



TAPRAVTAROK

PRAVILA IGRE

Slovenski družabni tarok za 3 ali 4 igralce

IZDAJA 4.9.3

7. avgust 2026

Uradni pravilnik platforme

Vsebina

1. Komplet kart in vrednosti
2. Deljenje in začetek runde
3. Licitacija
4. Pogodbe
5. Klic kralja in partnerstvo
6. Talon in zalaganje
7. Napovedi, Kontra in Rekontra
8. Igranje vzetkov
9. Posebne igre
10. Štetje kartnih točk
11. Točkovanje
12. Radelci
13. Zaključek igre

Osnovni pregled

- Komplet vsebuje 54 kart: 22 tarokov in 32 barvnih kart.
- Pri štirih igralcih vsak prejme 12 kart, pri treh igralcih 16 kart; talon vedno vsebuje 6 kart.
- Aktivna stran pri običajnih pozitivnih igrah zmaga z najmanj 36 kartnimi točkami.
- Pri negativnih igrah veljata obvezno sledenje in obvezno prevzemanje vzetka, kadar je to mogoče.
- Valat in Barvni valat imata poseben, izključen obračun.
- Po zadnji rundi vsak neporabljen radelc pomeni -100 točk.

Veljavnost

Ta dokument opisuje pravila, ki jih uporablja izdaja platforme 4.9.3. Vse vrednosti in postopki v nadaljevanju so zapisani kot končna pravila brez dodatnih dopolnil.

1. Komplet kart in vrednosti

Igra se s 54 kartami: 22 taroki in po 8 kartami v vsaki od štirih barv - križ, pik, srce in karo.

Skupina	Vrstni red od nižje proti višji	Kartna vrednost
Taroki	Pagat (I), II-XIX, XX, Mond (XXI), Škis	Pagat, Mond, Škis: 5; ostali taroki: 1
Križ in pik	7, 8, 9, 10, Fant, Kaval, Dama, Kralj	1, 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5
Srce in karo	4, 3, 2, 1, Fant, Kaval, Dama, Kralj	1, 1, 1, 1, 2, 3, 4, 5

1.1 Cesarski vzetek

Če so v istem vzetku odigrani Pagat, Mond in Škis, vzetek osvoji Pagat. To pravilo velja ne glede na običajni vrstni red tarokov.

2. Deljenje in začetek runde

Način	Karte na igralca	Talon
4 igralci	12	6
3 igralci	16	6

- Delivec in prednji igralec se po vsaki zaključeni rundi premakneta.
- Če je po delitvi kateri koli igralec brez taroka, se delitev brez rezultata razveljavi in ponovi.
- Pred prvo delitvijo je mogoče soglasno izbrati uvodni Klop. Če soglasja ni, se prva runda nadaljuje z običajno licitacijo.

3. Licitacija

Vsako veljavno rundo, ki ni uvodni Klop, začne prednji igralec z obvezno Tri. Ostali igralci po vrsti ponudbo zvišujejo ali izberejo Naprej. Višja pogodba preglasi nižjo. Prednji igralec ima pri dovoljenem izenačenju prednost.

Pogodba	Licitacijska moč	Opomba
Tri	10	Obvezna začetna igra
Dve	20	
Ena	30	
Solo tri	40	Samo pri 4 igralcih
Solo dve	50	Samo pri 4 igralcih
Solo ena	60	Samo pri 4 igralcih
Berač	70	
Solo brez	80	
Odperti berač	90	
Valat	500	Najvišja neposredna ponudba

Barvni valat ni neposredna licitacijska ponudba. Napove ga lahko nosilec po Solo tri, Solo dve ali Solo ena, ko je talon že izbran in je zalaganje zaključeno.

Če licitacija ne privede do sprejete višje igre, se po zaključku obvezne odločitve omogoči prehod v Solo brez oziroma Klop po zaporedju, ki ga vodi igralni sistem.

4. Pogodbe

Pogodba	Osnova	Talon	Partner	Pogoj uspeha
Tri	10 + razlika	3	Da pri 4	36 ali več točk
Dve	20 + razlika	2	Da pri 4	36 ali več točk
Ena	30 + razlika	1	Da pri 4	36 ali več točk
Solo tri	40 + razlika	3	Ne	36 ali več točk
Solo dve	50 + razlika	2	Ne	36 ali več točk
Solo ena	60 + razlika	1	Ne	36 ali več točk
Berač	70	0	Ne	Noben vzetek
Solo brez	80 + razlika	0	Ne	36 ali več točk
Odperti berač	90	0	Ne	Noben vzetek
Barvni valat	125	po Solo igri	Ne	Vsi vzetki
Valat	500	0	Ne	Vsi vzetki

5. Klic kralja in partnerstvo

Pri Tri, Dve in Ena v igri štirih igralcev nosilec pokliče enega kralja, ki ga nima v lastni roki. Igralec, ki drži poklicanega kralja, postane partner nosilca. Partner ostane skrit do trenutka, ko je poklicani kralj odigran.

5.1 Zarufan

Če je poklicani kralj v talonu, nosilec igra sam proti trem. Paket talona, v katerem leži poklicani kralj, je prikazan kot tak, vendar nosilec ni prisiljen izbrati tega paketa. Če aktivna stran osvoji vzetek s poklicanim kraljem, se preostanek neizbranega talona pri končnem štetju prišteje aktivni strani.

6. Talon in zalaganje

6.1 Izbira talona

- Tri in Solo tri: talon se razdeli v dva paketa po 3 karte.
- Dve in Solo dve: talon se razdeli v tri pakete po 2 karti.
- Ena in Solo ena: talon se razdeli v šest paketov po 1 karto.
- Nosilec izbere en paket. Neizbrane karte ostanejo obrambi, razen posebnega pravila pri zarufani igri.

6.2 Zalaganje

Po prevzemu izbranega paketa nosilec založi enako število kart, kot jih je prejel. Založene karte se štejejo med osvojene karte aktivne strani.

- Ni dovoljeno založiti kralja, Pagata, Monda ali Škisa.
- Tarok je dovoljeno založiti samo, če ni dovolj drugih dovoljenih barvnih kart.
- Založeni taroki so javno razkriti.

7. Napovedi, Kontra in Rekontra

Po talonu in zalaganju sledi krog napovedi. Pri pogodbah, ki napovedi dovoljujejo, najprej nastopi nosilec, nato se po vrsti odzove miza. Napoved lahko poda tudi obramba, če izpolnjuje pogoje zanjo.

Bonus	Tiho	Napovedano	Pogoj
Trula	10	20	Pagat, Mond in Škis na isti strani
Kralji	10	20	Vsi štirje kralji na isti strani
Kralj ultimo	10	20	Poklicani kralj je v zadnjem vzetku in ta vzetek osvoji njegova stran
Pagat ultimo	25	50	Pagat osvoji zadnji vzetek
Valat	250	500	Aktivna stran osvoji vse vzetke

7.1 Pogoji za osebno napoved

- Pagat ultimo lahko napove samo igralec, ki ima Pagata v roki.
- Kralj ultimo lahko napove samo igralec, ki ima poklicanega kralja v roki.
- Iste napovedi isti igralec ne more podati dvakrat.

7.2 Kontra in Rekontra

- Kontra pomeni množitelj x2, Rekontra množitelj x4.
- Kontra na igro se nanaša na vrednost pogodbe in razliko. Bonusna napoved je samostojen cilj in se množi samo, če je kontra podana neposredno na to napoved.
- Pri običajni igri obrambni igralec, ki prvi poda Kontro na igro, osebno zapiše +20 ob uspešni obrambi oziroma -20 ob neuspešni. Pri Rekontri je osebna vrednost +40 oziroma -40.
- Pri Klopu Kontra oziroma Rekontra pomnoži vse osebne Klop zapise; dodatnega osebnega kontra zapisa ni.

8. Igranje vzetrov

8.1 Obvezna barva in tarok

1. Igralec mora slediti barvi prve karte v vzetu.
2. Če zahtevane barve nima, mora igrati taroka.
3. Če nima niti zahtevane barve niti taroka, lahko odvže poljubno karto.

8.2 Določitev zmagovalca vzetka

Pri običajnih pogodbah najvišji tarok premaga barvne karte. Če v vzetu ni taroka, zmaga najvišja karta začetne barve. Karta druge barve ne more zmagati. Cesarski vzetek ima vedno prednost.

8.3 Negativne igre

Pri Klopu, Beraču in Odprtem beraču mora igralec prevzeti trenutni vzetek, kadar to lahko stori z legalno karto. Če je več možnih zmagovalnih kart, lahko izbere med njimi. Če je Pagat med zmagovalnimi legalnimi kartami in obstaja druga zmagovalna možnost, se Pagat zadrži.

Pri Klopu Pagata ni dovoljeno odpreti, dokler ima igralec katerokoli drugo karto. Pri napovedanem Pagat ultimu Pagata ni dovoljeno igrati pred zadnjim trenutkom, dokler obstaja druga legalna karta.

8.4 Prvi igralec v vzetu

Pri Beraču, Odprtem beraču, Valatu in Barvnem valatu prvi vzetek odpre nosilec. Pri ostalih pogodbah prvi vzetek odpre prednji igralec. Naslednji vzetek vedno odpre zmagovalec prejšnjega.

9. Posebne igre

- Berač: nosilec zmaga samo, če ne osvoji nobenega vzetka. Prvi osvojeni vzetek pomeni takojšen poraz pogodbe.
- Odprti berač: veljajo pravila Berača, preostala roka nosilca pa je pred prvim vzetkom razkrita.
- Klop: vsak igra zase in želi doseči čim ugodnejši osebni rezultat. Zmagovalec vsakega od prvih šestih vzetrov prejme še naslednjo karto talona - vitamin.
- Valat: nosilec mora osvojiti vse vzetke. Prvi obrambni vzetek pomeni takojšen poraz pogodbe.
- Barvni valat: če je vzetek začet z barvno karto, tarok barve ne premaga; zmaga najvišja karta začetne barve. Če je vzetek začet s tarokom, velja običajni vrstni red tarokov. Nosilec mora osvojiti vse vzetke.

10. Štetje kartnih točk

Kartne točke se štejejo po sistemu »tri plus, dva minus«. Vseh 54 kart skupaj predstavlja 70 kartnih točk.

Skupina kart	Izračun
Vsaka polna trojica	Vsota vrednosti kart - 2
Preostanek 1 ali 2 kart	Vsota vrednosti preostalih kart - 1
Prazen kup	0

11. Točkovanje

11.1 Običajne pozitivne igre

Aktivna stran zmaga z 36 ali več kartnimi točkami. Razlika je absolutna vrednost $| \text{kartne točke} - 35 |$ in se ne zaokrožuje. Osnovni zapis igre je osnova pogodbe + razlika, s pozitivnim predznakom ob zmagi in negativnim ob porazu.

11.2 Zapis aktivne strani

Rezultat pogodbe se zapisuje aktivni strani. Pri partnerski igri nosilec in partner prejmeta enak ekipni zapis. Pri solo igri ekipni zapis prejme samo nosilec. Osebne postavke se lahko zapišejo posameznemu igralcu.

11.3 Bonusi obrambe

- Če aktivna stran ob koncu nima niti ene od treh kart Trule, aktivna stran zapiše -10 za tiho Trulo obrambe. Če je obramba Trulo napovedala in jo osvoji, aktivna stran zapiše -20; padla obrambna napoved pomeni +20 aktivni strani.
- Če aktivna stran ob koncu nima niti enega od štirih kraljev, aktivna stran zapiše -10 za tihe Kralje obrambe. Napovedana obrambna Kralja sta vredna -20 ob uspehu oziroma +20 ob padcu napovedi z vidika aktivne strani.
- Če je poklicani kralj v zadnjem vzetku in ta vzetek osvoji obramba, aktivna stran zapiše -10 za Kralj ultimo; napovedana različica je vredna 20 s pripadajočim predznakom.

11.4 Pagat ultimo

Tihi Pagat ultimo je vreden 25, napovedani 50. Rezultat se določi glede na to, katera stran osvoji zadnji vzetek s Pagatom. Pri obrambni napovedi se zapis v ekipnem obračunu vedno prikaže z vidika aktivne strani. Igralec obrambe, ki osebno izgubi Pagata v zadnjem vzetku, lahko prejme tudi pripadajočo osebno negativno postavko.

11.5 Mondfang

Igralec, ki izgubi Monda v običajnem vzetku, prejme osebno kazen -20. Cesarski vzetek ni Mondfang. Mondfang se ne množi s Kontro, Rekontro ali radelcem. Če Mond ostane v relevantnem neosvojenem talonu, se kazen pripiše po pravilih talona.

11.6 Valat in Barvni valat

Dogodek	Osnovni rezultat
Pogodba Valat - uspeh	+500
Pogodba Valat - poraz	-500
Napovedani Valat - uspeh	+500
Napovedani Valat - poraz	-500
Barvni valat - uspeh	+125
Barvni valat - poraz	-125

Valat in Barvni valat sta izključena obračuna: drugi bonusi, Mondfang in radelc ne spreminjajo njune osnovne vrednosti. Pri napovedanem Valatu se lahko uporabi množitelj, če je bila Kontra oziroma Rekontra podana neposredno na napoved Valata.

Če aktivna stran v običajni pozitivni igri brez napovedi osvoji vse vzetke, tihi Valat nadomesti osnovo pogodbe in razliko z vrednostjo +250.

11.7 Berač, Odprti berač in Solo brez

- Berač: +70 ob uspehu, -70 ob porazu.
- Odprti berač: +90 ob uspehu, -90 ob porazu.
- Solo brez: 80 + natančna razlika, s predznakom uspeha ali poraza.

11.8 Klop

- Igralec brez osvojenega vzetka zapiše +70.
- Igralec s 35 ali več kartnimi točkami zapiše -70.
- Če ni niti igralca brez vzetka niti igralca s 35 ali več točkami, vsak igralec zapiše negativno število svojih kartnih točk.
- Če obstaja igralec brez vzetka ali igralec s 35 ali več točkami, ostali igralci, ki ne izpolnjujejo posebnega pogoja, zapišejo 0.
- Kontra Klop pomnoži vse osebne zapise z 2, Rekontra z 4. Klop se ne množi z radelcem.

12. Radelci

12.1 Učinek

Če ima nosilec vsaj en radelc, se njegov ekipni rezultat podvoji. Pri partnerski igri se podvoji zapis nosilca in partnerja. Osebni Mondfang ostane enkratnik. Izključeni obračuni Valata in Barvnega valata se z radelcem ne množijo.

12.2 Poraba

- Ob zmagi se porabi en radelc nosilca.
- Partnerjev radelc se zaradi nosilčeve igre ne porabi.
- Ob porazu se radelc ne porabi, vendar njegov množitelj na ekipni rezultat še vedno velja, če pogodba ni izključena iz radelca.

12.3 Nov radelc

Vsak igralec prejme nov radelc po Klopu, po igri z osnovno vrednostjo najmanj 70 in po tihem Valatu v nižji pogodbi. To vključuje Berača, Solo brez, Odprtega berača, Barvni valat in Valat.

12.4 Končna kazen

Po zadnji dogovorjeni rundi vsak neporabljen radelc zmanjša skupni rezultat igralca za 100 točk.

13. Zaključek igre

- Po vsaki rundi se zapišejo ekipne in osebne točkovne postavke ter stanje radelcev.
- Po zadnji rundi se obračunajo neporabljeni radelci.
- Končna razvrstitev je določena po skupnem številu točk; višji rezultat je boljši.

Hitra točkovna tabela

Igra / postavka	Vrednost
Tri / Dve / Ena	10 / 20 / 30 + razlika
Solo tri / dve / ena	40 / 50 / 60 + razlika
Berač / Solo brez / Odprti berač	70 / 80 + razlika / 90
Barvni valat / Valat	125 / 500
Trula / Kralji / Kralj ultimo	10 tiho / 20 napovedano
Pagat ultimo	25 tiho / 50 napovedano
Tihi Valat	250
Mondfang	-20 osebno
Neuporabljen radelc ob koncu	-100 vsak