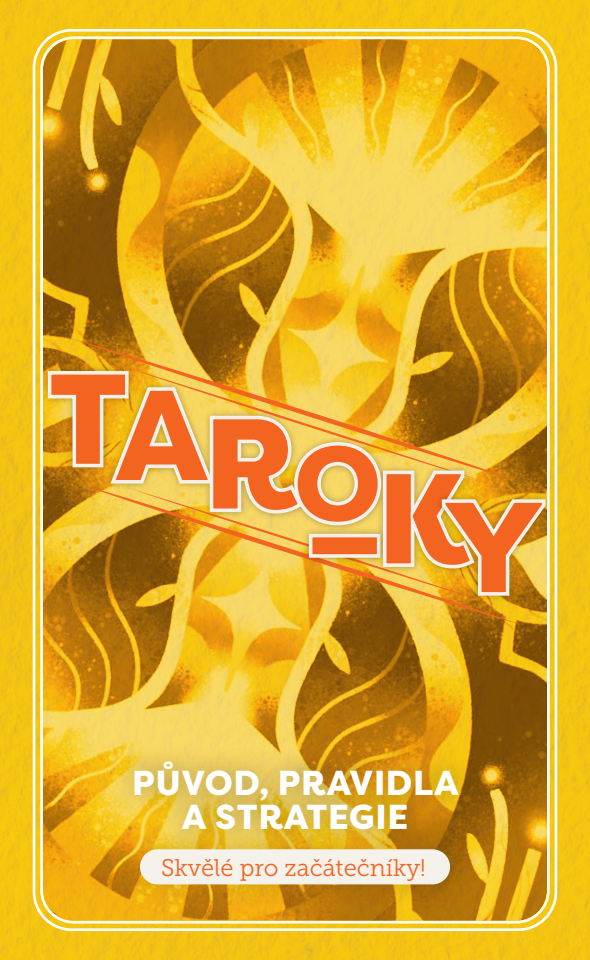




TAROKY

**PŮVOD, PRAVIDLA
A STRATEGIE**

Skvělé pro začátečníky!



TRADIČNÍ FRANCOUZSKÁ KARETNÍ HRA, KTERÁ KOMBINUJE AUKCI, SPOJENECTVÍ A STRATEGII!

Vezměte ty nejdůležitější karty, abyste získali předem daný počet bodů, nebo v tom zamezte svým soupeřům. Balancujte mezi předvídáním a rozhodováním a nechte se okouzlit bohatou strategií taroků!

OBSAH HRY:

- Historie a původ hry 3
- Pravidla 6
- Rychlá strategie 26
- Zvyklosti taroků 28
- Varianty pro 3 a 5 hráčů 30



STRUČNÁ HISTORIE KARETNÍCH HER FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Původ karetních her zůstává záhadou. Papír a tisk pochází z Číny, ale myšlenka sdružování několika sérií karet dle pořadí může mít původ kdekoli. Některé útržky karet byly nalezeny v Egyptě (pocházejí ze 13. století), hra z konce 15. století je uchovávána v muzeu v paláci Topkapi (v Istanbulu) a zmínka o „saracénských kartách“ v italských textech ukazuje na **Střední východ jakožto na možnou oblast původu**. Nicméně je to vsutku Evropa, kde můžeme najít **první zmínky o „hracích kartách“ ze 70. let 14. století** a kde nacházíme nejstarší příklady. Je to také Evropa, kde tento typ her zažil největší rozmach.

Karty přinášejí do světa stolních her **novou taktiku**: blafování, stejně tak jako nespočet kombinačních možností. Je úžasné si představit šíři rozdílnosti her, které byly navrženy, upraveny a hrány na přístavních hrázích a chodnících, v hráčských doupatech, hospodách a šlechtických salonech. **Během několika málo desetiletí se karetní hry velice rozšířily**. Jejich přítomnost byla zaznamenána v 15. století v Egyptě, pak v Číně. Od 16. století dále vznikla původní tradice výroby karet v Persii, pak v Indii, se sadami osmi nebo deseti barev, které byly všechny ručně malované. V téže době přejalo Japonsko evropské karty, které byly do oblasti uvedeny portugalskými obchodníky.

Od té doby karty našly mnoho způsobů využití (ke hře, samozřejmě, ale také k věštění, umění, vzdělání atd.); tradiční hrací karty budou vždy znovu objevovány, zatímco zůstávají věrné své původní podobě.

HISTORIE TAROTU

FRANCOUZSKÉ MUZEUM HRACÍCH KARET

Velkou změnou, kterou tarotové karty přinesly, bylo přidání sérií karet do obvyklého hracího balíčku, které slouží především jako trumfové karty. Říká se, že tato myšlenka má původ kolem roku 1415, asi padesát let poté, co byly hrací karty zavedeny v Evropě, a to u Marciana z Tortony, toho času sekretáře vévody milánského.

Druh tarotu, podobný marseilleskému tarotu – s latinskými barvami (kalichy, meče, hole a mince), čtyřmi figurovými kartami a řadou alegorických trumfových karet – se objevil záhy nato v Milánu a Florencii. Pak se šířil Itálií, Švýcarskem a kolem roku 1500 Francií, stejně tak jako ve Flandrech a v německých zemích. „Italský tarot“ opustili němečtí výrobci karet ne dříve než v 18. století. Přejali pak francouzské barvy ((piky, srdce, kára a kříže) a více zábavných předmětů (zvířata, kostýmy, krajiny apod.) pro ilustrace trumfových karet. Trumfy představovaly scény z denního života, období života, roční období nebo různé činnosti. Během 19. století dorazil „německý tarot“ do Francie, na úkor tarotu

v latinských barvách. Grimaud, největší francouzský výrobce karet, zkopíroval na žádost státu v roce 1898 jednu z forem tarotu a prodal ji pod jménem „německý tarot“. Tento tarot, známý po I. světové válce jako „nový tarot“, se nejčastěji používal pro hraní taroky, zatímco marseilleský tarot a jeho nesčetné formy byly vyhrazeny pro věštění.

TAROT V POP KULTUŘE

Za popularitu taroků je zodpovědná válka. Ačkoli byly velmi dobře známy, široce se začaly vydávat ve Francii v roce 1946, po II. světové válce. Byly součástí vojenských balíčků, takže je vojáci hráli ve svém volném čase a učili je své rodiče a přátele poté, co se vrátili domů. Francouzská tarotová federace byla založena v roce 1973. Dnes sestává z více než 320 klubů a 7 400 členů!



PRAVIDLA

Karty, které držíte, jsou aktualizovanou verzí tradiční hry. Počet a hodnota karet se nezměnily. Nicméně francouzská umělkyně Charlene Ingouff přepracovala témata na tarokových kartách, tradičně představených v rytém stylu.

OBSAH

Hra taroky používá 78 karet, takto rozdělených:

- 56 karet rozdělených do 4 barev (piky ♠, srdce ♥, kára ♦ a kříže ♣)

Tyto jsou v hodnotách od 1 do 10 spolu se 4 kartami figur: kluk, kaval, královna a král. 1 (nebo eso) je nejslabší karta barvy.

- 21 tarokových (trumfových) karet

Tyto karty jsou značeny od 1 do 21 bez barvy, určené jedinečnou ilustrací na každé kartě.

- 1 speciální kartu „škýz“

Tato karta má symbol ★.

Ze všech těchto karet jsou 3 karty níže **nejdůležitější ve hře**. Nazývají se „honéry“.

- taroková jednička – zvaná „pagát“
- taroková 21 – zvaná „mond“
- škýz



pagát,
taroková 1



mond,
taroková 21



škýz



JAK HRÁT

Vsadte na svůj úspěch a pokuste se získat nejlepší karty, abyste zvítězili nad ostatními!

Hra taroky je pod dohledem Francouzské tarotové federace. Obvyklá pravidla jsou velmi podrobná a mohou být pro začátečníky zahlcující, takže jsme se rozhodli rozdělit výukový proces do 3 kroků. Ve zkratce objevíte plnou verzi hry po splnění **3 cvičných her**.

Myšlenka zvyklostí je také velmi aktuální v běžném hraní taroku. Na konci těchto pravidel (s. 28.) najdete nejlepší postupy k zapracování do svých her. Doporučujeme si je přečíst, až budete mít větší vhled do hry.

PŘEHLED HRY A CÍL

Hra taroky se hraje na několik kol, během kterých hráči získávají body. Hráč s nejvíce body vyhrává hru.

Předtím než začnete, můžete určit počet kol, po která chcete hrát (podle množství času, který máte k dispozici).

Ve svém tahu zahrajte 1 kartu z ruky. Jakmile všichni hráči zahráli kartu, nejsilnější karta vítězí: tomu se říká „zdvih“.

SLOVNÍČEK

Vaše **ruka** představuje karty, které vám byly rozdány.

Zdvih představuje karty zahrané během kola, a poté vzaté hráčem, který zahrál nejsilnější kartu.

Barva představuje druh karty: kříže, srdce, piky nebo kára.

Zadák je hráč, který rozdává karty.

Předák je hráč, který vyhrál fázi licitace (viz s. 16) a pokouší se vyhrát kolo.

Obránci jsou hráči, kteří hrají společně proti Předákovi.

Talon představuje karty odhozené během rozdání (viz s. 10).

„Stranou“ představuje karty, které si stranou dal předák (viz s. 17).



PŘÍPRAVA KOLA

Pravidla níže popisují hru ve 4 hráčích (viz varianty pro 3 a 5 hráčů na s. 30).

ROZDÁNÍ KARET

Zvolte si náhodného hráče. Tento hráč je **Zadák**; rozdělí balíček rozdáním **18 karet každému hráči**, pak položí **zbývajících 6 karet** stranou lícem dolů. Těchto 6 karet se nazývá „**talon**“.



Jakmile jsou rozdány karty, hráči se mohou podívat na svou ruku. Nemůžete popisovat obsah své ruky v kterékoli fázi kola.

PŘEHLED ZDVIHŮ

Kolo trvá tak dlouho, kolik zdvihů je v rukách hráčů, což odpovídá počtu karet na ruce. Hráči provádí tahy, počínaje hráčem po levici od Zadáka a dále po směru hodinových ručiček, kdy zahrají jednu kartu z ruky lícem nahoru při dodržení následujících podmínek.

HRANÍ ZDVIHU

První hráč zdvihu zahraje jakoukoli kartu. První karta zdvihu určí, co musí zahrát ostatní hráči.

- *První zahraná karta je barva* (♠, ♥, ♦, nebo ♣):

Musíte zahrát kartu téže barvy, bez ohledu na hodnotu. Pokud žádnou nemáte, musíte zahrát tarok.

- *První zahraná karta je taroková:*

Musíte zahrát tarok.

JAK FUNGUJÍ TAROKY

Pokud musíte zahrát tarok, protože jej již zahrál jiný hráč, **musíte zahrát tarok s hodnotou, která je vyšší, než jakýkoli jiný tarok na stole**. Pokud takto zahrát nemůžete, zahrajete jakýkoli tarok. Pokud žádný nemáte, zahrajete jakoukoli barvu.

VYHRÁNÍ ZDVIHU

Poté, co je zdvih u konce (jakmile každý hráč zahrál kartu), nejsilnější karta vítězí, dle následujících kritérií:

- Pokud nebyl zahrán žádný tarok, vítězí nejvyšší karta téže barvy, jakou má první zahraná karta zdvihu.
- Pokud byl zahrán alespoň jeden tarok, vítězí nejvyšší tarok.

Příklad:

Zde byla jako první karta zahrána 10 ♣, takže Q ♣ vyhrává zdvih, protože K ♠ nemá požadovanou barvu.



Avšak v této situaci vyhrává zdvih taroková 2 (je to jediný tarok ve zdvihu).



Zde zahrál první hráč tarokovou 6. Ostatní hráči musí zahrát taroky s vyššími hodnotami. Druhý hráč zahrál tarokovou 15; třetí hráč tarokovou 19; a protože poslední hráč nemá tarok vyšší než 19, zahrál 5. Třetí hráč vyhrává zdvih.



TIP!

Když hráč zahraje tarok, znamená to, že nemá požadovanou barvu. Pamatujte si tuto informaci o jeho ruce a využijte ji ve svůj prospěch.

DOKONČENÍ ZDVIHU

Hráč, který zahrál nejvyšší kartu, si vezme všechny čtyři karty ležící lícem nahoru (zdvih) a umístí je lícem dolů do balíčku před sebe, na vršek jakýchkoli dalších zdvihů, které vyhrál předtím. **Nyní je na něm, aby vynesl první kartu dalšího zdvihu.**

Nikdy se nemůžete dívat na zdvihy, které jste vyhráli v průběhu hry. Když hráči nemají žádné další karty na ruce, kolo končí.

HRANÍ ŠKÝZE

Škýz není ani tarok, ani barva. **Můžete jej zahrát kdykoli ve svém tahu:** vymlouváte se touto kartou z toho, abyste zahráli jinou kartu. Pokud zahrajete škýze jako první kartu zdvihu, může další hráč zahrát jakoukoli kartu. Tato karta pak určí požadovanou barvu.

TIP!

Škýz vám dovolí vyhnout se zahrání karty, která by pomohla vašim soupeřům.



Když je zdvih u konce, vezměte škyže a položte jej před sebe lícem dolů **se svými ostatními zdvihy**. Nikdy o něj nemůžete přijít. Výměnou dejte hráči, který vyhrál zdvih, jakoukoli kartou v hodnotě 1–10 ze svých dříve vyhraných zdvihů, takže hráč získá příslušný počet karet. Pokud jste nevyhráli žádné zdvihy, dejte mu kartu později ve hře, jakmile to bude možné.



PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Hráč po levici Zadáka se stává novým Zadákem. Vezměte si všechny karty a vraťte se k ROZDÁNÍ KARET (viz s. 10).

Cvičná hra #1

Až si přečtete tento rámeček, přestaňte číst.

Nachystejte hru tak, jak je popsáno v odstavci ROZDÁNÍ KARET (s. 10). Po rozdání karet vraťte talon do krabice. Nakonec odehrajte své první kolo a dokončete svůj první zdvih, jak je popsáno v HRANÍ ZDVIHU (s. 11).

Získejte co nejvíce figur a honérů, abyste vyhráli!

Na konci kola si spočítejte figury (kluky, kavaly, královny a krále) a honéry (pagát, mond, škýz) ve svých zdvizích. Každá taková karta přinese **1 bod**. Vítězem je hráč s nejvíce body!

3 důležité body:

- Pokud máte na ruce kartu, která odpovídá barvě prvního zdvihu, **musíte ji zahrát** (bez ohledu na její hodnotu).
- Pokud nemáte na ruce žádné karty této barvy, **musíte zahrát tarok** (pokud žádný nemáte, můžete zahrát jakoukoli kartu).
- Pokud už jiný hráč zahrál tarok, a vy tak musíte také nějaký hrát, **musíte zahrát vyšší tarok** (pokud nemůžete, zahrajte jakýkoli jiný).

A JE TO! Procvičujte si tato pravidla, dokud si neosvojíte karty a braní zdvihů.

LICITACE

Provedte licitaci ihned poté, co se rozdaly karty.

Dvě přehledové karty hráče shrnují přehled kola.

Během této fáze mohou hráči zvolit jednu hlášku z následujících 4 možností:

1. Vzetí (1x)

2. Stráž (2x)

3. Stráž bez talonu (3x)

4. Stráž proti talonu (4x)

Pokud si hráč zvolí hlášku, znamená to, že si myslí, že **vyhraje proti ostatním hráčům**, kteří proti němu utvoří tým.

OZNÁMENÍ HLÁŠKY

Ve svém tahu, počínaje hráčem po levici od Zadáka a pak po směru hodinových ručiček, můžete oznámit svou hlášku dle seznamu výše, a nebo pasovat, pokud si hlášku vybrat nechcete.

První oznámená hláška může být jakéhokoli druhu. Druhý hráč musí přebít (oznámit vyšší hlášku než hráč, který oznamoval před ním). Nejmenší je

1. Vzetí a nejvyšší je 4. Stráž proti talonu.

Poté, co se takto obejde celý stůl, poslední hráč, který oznamoval hlášku, vítězí v licitaci a stává se **Předákem**. Ten hraje sám proti ostatním hráčům, kteří jsou teď na stejné straně a jsou zvaní „obranci“ (tvoří sdílený balíček se svými zdvihy).

Předák hraje o body vynásobené multiplikátorem určeným hláškou, kterou si zvolil.

Pokud všichni pasovali, vraťte všechny karty a rozdejte je znovu. Nový Zadák je hráč po levici předchozího Zadáka.

Cíl Předáka

Aby vyhrál proti obráncům, Předák musí úspěšně dosáhnout cíle určeného počtem honérů (pagát, mond a škýz) ve svých zdvizích na konci kola. Tento cíl se nazývá „závazek“ (viz s. 21).

EFEKTY HLÁŠEK

Navíc k násobení skóre na konci kola má zvolená hláška dopad na talon.

• 1. Vzetí (1x) a 2. Stráž (2x)

Se vzetím nebo stráží, poté, co je licitace u konce, musí Předák **odhalit talon všem hráčům** a pak si jej přidat do ruky. Pak si zvolí **6 karet z ruky a položí je lícem dolů před sebe**. Tyto karty jsou součástí jeho vzatých zdvihů a jsou zvané „**stranou**“. Jakmile položíte tyto karty stranou, nemůžete je měnit nebo se na ně dívat.

Nikdy **nemůžete dát stranou krále nebo honéry**. Navíc nemůžete dát stranou **taroky**, ledaže byste neměli jinou možnost. V takovém případě ukažte odkládané taroky ostatním hráčům.

TIP!

Stranou je velmi strategické. Umožňuje vám oddělit karty, které oslabují vaši ruku, a ukotvit strategii (viz Rychlá strategie s. 26).

• 3. Stráž bez talonu (3×)

Se **stráží bez talonu**, předák vezme talon a umístí jej lícem dolů před sebe, **bez toho, aby se na něj díval**. Talon je součástí jeho zdvihů, ale hráč nemůže vylepšit svou ruku odložením karet stranou.

• 4. Stráž proti talonu (4×)

Se **stráží proti talonu** dá předák talon obráncům, kteří jej přidají mezi své zdvihy, **aniž by se na něj dívali**.

Příklad: Obdrželi jste svou ruku. Vzato od nejmenší karty, máte pagáta, škyze, 2 krále, 3 královny, 2 kavalery a 6 taroků. Myslíte si, že je vaše ruka dost silná na hlášku.



První hráč (po levici od Zadáka) pasuje. Nyní jste na řadě. Oznamujete hlášku 2. Stráž (2×). Hráč po vaší levici pasuje. Poslední hráč se rozhodl vás přebít a oznamuje hlášku 3. Stráž bez talonu (3×). Tento hráč se stane Předákem. Bude hrát sám proti vám a dalším dvěma hráčům. Vezme si talon a položí jej před sebe lícem dolů, aniž by se na něj díval.

Cvičná hra #2

Až si přečtete tento rámeček, přestaňte číst.

Předák musí splnit svůj závazek (musí si uhrát) sám proti skupině, aby získal body.

Dokončete fáze rozdávání a licitace. Na konci kola si **body za figury a honéry ve svých zdvizích počítá pouze Předák**. Každý přinese 1 bod.

Aby vyhrál, musí Předák splnit svůj závazek (musí si uhrát) získáním bodů určených počtem honérů ve svých zdvizích.

Počet honérů	0	1	2	3
Závazek	12 bodů	10 bodů	8 bodů	7 bodů

Na konci kola:

1. Spočítejte hodnotu Předákových zdvihů a zkontrolujte, zda splňují podmínky jeho závazku.
2. Poté vynásobte hodnotu jeho zdvihů multiplikátorem jeho hlášky.
3. Pokud Předák splnil cíl svého závazku (uhrál si), píše si kladné body. Pokud cíl nesplnil, píše si záporné body.

3 důležité body:

- Čím více honérů máte na ruce, tím snazší je splnit váš cíl a tím více důvodů máte pro to stát se Předákem.
- Zvolená hláška nemá vliv na Předákův cíl (jeho závazek), ale na počet bodů získaných nebo ztracených na konci kola.
- Pokud oznámíte hlášku 1. Vzetí nebo 2. Stráž, můžete **podpořit svou ruku z karet stranou**.

A JE TO! Procvičujte tato pravidla, dokud si neosvojíte hlášky a závazky.

BODOVÁNÍ

Dvě přehledové karty hráče shrnují následující informace.

Ve hře taroky se bodování dělí do tří kroků:

1. Spočítejte **body Předáka**.
2. Spočítejte **body kola**.
3. Spočítejte **body hráče**.

1. SPOČÍTEJTE BODY PŘEDÁKA

Poté, co skončí kolo, **Předák si spočítá body za zdvihy, které vyhrál**, aby zjistil, zda splnil svůj závazek, nebo ne (viz Závazek Předáka s. 21).

Spočítejte Předákovy body při dodržení následujících omezení:

- Počítejte body kombinováním **2 karet najednou**.
- **Vysoké karty** (kluk, kaval, královna, král nebo tarok) musí být vždy **kombinovány s nízkou kartou** (všechny ostatní karty).

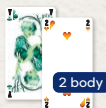
HODNOTY KARET

- 5 bodů** honér a nízká karta
- 5 bodů** král a nízká karta
- 4 body** královna a nízká karta
- 3 body** kaval a nízká karta

2 body kluk a nízká karta

1 bod dvě nízké karty (o hodnotách 1–10; taroky jiné než 1 a 21).

Příklad:



ZÁVAZEK PŘEDÁKA

Předák vítězí, pokud splní svůj závazek, což znamená, že dosáhl počtu bodů daného počtem honérů v jeho zdvizích nebo tento počet přesáhl.

počet honérů	0	1	2	3
závazek	56 bodů	51 bodů	41 bodů	36 bodů

Pokud předák **dosáhne počtu bodů** ve svém závazku nebo ho přesáhne, vyhrává kolo.

Příklad: Bodování Předáka.

Předákovy zdvihy přinesly 55 bodů. Protože má ve svých zdvizích jednoho honéra, jeho závazek činí 51 bodů, takže byl Předák úspěšný v jeho plnění a vyhrává kolo.

2. SPOČÍTEJTE BODY KOLA

Začněte bodování rozdílem mezi Předákovými body a hodnotou jeho závazku (větší ze dvou hodnot minus ta menší).

Poté přidejte **25 bodů** (základní skóre pro kolo taroku).

Nakonec vynásobte výsledek hodnotou hlášky.

$$(\text{předákov} \\ \text{rozdl}) + 25) \times \text{hodnota} \\ \text{hlášky}$$

Příklad: Spočítejte body kola, pokračujte z předchozího příkladu.

Víte, že Předák oznámil **Stráž** (2×):

$$(55 - 51 + 25) \times 2 \rightarrow 29 \times 2 = 58$$

Toto kolo přineslo 58 bodů.

Cvičná hra #3

Až si přečtete tento rámeček, přestaňte číst.

Předák musí splnit svůj závazek sám proti skupině, aby získal body!

Na konci kola spočítejte hodnotu Předákových zdvihů, pak spočítejte body za kolo (viz Přehledová karta: Bodování).

Pokud Předák **vyhrál** (tedy splnil svůj závazek), získá **kladné body za kolo**. Pokud **selhal** (tedy nesplnil svůj závazek), získá **záporné body za kolo**.

3 důležité body:

- Králové a honéry dávají nejvíc bodů.

- Mond (tarok s číslem 21) a škýz nemohou být ztraceni hráčem, který je má na ruce. Nicméně o pagáta (tarok s číslem 1) můžete snadno přijít. Pokuste se jej ochránit, jak nejlépe dovedete, a zahrát jej ve správný čas.
- Pokud nemáte pagáta na ruce a jste Předák, pokuste se ho podmazat a vyhrát zdvih pro nižší cíl svého závazku.

A JE TO! Procvičujte tato pravidla, dokud si neosvojíte vše! Pak přidejte prvky níže, pak zvyklosti popsané na s. 28.

3. SPOČÍTEJTE BODY HRÁČE

K počítání skóre můžete použít také digitální aplikace.

Poté, co jste spočítali body za kolo, znamenejte si body následovně:

Předák získá:

- Pokud **vyhraje**: 3× kladné body kola (pokud porazil 3 protihráče).
- Pokud **prohraje**: 3× záporné body kola.

Každý obránce získá:

- Pokud Předák **vyhraje**: záporné body kola.
- Pokud Předák **prohraje**: kladné body kola.

Příklad: Počítání bodů hráče, pokračování předchozího příkladu, kde kolo přineslo 58 bodů a Předák splnil svůj závazek.

hráč A (Předák)	hráč B	hráč C	hráč D
<i>body kola x3</i>	<i>body kola</i>	<i>body kola</i>	<i>body kola</i>
174 bodů	-58 bodů	-58 bodů	-58 bodů

Na konci každého kola si body přičtete k předchozímu výsledku.

KONEC HRY

Na konci hry (dáno vašimi možnostmi) je hráč s největším počtem bodů vítězem.

BONUSY

Určité scénáře vám umožní získat extra body. Jsou to **bonusy** a přičítají se do bodovacího vzorce následovně:

$$(\text{Předákův rozdíl} + 25) \times \text{hodnota hlášky} + / - \text{bonusy}$$

Pokud bonus získá Předák, přičtete jej k bodům za kolo. Pokud bonus získá obránce, odečtete jej.

★ PLNÁ RUKA

Ještě před zahráním vaší karty **během prvního zdvihu** kola můžete ukázat **plnou ruku** ostatním hráčům. Pokud tak učiníte, **ukážte 10, 13 nebo 15 taroků**, abyste zahlásili jednoduchou, dvojitou nebo trojitou plnou ruku. To vám získá nebo ztratí body uvedené níže na konci kola.

<i>jednoduchá</i>	<i>dvojitá</i>	<i>trojitá</i>
20 bodů	30 bodů	40 bodů

★ SLAM

Předák může poté, co dal „stranou“, oznámit **slam**. Pokud tak učiní, hraje první.

Oznámení slamu znamená, že si **myslíte, že získáte všechny zdvihy kromě jednoho**.

Když Předák **oznámí a uhraje** slam, získá 400 bodů.

Když Předák **uhraje** slam **bez oznámení**, získá 200 bodů.

Když Předák **oznámí**, ale **neuhraje** slam, ztratí 200 bodů.

★ JEDNIČKA NAKONEC

Pokud byl pagát zahrán **během posledního zdvihu**, ať už zdvih vyhrála kterákoli strana, získá bonus. Bonus 10 bodů je, na rozdíl od předchozích bonusů, **přičten nebo odečten od bodů Předáka** (což může mít vliv na plnění jeho závazku).

RYCHLÁ STRATEGIE

POČÍTÁNÍ TAROKŮ A FIGUR

Je důležité vědět, **které barvy ještě mají body** (ve smyslu karet s figurami). To vám umožní vzít v potaz barvy a karty, které zahrát, abyste získali veškeré dostupné body.

Počítání figur, když jsou hrány, vám dá jistou výhodu a umožní vám předvídat, jak hra dopadne.

A obdobně v tarocích znamenají tarokové karty vše. **Pamatování si, které taroky byly zahrány**, vám umožní předvídat příchod určitých zdvihů. Tímto způsobem se můžete **zbavit pagáta**, pokud není ve vaší ruce.

TALON

Odkládáním stranou vám talon dává příležitost **budovat strategii**.

Asi nejdůležitější je, že vám umožňuje vytvářet prázdná nebo jedináčky.

PRÁZDNO

Když hráč nemá **žádnou kartu dané barvy**, nazývá se to **prázdno**. Během takového zdvihu hráč okamžitě zahraje tarok. Tato strategie vám umožní překvapit ostatní hráče a získá body, protože během prvního zdvihu dané barvy jsou obvykle hrány vysoké karty.

JEDINÁČEK

Když má hráč **jen jednu kartu dané barvy**, nazývá se to **jedináček**.

S vysokou kartou (obvykle králem) přesvědčíte ostatní hráče, že nebudete hrát v dané barvě tarok. Avšak v dalším zdvihu této barvy zahrát tarok musíte.

VĚTŠINA V BARVĚ

Mít většinu karet téže barvy může být výhodné. Umožní vám to nechat **ostatní hráče vydat se z taroků**. Hráč bez požadované barvy nebo taroků nemůže získávat zdvihy, což vám dovolí držet si jistou kontrolu nad hrou.



ZVYKLOSTI TAROKŮ

Obvykle se všechny fáze v tarocích hrají proti směru hodinových ručiček (takže opačně, než je popsáno v těchto pravidlech). Nicméně tento zvyk je často hráči ignorován, protože hraní po směru hodinových ručiček je pro ně přirozenější.

Na druhou stranu, následující body jsou **soustavně respektovány hráči** a jsou důležitými prvky v DNA taroků.

ROZDÁVÁNÍ KARET

Obvykle má tato fáze mnoho zvyků.

- Zvolte prvního Zadáka tažením jedné náhodné karty každým hráčem. Pokud táhnete škýze, táhnete jinou kartu. **Hráč, který vytáhne nejnižší kartu, se stává Zadákem** (neboli „malá dává“).
- Hráč po levici Zadáka musí přeložit balíček. Poté Zadák rozdává po 3 kartách najednou proti směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po jeho pravici.
- Zadák může rozdávat karty do talonu kdykoli, ale nemůže do něj dát dvě po sobě následující karty nebo první či poslední kartu balíčku.
- Je obvyklé třídit své karty na konci licitace. Tato fáze často končí velice brzy, když všichni pasují, takže není důvod mrhat časem při třídění.

KOMUNIKACE

- Nemůžete si vyměňovat informace o hře. Každý hráč si musí pamatovat důležité informace sám.

BODOVÁNÍ

- Mnoho hráčů nemíchá karty mezi rozdáváním. Jsou přirozeně náhodně dány během bodování a rozdávání.

ŠKÝZ

- Je nemožné přijít o škýze, pokud jej nezhrajete **v posledním zdvihu**. Pak jej získá ten hráč, který vyhrál poslední zdvih.

PLNÁ RUKA

- Je zvykem ukázat plnou ruku vzestupně seřazenou. Můžete ukázat škýze v ruce, což značí, že nemáte žádné další taroky.

Rozhodli jsme se nevysvětlovat některé zvláštní případy. Navštivte stránky Francouzské tarotové federace pro více informací.

VARIANTY PRO 3 A 5 HRÁČŮ

Taroky jsou hra, která je tradičně hrána ve 4 hráčích, ale tyto dvě varianty jsou také dobře známé. Níže jsme popsali pouze body, které se liší od běžných pravidel.

TAROKY VE 3 HRÁČÍCH



Ve hře tří hráčů se mění **pouze pravidla pro rozdávání karet a plnou ruku.**

ROZDÁVÁNÍ KARET

Rozdávejte **najednou po 4 kartách** namísto 3. Hráči mají na ruce **24 karet.**

PLNÁ RUKA

Jednoduchá plná ruka má 13 taroků, dvojitá 15 taroků a trojitá má 18 taroků.

TAROKY V 5 HRÁČÍCH



Ve hře pěti hráčů hraje Předák s **partnerem!**

ROZDÁVÁNÍ KARET

Talon má pouze **3 karty** namísto 6. Hráči mají v ruce **15 karet.**

VOLÁNÍ NA KRÁLE

Předtím než se odhalí talon, **Předák může zavolat na krále**. Nahlas **oznámi barvu** krále, kterého nemá. Pokud má Předák všechny krále, může namísto toho oznámit královnu. Může také oznámit krále, který je v jeho ruce nebo v talonu.

Hráč s volaným králem (nebo královnou) se **neodhaluje**. Nicméně Předák a tento hráč jsou od teď ve **stejném týmu**. Na konci kola dají svoje zdvihy dohromady. Ostatní hráči jsou obránci.

Během prvního zdvihu kola **nemůžete zahrát barvu volanou** Předákem, ledaže by volaný král (nebo královna) byli první kartou zdvihu.

POČÍTÁNÍ BODŮ

Pokud Předák hraje sám proti 4 obráncům (volal sám na sebe), násobí body kola (získané či ztracené) 4x).

Pokud Předák hraje v týmu s jiným hráčem, násobí body kola 3x. Předák získá 2/3 a jeho spoluhráč získá 1/3.

PLNÁ RUKA

Jednoduchá ruka má 8 taroků, dvojitá má 10 taroků a trojitá má 13 taroků.



Ilustrátor: Charlène Ingouff
Vedoucí projektu: Amélie Scordilis
Grafičtí designéři: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenaël Beuchet
(přítel zachování dědictví)
Editor: Xavier Taverne
Překladatel: Danni Loe



Tato hra je vydávána ve spolupráci
s Francouzským muzeem hracích karet
a městem Issy-les-Moulineaux.

