse kar je igralec, ki je igro napovedal (izlicitiral), zbral več (torej nad 35 točk) predstavlja t.i. razliko, ki se prišteje vrednosti (točkam), izlicitirani in realizirani igri.

IGRA	TOČKE
trojka	10
dvojka	20
enka	30
solo tri	40
solo dva	50
solo ena	60
berač	70
solo brez	80
odprti berač	90
odprti solo brez	100
barvni valat	125
valat	250

## 2.6 Ostale realizacije in napovedi

REALIZACIJA	TOČKE	NAPOVED
kralji	10	20
trula	10	20
pagat ultimo	25	50
valat	250	500

Točkam, ki predstavljajo vrednost igre, se torej prišteje razlika (zbrane točke nad polovico) in dodajo še točke posameznih drugih napovedi (trula, kralji, pagat) oz. tihih realizacij. Igre berač, barvni valat in valat se igrajo brez talona in se štejejo le točke teh iger.

Vse napovedi so lahko kontrirane, re(kontrirane), sub(kontrirane) in mort(kontrirane), kar njihovo vrednost podvoji, itd. Vendar je treba pri vsaki kontri izrecno povedati za katero napoved (na igro, na trulo ali na pagata itd.) naj kontra velja. Poraz seveda prinaša negativne točke tistemu, ki je igro napovedal, ni je pa mogel tudi realizirati. Če poteka igra v paru, pišeta točke oba igralca. Rekontrolo da lahko samo licitator igre.

## 2.7 Vrednosti kart

KARTA	TOČKE
škis	5
mond	5
pagat	5
kralj	5
dama	4
kaval	3
fant	2
vse ostale	1

## 2.8 Štetje

Sešteva se vedno vrednost treh kart in odšteje 2. Npr. vzetek, ki ga sestavljajo v taroku v troje tri karte, vsebuje kralja, damo in 7. Končni rezultat: 8 (10 - 2). Če na koncu štetja ostaneta dve ali ena karta, se od seštevka ošteje 1 (npr. kaval in fant je 4 (3+2 - 1)). Zmaga tisti, ki je v svojih vzetkih zbral več kot polovico vseh 70 možnih točk. Barvanje je obvezno, vendar ni obvezen prevzem (jemanje). To velja tako za taroke kot za barve. Če igralec nima izigrane barve, mora obvezno jemati s tarokom, in šele če nima več tarokov v listu, lahko odvrže katerokoli drugo karto.

## 2.9 Igranje

Igro prične igralec, ki je prvi na vrsti, razen pri visokih igrah (berač, barvni valat in valat), kjer prične igralec, ki je napovedal igro.

Po izigranju prve karte se igra prične in igralcem ni več dovoljeno pogledati ostanka talona. Prav tako med igro ni dovoljeno gledati vzetrov. Igralci morajo zlagati vzetrove tako kot so bili pobrani (zaradi eventualnega odkrivanja renonsa).

Po končani igri obe strani preštejeta točke. Pri štetju in pisanju ni zaokroževanja. Obračuna se dejanska vrednost točk.

## 2.10 Klop

Pri klopu je igralec poln, če ima 36 točk => -70 točk, ostali pišejo 0. Kontrolo klopu lahko da vsak igralec razen talona, razen pri obveznem klopu kjer kontra ni dovoljena. (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**).

## 2.11 Kontriranje

Ko igralec "leži", so ostali igralci po vrsti dolžni reči dalje oz. kontra (točno določena, npr. kontra igri, kontra truli, kontra klopu itd.) oz. napovedati željeno napoved. Npr. A igra dvojko: A = "ležim", B = "dalje", C = "kontra igri, napovem trulo in dalje", A = "dalje".

Kontrira se lahko:

- igra (h kateri spada še razlika)
- napovedi (trula, kralji, pagat)
- klop (**glej posebna pravila društva »BERAČ«**).

Kontra mora biti točno določena na kaj se nanaša. Tihe realizacije gredo pod kontrolo. V primeru kontre se kontrirane (ne)realizacije podvojijo oz. početverijo. Tisti, ki je kontriran piše dvojno.

## 2.12 Renons

Med renons spada:

- nepravilna založitev (pri tej napaki kontre veljajo);
- napačno odigrana karta, ko je ta že pokrita (če ne gre za špekulacijo in karta še ni pokrita, se jo lahko še zamenja);
- odigrana karta, ko igralec ni na vrsti
- zaganje kart drugim igralcem (igralec lahko izjemoma položi karte na mizo le, če je 100% jasno, da so vsi vzetrovi njegovi);
- vsakršno špekulativno sodelovanje igralcev v nasprotju s pravili in moralo taroka (raznovrstno nakazovanje kart soigralcu na osnovi govorjenja, gibov, mimike ipd.); sporno situacijo razsodi etična komisija, ki spremlja igro, lahko med igro opozori takega igralca in v primeru ponovnega kršenja izreče kazen renonsa, v primeru ponavljajočih kršitev pa o njem odloča razsodišče, ki ga lahko izključi iz nadaljnega tekmovanja.

Igralca, ki namerno naredi renons v igri o njegovi usodi odloča etična komisija, ki lahko takega igralca izključi iz nadaljnjega tekmovanja.

Točkovanje renonsov: -vrednost igre + -35 + -napovedane posebne napovedi. Upoštevajo se tudi radelci in kontre . Kazenske točke renonsa piše igralec, ki je naredil napako.

Ostali renonsi:

- nepravilna razdelitev kart, (v vsakem primeru: 1. Opozorilo, 2. -20, 3. -40, 4. -80, 5. 160 itd.),
- vsaj en igralec nima taroka => brez taroka ni taroka - igra se razveljavi in karte se morajo ponovno premešati;
- izgubljeni mond: -20 točk igralcu, ki je izgubil monda ali ga pustil v talonu (igra poteka naprej normalno); izgubljeni mond ne gre pod kontre in radelc

Renons lahko zahteva kateri koli igralec med igro ali na koncu igre. Če igralec zahteva renons med igro, ga mora dokazati, sicer piše renons sam.

### **2.13 Ostalo**

Posameznik lahko kot gledalec spremlja igro z oddaljenosti najmanj 2 metrov. Na zahtevo katerega koli igralca mora organizator gledalce umakniti na razdaljo oz. na za to določeno mesto.

### **2.14 Konec igre**

Igra se 12 iger. Ko je odigrana zadnja igra, se naredi seštevek točk. Če imata dva igralca enako število točk si delita mesto.



## POSEBNA PRAVILA DRUŠTVA »BERAČ«

1. Prva igra je obvezen klop.
2. Ko katerikoli igralec pride med igro z rezultatom na nulo (0), je klop obvezen.
3. Točkovanje pri klop :
  - a) kdor je poln pri klop (35 in 1 platlc) piše -70
  - b) kdor naredi valata pri klop piše +70
  - c) kdor nima nobenega vzetka piše nulo (0)
4. Klopa pišemo v radelcih, kdorkoli lahko da kontro pri klop (razen talona), pri obveznem klop kontra ni možna.
5. Kontra klopa: Če ima igralec, ki je dal kontro največji seštevek točk, piše edini dvojno dol, ostali igralci pa enojno po seštevku, če nima največjega števila točk pišejo dol vsi dvojno.
6. Z žrebom se določi sedežni red.
7. Pisanje iger: piše se z zaokroževanjem (na 5).
8. Če se v talonu nahajata mond in zarufani kralj, se v primeru da se pusti zarufanega kralja v talonu ne piše -20 točk. Puščen mond v talonu je vedno -20, tudi, če 'gre zarufan kralj okoli'.
9. Pagat je izsiljen pri vseh igrah nad 70 točk (beraču, odprtem beraču in klop, barvnem valatu in valatu).
10. Vedno se vse (igro, kontre, napovedi in tihe napovedi trule, pagata, kraljev, kralja ultimo) piše igralcu, ki je licitiral igro (z radlcem, če ga ima) in njegovemu soigralcu (brez radlca) tako v + kot v -.
11. Valat izniči vse napovedi. Napovedani pagat in kralj ne zavezujeta igralca da jih drži do zadnjega štih.
12. Igralec, ki je licitiral npr. dvojko, ne more več višat svoje igre, če so vsi pasirali.
13. Igra odprti solo brez je vredna 100 točk.
14. Pri finalni mizi se ne vstaja, razen če se vsi igralci strinjajo.
15. Finalna miza ima VEDNO 4 igralce.
16. Pri mešanju je obvezno prevzdignit karte (tolčenje je prepovedano).