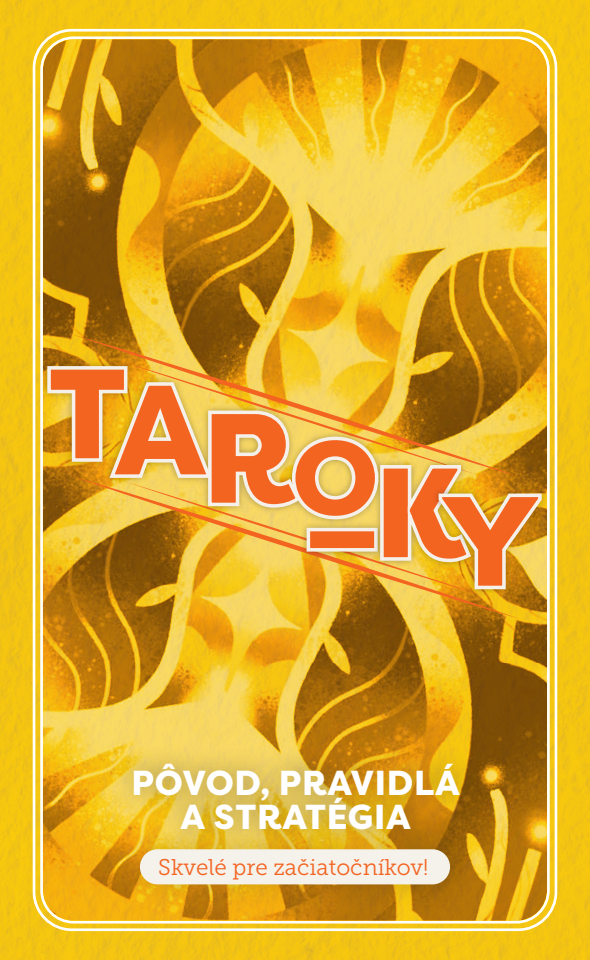


The background of the entire cover is a vibrant golden-yellow. It features a large, stylized sun with radiating rays in the upper half and a tree with flowing, ribbon-like branches in the lower half. The sun and tree are rendered in a layered, cut-out style, giving them a three-dimensional appearance. The overall aesthetic is warm and mystical.

TARO_KY

**PÔVOD, PRAVIDLÁ
A STRATÉGIA**

Skvelé pre začiatočníkov!



TRADIČNÁ FRANCÚZSKA KARTOVÁ HRA, KTORÁ KOMBINUJE AUKCIU, SPOJENECTVO A STRATÉGIU!

Vezmite tie najdôležitejšie karty, aby ste získali vopred daný počet bodov, alebo v tom zabráňte svojim súperom. Balansujte medzi predvídaním a rozhodovaním a nechajte sa očariť bohatou stratégiou tarokov!

OBSAH HRY:

- *História a pôvod hry* **3**
- *Pravidlá* **6**
- *Rýchla stratégia* **26**
- *Zvyklosti tarokov* **28**
- *Varianty pre
3 a 5 hráčov* **30**



STRUČNÁ HISTÓRIA KARTOVÝCH HIER FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Pôvod kartových hier zostáva záhadou. Papier a tlač pochádzajú z Číny, ale myšlienka združovania niekoľkých sérií kariet podľa poradia môže mať pôvod kdekoľvek. Útržky kariet boli nájdené v Egypte (pochádzajú z 13. storočia), kartová hra z konca 15. storočia je uchovávaná v múzeu Topkapi Palace (v Istanbule) a zmienka o „Saracénskych kartách“ v talianskych textoch ukazuje na **Stredný východ ako na možnú oblasť pôvodu**. Je to však skutočne Európa, kde môžeme nájsť **prvé zmienky o „hracích kartách“ zo 70. rokov 14. storočia** a kde nachádzame najstaršie príklady. Je to tiež Európa, kde tento typ hier zažil najväčší rozmach.

Karty prinášajú do sveta stolových hier **novú taktiku**: podvádzanie rovnako ako nekonečne veľa kombinčných možností. Je úžasné si predstaviť rozdielnosť hier, ktoré boli navrhnuté, upravené a hrané na prístavných hrádzach a chodníkoch, v hráčskych brlohoch, krčmách a šľachtických salónoch. **Počas niekoľkých desaťročí sa kartové hry výrazne rozšírili**. Ich prítomnosť bola zaznamenaná v 15. storočí v Egypte, potom v Číne. Od 16. storočia ďalej vznikla pôvodná tradícia výroby kariet v Perzii, potom v Indii, so sériami ôsmich alebo desiatich farieb, ktoré boli všetky ručne maľované. V tom istom čase prevzalo Japonsko európske karty, ktoré do oblasti priniesli portugalskí obchodníci.

Od tej doby karty našli mnoho spôsobov využitia (na hranie, samozrejme, ale aj na veštenie, umenie, vzdelávanie atď.). Tradičné hracie karty sa vždy znovu objavajú, zatiaľ čo zostávajú verné svojej pôvodnej podobe.

HISTÓRIA TAROTU

FRANCÚZSKE MÚZEUM HRACÍCH KARIET

Veľkou zmenou, ktorú tarotové karty priniesli, bolo pridanie sérií kariet do obvyklého hracieho balíčka, ktoré slúžia predovšetkým ako tromfové karty. Hovorí sa, že táto myšlienka má pôvod okolo roku 1415, asi päťdesiat rokov po tom, čo boli hracie karty zavedené v Európe, a to u Marziana da Tortona, vtedajšieho sekretára vojvodu milánskeho.

Druh tarotu, podobný marseillskému tarotu – s latinskými farbami (kalichy, meče, palice a mince) štyrmi figúrovými kartami a radom alegorických tromfových kariet – sa objavil čoskoro v Miláne a Florencii. Potom sa šírila Talianskom, Švajčiarskom a okolo roku 1500 Francúzskom, rovnako tak ako vo Flámsku a v nemeckých krajinách. „Taliansky tarot“ opustili nemeckí výrobcovia kariet nie skôr ako v 18. storočí. Prevzali potom francúzske farby (piky, srdcia, kára a kríže) a viac zábavných predmetov (zvieratá, kostýmy, krajiny a pod.) pre ilustrácie tromfových kariet. Tromfy predstavovali scény z denného života, obdobia života, ročné obdobia alebo rôzne činnosti.

Počas 19. storočia dorazil „nemecký tarot“ do Francúzska, na úkor tarotu v latinských farbách. Grimaud, najväčší francúzsky výrobca kariet, na žiadosť štátu skopíroval v roku 1898 jednu z foriem tarotu a predal ju pod menom „nemecký tarot“. Tento tarot, známy po Prvej svetovej vojne ako „nový tarot“, sa najčastejšie používal na hranie, zatiaľ čo Marseillský tarot a jeho nespočetné formy boli vyhradené na veštenie.

TAROT V POP KULTÚRE

Za popularitu „nového tarotu“ je zodpovedná vojna. Hoci bol veľmi dobre známy, široko sa začal vydávať vo Francúzsku v roku 1946, po Druhej svetovej vojne. Bol súčasťou vojenských balíčkov, takže ho vojaci hrali vo svojom voľnom čase a učili ho svojich rodičov a priateľov potom, ako sa vrátili domov. Francúzska tarotová federácia bola založená v roku 1973. Dnes pozostáva z viac ako 320 klubov a 7 400 členov!



TAROKOVÉ KARTY

Karty, ktoré držíte, sú aktualizovanou verziou tradičnej hry. Počet a hodnota kariet sa nezmenili. Avšak francúzska umelkyňa Charlène Ingouff prepracovala témy na tarokových kartách, tradične predstavených v rytom štýle.

OBSAH

Hra taroky používa 78 kariet, rozdelených takto:

- 56 kariet rozdelených do 4 farieb (piky ♠, srdcia ♥, kára ♦ a kríže ♣)

Tie sú v hodnotách od 1 do 10 spolu so 4 kartami figúr: chlapec, kaval, kráľovná a kráľ. 1 (alebo eso) je najslabšia karta farby.

- 21 tarokových (tromfových) kariet

Tieto karty sú značené od 1 do 21 bez farby, určené jedinečnou ilustráciou na každej karte.

- 1 špeciálna karta „Škýz“

Táto karta má symbol ★.

Zo všetkých týchto kariet sú nasledujúce 3 karty **najdôležitejšie v hre**. Nazývajú sa „**honéry**“.

- taroková jednotka – nazývaná „Pagát“, niekedy tiež „Pakát“
- taroková 21 – nazývaná „Mond“
- Škýz



Pagát,
taroková 1



Mond,
taroková 21



Škýz



AKO HRAŤ

Stavte na svoj úspech a pokúste sa získať najlepšie karty, aby ste zvíťazili nad ostatnými!

Hra taroky je pod dohľadom Francúzskej tarotovej federácie. Zvyčajné pravidlá sú veľmi podrobné a môžu byť pre začiatočníkov zahlcujúce, takže sme sa rozhodli rozdeliť výučbový proces do troch krokov. V skratke, plnú verziu hry objavíte po splnení **všetkých troch cvičných hier**.

Myšlienka zvyklostí je tiež veľmi aktuálna v bežnom hraní tarokov. Na konci týchto pravidiel (s. 28.) nájdete najlepšie postupy na zapracovanie do svojich hier. Odporúčame si ich prečítať, až budete mať väčší prehľad o hre.

PREHĽAD HRY A CIEĽ

Hra taroky sa hrá na niekoľko kôl, počas ktorých hráči získavajú body. Hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva hru.

Predtým, než začnete, môžete určiť počet kôl, ktoré chcete hrať (podľa množstva času, ktorý máte k dispozícii).

Vo svojom ťahu zahrajte 1 kartu z ruky. Len čo všetci hráči zahrli kartu, najsilnejšia karta víťazí: tomu sa hovorí „zdvih“ (hovorovo „štich“).

SLOVNÍČEK

Vaša **ruka** predstavuje karty, ktoré vám boli rozdane.

Zdvih predstavuje karty zahrané počas kola a potom získané hráčom, ktorý zahral najsilnejšiu kartu.

Farba predstavuje druh karty: kríže, srdcia, piky alebo kára.

Zadák je hráč, ktorý rozdáva karty.

Predák je hráč, ktorý vyhral fázu licitácie (pozri s. 16) a pokúša sa vyhrať kolo.

Obrancovia sú hráči, ktorí hrajú spoločne proti Predákovi.

Talón predstavuje karty odhodené počas rozdania (viď strana 10).

„**Bokom**“ predstavuje karty, ktoré si dal predák bokom. (pozri s. 17).



PRÍPRAVA KOLA

Pravidlá nižšie opisujú hru v 4 hráčoch (pozri varianty pre 3 a 5 hráčov na s. 30).

ROZDANIE KARIET

Zvoľte si náhodného hráča. Tento hráč je **Zadák** – rozdelí balíček rozdáním **18 kariet každému hráčovi**, potom položí **zvyšných 6 kariet** do stredu lícom nadol. Týchto 6 kariet sa nazýva „**talón**“.



Keď už sú rozdané karty, hráči sa môžu pozrieť na karty v ruke. Obsah svojej ruky nesmiete prezradiť v žiadnej fáze kola.

PREHĽAD ZDVIHOV

Kolo trvá tak dlho, koľko zdvihov je v rukách hráčov, čo zodpovedá počtu kariet na ruke. Hráči vykonávajú ťahy, počnúc hráčom po ľavici od Zadáka a ďalej v smere hodinových ručičiek, pričom zahrajú jednu kartu z ruky lícom nahor pri dodržaní nasledujúcich podmienok:

HRANIE ZDVIHU

Prvý hráč zdvihu zahrá akúkoľvek kartu. Prvá karta zdvihu určí, čo musia zahrať ostatní hráči.

- *Prvá zahraná karta je farba* (♠, ♥, ♦, ♣):

Musíte zahrať kartu tej istej farby, bez ohľadu na hodnotu. Ak žiadnu nemáte, musíte zahrať tarok.

- *Prvá zahraná karta je taroková:*

Musíte zahrať tarok.

AKO FUNGUJÚ TAROKY

Ak musíte zahrať tarok, pretože ho už zahrál iný hráč, **musíte zahrať tarok s hodnotou, ktorá je vyššia, než akýkoľvek iný tarok na stole.** Pokiaľ takto zahrať nemôžete, zahrajte akýkoľvek tarok. Ak žiadny nemáte, zahrajte akúkoľvek farbu.

VÝHRA ZDVIHU

Keď je zdvih na konci (t. j. každý hráč zahral kartu), najsilnejšia karta víťazí, podľa nasledujúcich kritérií:

- Ak nebol zahrnut žiadny tarok, víťazí najvyššia karta rovnakej farby, akú má prvá zahrnutá karta zdvihu.
- Ak bol zahrnut aspoň jeden tarok, víťazí najvyšší tarok.

Príklad:

Tu bola ako prvá karta zahrnutá 10 ♣ takže Q ♣ vyhráva zdvih, pretože K ♠ nemá požadovanú farbu.



Avšak v tejto situácii vyhráva zdvih taroková 2 (je to jediný tarok v zdvihu).



Tu zahral prvý hráč tarokovú 6. Ostatní hráči musia zahrnúť taroky s vyššími hodnotami. Druhý hráč zahral tarokovú 15, tretí hráč zahral tarokovú 19, a pretože posledný hráč nemá tarok vyšší ako 19, zahral 5. Tretí hráč vyhráva zdvih.



TIP!

Keď hráč zahrá tarok, znamená to, že nemá požadovanú farbu. Pamätajte si túto informáciu o jeho ruke a využite ju vo svoj prospech.

DOKONČENIE ZDVIHU

Hráč, ktorý zahrál najvyššiu kartu, si vezme všetky štyri karty ležiace lícom nahor (zdvih) a umiestni ich lícom nadol do balíčka pred seba, navrch všetkých ďalších zdvihov, ktoré vyhral predtým. **Teraz je na ňom, aby zahrál prvú kartu ďalšieho zdvihu.**

Nikdy sa nemôžete pozeráť na zdvihy, ktoré ste vyhrali v priebehu hry. Keď hráči nemajú žiadne ďalšie karty na ruke, kolo končí.

HRANIE ŠKÝZU

Škýz nie je ani tarok, ani farba. **Môžete ho zahráť kedykoľvek vo svojom ťahu:** vyhovárate sa touto kartou z toho, aby ste zahráli inú kartu. Pokiaľ zahráte Škýz ako prvú kartu zdvihu, môže ďalší hráč zahráť akúkoľvek kartu. Táto karta potom určí požadovanú farbu.

TIP!

Škýz vám dovolí vyhnúť sa zahraniu karty, ktorá by pomohla vašim súperom.



Keď je zdvih na konci, vezmite Škýz a položte ho pred seba lícom nadol so svojimi ostatnými zdvihmi. Nikdy oň nemôžete prísť. Výmenou dajte hráčovi, ktorý vyhral zdvih, ľubovoľnú kartu v hodnote 1 – 10 zo svojich predtým vyhraných zdvihov, takže hráč získa príslušný počet kariet. Pokiaľ ste nevyhrali žiadne zdvihy, dajte mu kartu neskôr v hre, hneď ako to bude možné.



PRÍPRAVA ĎALŠIEHO KOLA

Hráč po ľavici Zadáka sa stáva novým Zadákom. Vezmite si všetky karty a vráťte sa na ROZDANIE KARIET (viď str. 10).

Cvičná hra #1

Keď sa v pravidlách dostanete potiaľto, prestaňte čítať.

Nachystajte hru, podľa pokynov v odstavci ROZDANIE KARIET (s. 10). Po rozdání kariet vráťte talón do krabice. Nakoniec odohrajte svoje prvé kolo a dokončite svoj prvý zdvih, ako je opísané v časti HRANIE ZDVIHU (s. 11).

Získajte čo najviac figúr a honérov, aby ste vyhrali!

Na konci kola si spočítajte figúry (chlapcov, kavalov, kráľovien a kráľov) a honéry (Pagát, Mond, Škýz) vo svojich zdvihoch. Každá taká karta prinesie **1 bod**. Víťazom je hráč s najviac bodmi!

3 dôležité body:

- Ak máte na ruke kartu, ktorá zodpovedá farbe prvej karty v zdvihu, **musíte ju zahrať** (bez ohľadu na jej hodnotu).
- Ak nemáte na ruke žiadne karty tejto farby, **musíte zahrať tarok** (ak žiadny nemáte, môžete zahrať akúkoľvek kartu).
- Ak už iný hráč zahral tarok a vy tak musíte tiež nejaký hrať, **musíte zahrať vyšší tarok** (ak nemôžete, zahrajte akýkoľvek iný).

A JE TO! Precvičujte si tieto pravidlá, pokiaľ si neosvojíte karty a branie zdvihov.

LICITÁCIA

Licitáciu urobte ihneď potom, čo sa rozdali karty.
Dve prehľadové karty hráča zhŕňajú prehľad kola.

Počas tejto fázy môžu hráči zvoliť jednu hlášku z nasledujúcich štyroch možností:

1. Vzatie (x1)

2. Stráž (x2)

3. Stráž bez talónu (x3)

4. Stráž proti talónu (x4)

Pokiaľ si hráč zvolí hlášku, znamená to, že si myslí, že **vyhrá proti ostatným hráčom**, ktorí proti nemu utvoria tím.

OZNÁMENIE HLÁŠKY

Vo svojom ťahu, počnúc hráčom po lavici od Zadáka a potom v smere hodinových ručičiek, môžete oznámiť svoju hlášku podľa zoznamu vyššie alebo „pasovať“ (zložiť karty), ak si hlášku vybrať nechcete.

Prvá oznámená hláška môže byť akéhokoľvek druhu. Druhý hráč musí prebiť (oznámiť vyššiu hlášku ako hráč, ktorý oznamoval pred ním). Najmenšia je **1. Vzatie** a najvyššia je **4. Stráž proti talónu**.

Potom, čo sa takto obíde celý stôl, posledný hráč, ktorý oznamoval hlášku, víťazí v licitácii a stáva sa **Predákom**. Ten hrá sám proti ostatným hráčom, ktorí sú teraz na rovnakej strane a sú „obrancovia“ (tvoria zdieľaný balíček so svojimi zdvihmi).

Predák získa body vynásobené multiplikátorom určeným hláškou, ktorú si zvolil.

Ak všetci pasovali, vráťte všetky karty a rozdajte ich znova. Nový Zadák je hráč po ľavici predchádzajúceho Zadáka.

Cieľ Predáka

Aby vyhral proti obrancom, Predák musí úspešne dosiahnuť cieľ určený počtom honérov (Pagát, Mond a Škýz) vo svojich zdvihoch na konci kola. Tento cieľ sa nazýva „záväzok“ (pozri s. 21).

EFEKTY HLÁŠOK

Navyše k násobeniu skóre na konci kola má zvolená hláška vplyv na talón.

• 1. Vzatie (x1) a 2. Stráž (x2)

So vzatím alebo strážou, potom, čo je licitácia na konci, musí Predák **ukázať talón všetkým hráčom** a pridať si ho do ruky. Potom si zvolí **6 kariet z ruky a položí ich lícom nadol pred seba**. Tieto karty sú súčasťou jeho vzatých zdvihov a nazývajú sa „**bokom**“. Keď už položíte tieto karty bokom, nemôžete ich meniť alebo sa na ne pozerieť.

Nikdy **nemôžete dať bokom kráľa alebo honéry**. Navyše nemôžete dať bokom taroky, iba ak by ste nemali inú možnosť. V takom prípade ukážte odkladané taroky ostatným hráčom.

TIP!

Bokom je veľmi strategické. Umožňuje vám oddeliť karty, ktoré oslabujú vašu ruku a ukotviť stratégiu (pozri Rýchle stratégie s. 26).

• 3. Stráž bez talónu (x3)

So **strážou bez talónu**, Predák vezme talón a umiestni ho lícom nadol pred seba **bez toho, aby sa naň pozeral**. Talón je súčasťou jeho zdvihov, ale hráč nemôže vylepšiť svoju ruku odložením kariet bokom.

• 4. Stráž proti talónu (x4)

So **strážou proti talónu** dá Predák talón obrancom, ktorí ho pridajú medzi svoje zdvihy **bez toho, aby sa naň pozerali**.

Príklad: Pozeráte si rozdane karty na ruke. Počnúc najmenšou kartou máte Pagáta, Škýz, 2 kráľov, 3 kráľovné, 2 kavalov a 6 tarokov. Myslíte si, že vaša ruka je dosť silná na hlášku.



Prvý hráč (po ľavici od Zadáka) pasuje. Teraz ste na rade. Oznamujete hlášku 2. Stráž (x2). Hráč po vašej ľavici pasuje. Posledný hráč sa rozhodol vás prebiť a oznamuje hlášku 3. Stráž bez talónu (x3). Tento hráč sa stane Predákom. Bude hrať sám proti vám a ďalším dvom hráčom. Vezme si talón a položí ho pred seba lícom nadol bez toho, aby sa naň pozrel.

Cvičná hra #2

Keď sa v pravidlách dostanete potiaľto, prestaňte čítať.

Predák musí splniť svoj záväzok (musí uhrat') sám proti skupine, aby získal body.

Dokončíte fázy rozdávania a licitácie. Na konci kola si **body za figúry a honéry vo svojich zdvihoch počíta iba Predák**. Každý prinesie **1 bod**.

Aby vyhral, musí Predák splniť svoj záväzok (musí uhrat') získaním bodov určených počtom honérov vo svojich zdvihoch.

Počet honérov	0	1	2	3
Záväzok	12 bodov	10 bodov	8 bodov	7 bodov

Na konci kola:

1. Spočítajte hodnotu Predákových zdvihov a skontrolujte, či spĺňajú podmienky jeho záväzku.
2. Potom vynásobte hodnotu jeho zdvihov multiplikátorom jeho hlášky.
3. Ak Predák splnil cieľ svojho záväzku (uhral si), píše si kladné body. Pokiaľ ho však nesplnil, píše si záporné body.

3 dôležité body:

- Čím viac honérov máte na ruke, tým ľahšie je splniť váš cieľ a tým viac dôvodov máte na to stať sa Predákom.
- Zvolená hláška nemá vplyv na Predákov cieľ (jeho záväzok), ale na počet bodov získaných alebo stratených na konci kola.
- Ak oznámite hlášku 1. Vzatie alebo 2. Stráž, môžete **podporiť svoju ruku z kariet bokom**.

A JE TO! Precvičujte tieto pravidlá, pokiaľ si neosvojíte hlášky a záväzky.

BODOVANIE

Dve prehľadové karty hráča zhŕňajú nasledujúce informácie.

V hre Taroky sa bodovanie delí do troch krokov:

1. Spočítajte **body Predáka**.
2. Spočítajte **body kola**.
3. Spočítajte **body hráča**.

1. SPOČÍTAJTE BODY PREDÁKA

Po skončení kola si **Predák spočíta body za zdvihy, ktoré vyhral**, aby zistil, či splnil svoj záväzok alebo nie (viď: Záväzok Predáka s. 21).

Spočítajte Predákove body pri dodržaní nasledujúcich obmedzení:

- Počítajte body kombinovaním **2 kariet naraz**.
- **Vysoké karty** (chlapec, kaval, kráľovná, kráľ alebo tarok) musia byť vždy **kombinované s nízkou kartou** (všetky ostatné karty).

HODNOTY KARIET

- | | |
|---------|------------------------|
| 5 bodov | honér a nízka karta |
| 5 bodov | kráľ a nízka karta |
| 4 body | kráľovná a nízka karta |
| 3 body | kaval a nízka karta |
| 2 body | chlapec a nízka karta |

1 bod

dve nízke karty (o hodnote 1 – 10; taroky iné ako 1 a 21).

Príklad:



ZÁVÄZOK PREDÁKA

Predák víťazí, pokiaľ splní svoj záväzok, čo znamená, že dosiahol alebo presiahol počet bodov daný počtom honérov v jeho zdvihoch.

Počet honérov	0	1	2	3
Záväzok	56 bodov	51 bodov	41 bodov	36 bodov

Ak predák dosiahne alebo presiahne počet bodov vo svojom záväzku, vyhráva kolo.

Príklad: Bodovanie Predáka.

Predákove zdvihy priniesli 55 bodov. Pretože má vo svojich zdvihoch jedného honéra, jeho záväzok je 51 bodov, takže Predák bol úspešný vo svojom plnení a vyhráva kolo.

2. SPOČÍTAJTE BODY KOLA

Začnite bodovanie rozdielom medzi Predákovými bodmi a hodnotou jeho záväzku (väčšia z dvoch hodnôt mínus tá menšia).

Potom pridajte **25 bodov** (základné skóre pre kolo tarokov).

Nakoniec vynásobte výsledok hodnotou hlášky.

$$(\text{predákov rozdiel} + 25) \times \text{hodnota hlášky}$$

Príklad: Spočítajte body kola, pokračujte z predchádzajúceho príkladu.

Viete, že Predák oznámil **Stráž** (x2):

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

Toto kolo prinieslo 58 bodov.

Cvičná hra #3

Keď sa v pravidlách dostanete potiaľto, prestaňte čítať.

Predák musí splniť svoj záväzok sám proti skupine, aby získal body!

Na konci kola spočítajte hodnotu Predákových zdvihov, potom spočítajte body za kolo (viď Prehľadová karta: Bodovanie).

Ak Predák **vyhral** (teda splnil svoj záväzok), získa **kladné body** za kolo. Ak **zlyhal** (teda nesplnil svoj záväzok), získa **záporné body** za kolo.

3 dôležité body:

- Králi a honéry dávajú najviac bodov.

- Mond (tarok s číslom 21) a Škýz sa nemôžu stratiť hráčovi, ktorý ich má na ruke. Avšak o Pagáta (tarok s číslom 1) môžete ľahko prísť. Pokúste sa ho ochrániť, ako najlepšie dokážete, a zahrať ho v správny čas.
- Ak nemáte Pagáta na ruke a ste Predák, pokúste sa ho „podmazať“ a vyhrať zdvih pre nižší cieľ svojho záväzku.

A JE TO! Precvičujte tieto pravidlá, pokiaľ si neosvojíte všetko! Potom pridajte prvky nižšie, potom zvyklosti opísané na s. 28.

3. SPOČÍTAJTE BODY HRÁČA

Na počítanie skóre môžete použiť aj digitálne aplikácie.

Potom, čo ste spočítali body za kolo, zaznačte si body nasledovne:

Predák získa:

- Ak **vyhrá**: 3x kladné body kola (ak porazil troch protihráčov).
- Ak **prehrá**: 3x záporné body kola

Každý obranca získa:

- Ak Predák **vyhrá**: záporné body kola
- Ak Predák **prehrá**: kladné body kola

Príklad: Počítanie bodov hráča, pokračovanie predchádzajúceho príkladu, ku kolu prinieslo 58 bodov a Predák splnil svoj záväzok.

Hráč A (Predák)	Hráč B	Hráč C	Hráč D
<i>body kola x3</i>	<i>body kola</i>	<i>body kola</i>	<i>body kola</i>
174 bodov	-58 bodov	-58 bodov	-58 bodov

Na konci každého kola si body pripočítajte k predchádzajúcemu výsledku.

KONIEC HRY

Na konci hry (dané vašimi možnosťami) je hráč s najväčším počtom bodov víťazom.

BONUSY

Určité scenáre vám umožnia **získať extra body**. Sú to **bonusy** a pripočítajú sa do bodovacieho vzorca nasledovne:

$$\left(\begin{array}{c} \text{Predákov} \\ \text{rozdiel} \end{array} + 25 \right) \times \begin{array}{c} \text{hodnota} \\ \text{hlášky} \end{array} \pm \text{bonusy}$$

Ak bonus získa **Predák**, pripočítajte ho k bodom za kolo. Ak bonus získa **obranca**, odčítajte ho.

★ PLNÁ RUKA

Ešte pred zahraním vašej karty počas prvého zdvihu kola môžete ukázať **plnú ruku** ostatným hráčom. Ak tak urobíte, **ukážte 10, 13 alebo 15 tarokov**, aby ste zahlásili jednu, dvojítu alebo trojítu plnú ruku. Tým získate alebo stratíte body uvedené nižšie na konci kola.

<i>Jedna</i>	<i>Dvojítá</i>	<i>Trojítá</i>
20 bodov	30 bodov	40 bodov

★ SLAM

Predák môže, potom, čo dal karty „bikom“, oznámiť **slam**. Pokiaľ tak urobí, hrá prvý. Oznámenie slamu znamená, že **si myslíte, že získate všetky zdvihy okrem jedného**. Keď Predák oznámi a **uhrá slam**, získa 400 bodov. Keď Predák **uhrá slam bez oznámenia**, získa 200 bodov. Keď Predák **oznámi, ale neuhrá slam**, stratí 200 bodov.

★ JEDNOTKA NAKONIEC

Ak bol Pagát zahraný počas posledného zdvihu, nech už zdvih vyhrala ktorákoľvek strana, získa bonus. Bonus 10 bodov je, na rozdiel od predchádzajúcich bonusov, **pripočítaný alebo odpočítaný od bodov Predáka** (čo môže mať vplyv na plnenie jeho záväzku).

RÝCHLE STRATÉGIE

POČÍTANIE TAROKOV A FIGÚR

Je dôležité vedieť, **ktoré farby ešte majú body** (v zmysle kariet s figúrami). To vám umožní vziať do úvahy farby a karty, ktoré treba zahrať, aby ste získali všetky dostupné body.

Počítanie figúr, keď sú hrané, vám dá istú výhodu a umožní vám predvídať, ako hra dopadne.

A obdobne, v tarokoch znamenajú tarokové karty všetko. **Ak si zapamätáte, ktoré taroky boli zahrané**, umožní vám to predvídať príchod určitých zdvihov. Týmto spôsobom sa môžete zbaviť Pagáta, ktorý nie je vo vašej ruke.

TALÓN

Odkladaním bokom vám talón dáva príležitosť budovať stratégiu.

Asi najdôležitejšie je, že vám umožňuje vytvárať prázdno alebo jedináčikov.

PRÁZDNO

Keď hráč nemá **žiadnu kartu danej farby**, nazýva sa to **prázdno**. Počas takého zdvihu hráč okamžite zahrá tarok. Táto stratégia mu umožní prekvapiť ostatných hráčov a získať body, pretože počas prvého zdvihu danej farby sú obvykle hrané vysoké karty.

JEDINÁČIK

Keď má hráč **len jednu kartu danej farby**, nazýva sa to **jedináčik**.

S vysokou kartou (obvykle kráľom), presvedčíte ostatných hráčov, že nebudete hrať v danej farbe tarok. Avšak v ďalšom zdvihu tejto farby zahrať tarok musíte.

VÄČŠINA VO FARBE

Mať väčšinu kariet rovnakej farby môže byť výhodné. Umožní vám to nechať **ostatných hráčov vyhádzať taroky**. Hráč bez požadovanej farby alebo tarokov nemôže získavať zdvihy, čo vám dovolí držať si istú kontrolu nad hrou.



ZVYKY V TAROKOCH

Obvykle sa všetky fázy v tarokoch hrajú proti smeru hodinových ručičiek (takže opačne, než je uvedené v týchto pravidlách). Avšak tento zvyk hráči často ignorujú, pretože hranie v smere hodinových ručičiek je pre nich prirodzenejšie.

Na druhej strane, nasledujúce body sú sústavne rešpektované hráčmi a sú dôležitými prvkami v DNA tarokov.

ROZDÁVANIE KARIET

Zvyčajne má táto fáza mnoho zvykov.

- Zvoľte prvého Zadáka – každý hráč si vytiahne náhodnú kartu. Ak potiahnete Škýz, ťahajte inú kartu. **Hráč, ktorý vytiahne najnižšiu kartu, sa stáva Zadákom** (čiže „malá dáva“).
- Hráč po ľavici Zadáka musí premiešať balíček. Potom Zadák rozdá po 3 karty naraz proti smeru hodinových ručičiek, počnúc hráčom po svojej pravici.
- Zadák môže rozdávať karty do talónu kedykoľvek, ale nemôže doň dať dve po sebe nasledujúce karty alebo prvú či poslednú kartu balíčka.
- Je obvyklé triediť svoje karty na konci licitácie. Táto fáza často končí veľmi skoro, keď všetci pasujú, takže nie je dôvod mrhať časom pri triedení.

KOMUNIKÁCIA

- Nemôžete si vymieňať informácie o hre. Každý hráč si musí pamätať dôležité informácie sám.

BODOVANIE

- Mnoho hráčov nemieša karty medzi rozdávaním. Sú náhodne dané počas bodovania a rozdávania.

ŠKÝZ

- Je nemožné prísť o Škýz, pokiaľ ho nezahráte **v poslednom zdvihu**. Potom ho získa ten hráč, ktorý vyhral posledný zdvih.

PLNÁ RUKA

- Je zvykom ukázať plnú ruku vzostupne zoradenú. Môžete ukázať Škýz na ruke, čo značí, že nemáte žiadne ďalšie taroky.

Rozhodli sme sa nevysvetľovať niektoré zvláštne prípady. Viac informácií nájdete na stránkach Francúzskej tarotovej federácie.

VARIANTY PRE 3 A 5 HRÁČOV

Taroky sú hra, ktorú tradične hrajú 4 hráči, ale tieto dve varianty sú tiež dobre známe. Nižšie sme opísali iba body, ktoré sa líšia od bežných pravidiel.

TAROKY PRE 3 HRÁČOV



V hre troch hráčov sa menia iba pravidlá pre rozdávanie kariet a plnú ruku.

ROZDÁVANIE KARIET

Rozdávajte **naraz po 4 karty** namiesto troch. Hráči majú na ruke **24 kariet**.

PLNÁ RUKA

Jedna plná ruka má 13 tarokov, dvojité 15 tarokov a trojité 18 tarokov.

TAROKY PRE 5 HRÁČOV



V hre piatich hráčov hrá Predák s **partnerom**!

ROZDÁVANIE KARIET

Talón má iba **3 karty** namiesto 6. Hráči majú v ruke **15 kariet**.

VOLANIE NA KRÁĽA

Predtým, než sa odkryje talón, **Predák môže zavolať na kráľa**. Nahlas **oznámi farbu kráľa**, ktorého nemá. Ak má Predák všetkých kráľov, môže namiesto toho oznámiť kráľovnú. Môže tiež oznámiť kráľa, ktorého má v ruke alebo v talóne.

Hráč s volaným kráľom (alebo kráľovnou) **sa neprezradí**. Avšak Predák a tento hráč sú odteraz **v rovnakom tíme**. Na konci kola dajú svoje zdvihy dohromady. Ostatní hráči sú obrancovia.

Počas prvého zdvihu kola nemôžete zahrať farbu volanú Predákom, ibaže by volaný kráľ (alebo kráľovná) boli prvou kartou zdvihu.

POČÍTANIE BODOV

Ak Predák hrá sám proti 4 obrancom (volal sám na seba), násobí body kola (získané či stratené) 4x).

Ak Predák hrá v tíme s iným hráčom, násobí body kola 3x. Predák získa 2/3 a jeho spoluhráč získa 1/3.

PLNÁ RUKA

Jedna ruka má 8 tarokov, dvojité má 10 tarokov a trojité má 13 tarokov.



Ilustrátor: Charlène Ingouff
Vedúci projektu: Amélie Scordilis
Grafickí dizajnéri: Claire Wach
a Lenaïg Bourgoïn
Editor historického úvodu:
Gwenael Beuchet
(priateľ zachovania dedičstva)
Editor: Xavier Taverne
Prekladateľ: Danni Loe



Táto hra je vydávaná v spolupráci
s Francúzskym múzeom hracích kariet
a mestom Issy-les-Moulineaux.

