

TAROXY

Volání devatenáctky



Jaromír Dokoupil
Petr Zachar

1.2 Základní pojmy a použité zkratky

Zkratky:

OTK	Obchodní tiskárny Kolín
PV	Pravidla hry Taroky pro pořádání turnajů na Vysočině.
PB	Organizační řád a pravidla hry Taroky pro pořádání turnajů v Břeclavi.
BH	Rozdíl mezi body uhranými ve hře a 35 body.

Základní pojmy:

zdvih	také štych nebo trik, je to vynesená karta plus přihozené karty od ostatních hráčů. Na další zdvih vynášší hráč, který získal zdvih předchozí
vydražitel	také aktér, hráč, který získal v dražbě hru
předák	hráč po pravici rozdávajícího, zahajuje licitaci a vynášší na první zdvih, v další hře přebírá úlohu rozdávajícího
flek	také kontra, zhodnocení situace soupeřem, který se domnívá, že závazek nebude splněn – má vliv na konečné zúčtování za hru
obejítí barvy	situace, kdy na vynášenou barvu není během zdvihu přihozen tarok, čili trumf
dražba	také licitace, slouží k určení hry, která se bude hrát
útok	hráči ve straně, která se snaží o splnění závazku
obrana	hráči ve straně, která se snaží závazek znemožnit
Žid	bank, tvořený penězi, které nepatří žádnému z hráčů, plní a rozebírá se za určitých podmínek
mazání	přihození karty s vysokou hodnotou do zdvihu patřícímu spoluhráči

kibic	trpěný divák, připodotýkatel ¹⁾
pozice	v textu se tím myslí pozice hráče u stolu, kdy pozici číslo 1 má předák, pozici číslo 2 hráč sedící po pravici předáka atd.
panna	hráč, který u hry Varšava nezíská ani jeden zdvih.

1.3 Druhy tarokových her

Tarokových her je více druhů, zde je základní rozdělení podle počtu hráčů:

- 1) hra pro dva hráče
 - Štramandl
- 2) hra pro tři hráče
 - Tapr
- 3) hra pro čtyři hráče
 - Volání krále
 - **Volání devatenáctky**
 - Volání dvacítky

Počítání výsledku u výše uvedených her je možné rozdělit na:

- 1) počítání klasické, kdy je každá hra resp. závazek hodnocen konstantní sazbou v bodech, bez ohledu na to, jakým rozdílem bodů byla hra vyhrána,
- 2) počítání na body, kdy se nehraje jen o prostý fakt, je-li hra vyhrána, ale také o kolik bodů je vyhrána,
- 3) počítání kombinované, tedy kombinací klasického počítání a počítání na body. To znamená, že strana, která vyhrála,

1) Viz: Poláček K.: *Hráči*, s. 36: „... Vím, že se říká kibic, ale já vím, že toto slovo je cizácké a my jsme Slované, není-liž pravda?...“.

si započítá body dle odstavce 1 a navíc ještě rozdíl dle odstavce 2.¹⁾

V současné době se hraje zejména hra „Volání devatenáctky“, u které je zcela preferováno počítání na body, případně kombinované. Chtěl bych však zdůraznit, že historicky se používalo zejména počítání klasické, které bylo časem modifikováno na počítání na body.

1) Velmi „netradiční“ ve smyslu četnosti výskytu je ještě způsob počítání výsledku uvedený viz: Šimbera, P., 1992: *Pravidla hry Taroky*, el. text.

2 Pravidla

V dalším textu jsou popsána pravidla pro hru „Volání devatenáctky“. Zájemce o pravidla ostatních tarokových her odkazují na literaturu¹⁾, kde jsou poměrně dobře zpracována.

V poslední době se některé tarokové kluby dohodly na společných pravidlech, což je nutný předpoklad pro pořádání soutěží a turnajů. Nyní se tak hraje několik turnajových okruhů a každý okruh má svá vlastní pravidla. Známá jsou Pravidla pro pořádání turnajů na vysočině, PV, a Pravidla hry Taroky pro pořádání turnajů v Břeclavi, PB, která jsou uvedena v příloze. Žádná pravidla však neřeší některé drobné detaily, které si řada hráčů ani neuvědomuje, a proto se zaměříme i na ně.

2.1 Počet hráčů

Hra je určena pro čtyři hráče. V případě nutnosti je možno hrát v pěti s tím, že předák z minulé hry rozdává ostatním hráčům a sám pauzuje. Pauzující hráč se nezúčastňuje platby. Je to spíše nouzové řešení, neboť si hráči musí dávat větší pozor, aby jim nebylo vidět do karet. Jako extrém je možno hrát v šesti, v tom případě pauzuje rozdávající hráč a hráč sedící jemu naproti.

1) Zejména: Ambroz, J.: *Karetní hra „Taroky“*, Auma: *Pravidla karetní hry Taroky*.

2.2 Karty

Taroková hra má 54 karet. Jsou zde čtyři barvy po osmi kartách a dvacet dva taroků označených římskými číslicemi. Výjimkou je tarok s klaunem, tzv. Škýz, nemající číselné označení. Existují i hry s 62 či 78 kartami – v našich zeměpisných šířkách se však nevyskytují.¹⁾

Barvy ve hře jsou následující: srdce, káry, piky a kříže. Všechny barvy mají po čtyřech figurách, král, dáma, kaval, kluk, a čtyři karty další, starý název „škatinky“. Černé barvy mají karty s hodnotami 10, 9, 8 a 7. Červené barvy mají karty s hodnotami 1, eso, 2, 3 a 4. Pořadí karet podle velikosti je od nejvyšších: král, dáma, kaval, kluk, 10, 9, 8, 7 pro černé barvy, piky a kříže, a král, dáma, kaval, kluk, 1, 2, 3, 4 pro červené barvy, srdce a káry. Tedy pozor. U červených karet přebíjí eso dvojku, dvojka trojku, trojka čtyřku. U černých barev však přebíjí desítka devítku, devítka osmičku a osmička sedmičku. Tento princip je u všech tarokových her stejný bez ohledu na počet karet.

Poměr hodnot tarokových karet je dán římskou číslicí – tarok s vyšším číslem přebíjí tarok s nižším číslem. Nejvyšší tarok, který přebíjí všechno, je Škýz. Tarok číslo XXI se nazývá Mond a tarok číslo I Pagát.

Bodové hodnoty karet jsou:

Škýz, Mond, Pagát, král	5b
dáma	4b
kaval	3b
kluk	2b
ostatní karty	1b

1) Např. Itálie, viz: McLeod, J., 1999: *Tarocco Bolognese: Ottocento*, el. text nebo Francie viz: Fédération française de tarot, 2000, webové stránky.

3 Vedení sehrávky – taktické pokyny

Jak vlastně hrát dobře taroky? Jaké zásady platí v různých situacích? Čím vynášet? Na tyto a podobné otázky neexistuje všeobecně platná odpověď.¹⁾ Samotná hra nemá takovou logiku jako např. bridž. Taroky jsou v tomto ohledu odlišná hra a není v ní po každé možné vidět nějaké logické postupy. Málo který hráč dokáže vždy přesně zdůvodnit, proč nese právě tu barvu a ne jinou. V tom ale také spočívá krása taroků, kde se uplatňuje mimo mnohdy diskutabilních herních zásad také intuice, cit pro kartu a samozřejmě náhoda. Tomuto ožehavému tématu se není možné vyhýbat, a tak se s pomocí literatury²⁾ a zkušeností pouštíme na tenký led herních zásad, ke kterým jistě bude mít řada hráčů výhrady.

3.1 Hra

Cílem je docílit alespoň 35 resp. 36 bodů, jak bylo uvedeno výše. Pokud se hraje s počítáním na body, je cílem vyhrát co největším rozdílem, což klade důraz na přesnou hru.

U základní povinnosti mají hráči v obraně nevýhodu, neboť předák dobírá a shazuje čtyři karty, takže má velkou šanci si kartu vylepšit. Mimoto hraje s tarokem XIX, což zpravidla zaručuje

1) Viz: Šubrt, V.: *Rozjímání o licitovaném mariáši*, s. 9.: Tak jako v šachu i zde, v licitovaném mariáši, do značné míry platí, že vyhrává a je lepší ten, kdo dělá méně chyb. ... Se štěstím každý z nás v jednotlivých hrách kalkuluje, v delším časovém měřítku se dá říci, že štěstěna ctí zákony počtu pravděpodobnosti a dobré „listy“ naděluje všem přibližně stejně.

2) Zejména viz: Ambroz, J.: *Karetní hra „Taroky“*.

alespoň nějakou podporu. Většinou tedy má útok ve hře při základní povinnosti větší naději na výhru.

Obecná a velmi důležitá zásada pro všechny hry, s výjimkou Varšavy, je ta, aby si hráč vždy nechával nízký tarok na přenechání zdvihu spoluhráči nebo i protihráči.

3.1.1 Útok

Útok proti třem hráčům

Nastává při trojáku a Sólu, kde je skutečnost, že hraje aktér sám, dopředu všem známa. Dále může nastat v případě, že se předák koupí – potom je způsob hry odlišný. Je možno rozlišit dvě základní taktiky.

První varianta je, že se snažíme protihráče vytarokovat a hru dohrát na silnou barvou. Vytarokovat můžeme buď přímo nesením taroku, přitom si nejvyšší hodnoty si šetříme na získání zdvihu, nebo dlouhé barvy. Pokud soupeři nesou barvu, dáváme na ni spíš nižší tarok, je-li však barva nesena podruhé, je třeba hrát tarok silnější, neboť je pravděpodobné, že ji některý hráč v obraně nezná. Stejně tak zdvih vysoké bodové hodnoty je lepší zajistit vysokým tarokem. Pravdou ale je, že zbytečně vyhozená vysoká hodnota může v závěru chybět. Není spolehlivě vyřešeno, zda hrát krále či nikoliv v situaci, kdy hráč vynáší barvu na pozici 1 a útočící hráč na pozici 2 má v této barvě krále a další karty stejné barvy, např. 8, 9.

Druhá, častější varianta je v případě, že máme slabé barvy. Pokud je máme v barvě, čekáme, až ji nesou soupeři. Nevynášeli-li však, je nutno tuto barvu zahrát ještě v době, kdy mají soupeři taroky, aby se zabránilo zbytečnému mazání. Taktéž v případě dlouhé barvy bez krále neseme tuto barvu do doby, než je odehrán král a zbytek barvy dohrajeme na poslední zdvihy. Plonkovní dáma

přítom není slabá karta, neboť je možnost, že si protihráči krále v barvě dámy namažou na tarokové zdvihy.

Pokud se předák koupí a je silný např. s taročky a není možnost rezignace, je dobré vynášet vysoké taroky, které nedávají důvod zapojení volaného taroku do hry. Cílem je, aby protihráči co nejpozději poznali, že hrají všichni spolu.

Při odhazování karet do talonu se snažíme minimalizovat počet barev na ruce nebo maximalizovat součet bodových hodnot odhazených karet.

Útok se spoluhráčem

Taktika pro spoluhráče:

- Poslouchat silnějšího spoluhráče, pokud nese tarok, vynášet taky tarok.
- Pokud nese velmi dlouhou barvu, všichni neznají, bývá vhodné nést tarok.
- Nebát se nést barvu, kterou spoluhráč nezná – znamená to zisk bodů.
- Pokud aktér vynáší barvu, kterou oba protihráči neznají, je nejlepším postupem zbavit soupeře taroků a na tuto barvu dohrát.
- Při řadě XX, XIX, XVIII v listě, pokud aktér hraje tarokem, dobrat nejprve XX, v dalším zdvihu pak dobrat XVIII, tedy ne XIX, neboť jednak máme obranu, ale hlavně aktér může se zapojením XIX nadále počítat v dalším průběhu hry. Za řadu se počítá i např. XIX a XVI, pokud XVIII a XVII jsou už odehrané.
- Při tarokování: na pozici 1, aktér na 4, neseme menší taroky, čímž nutíme soupeře přebíjet, při výnosu spoluhráče nasazujeme vysoké. Na pozici 1., aktér na 2, můžeme nést i vysoké, nikdy však střední hodnoty.

4 Praktická hra

Dobrého hráče nedělá jen znalost pravidel a základních postupů při vedení sehrávky, ale také schopnost komunikace a psychologický odhad protihráčů. Někdy nelze hrát přesně podle pouček a dobrý hráč musí v takových situacích zahrát i zcela netradičně. Pro uplatnění správného vedení sehrávky je třeba mít neustále přehled o hře. Každý hráč by měl přitom dodržovat elementární zásady společenského styku.

4.1 Zásady slušného chování u karetního stolu

4.1.1 Obecná pravidla

- 1) Nikdy se nemá hrát pro možnost zisku. Karetní hra není prostředek pro vydělávání peněz.
- 2) Hráč se nemá nikdy nechat strhnout k osobní kritice spoluhráčů, námitky proti hře se mají uplatňovat klidně a věcně.
- 3) Hráč má přísně dodržovat pravidla a nedopustit, aby se ostatní hráči dopouštěli přestupků proti pravidlům.
- 4) Hráči se nemají během hry vůbec poučovat.
- 5) Hráč se při hře nesmí nechat strhnout k vášnivým hnutím.
- 6) Vždy je třeba zachovávat také obecná pravidla slušných společenských způsobů.
- 7) Dluhy ze hry se mají hned platit.
- 8) Hráč se nesmí nikdy, při hře ani po hře, dát svést k tomu, aby rozebíral osobní vlastnosti nebo hráčské umění ostatních hráčů.

- 9) Je třeba si pamatovat, že hráč je společensky vázán. Vyhrává-li, má poskytnout svým ostatním hráčům příležitost k odvetné hře.
- 10) Vždy se má vyhovět přání ukončit hru. Toto přání však nemá projevit ten, kdo vyhrává.
- 11) Byl-li hráč neomluvitelným způsobem napaden, má okamžitě zanechat hry.
- 12) Panuje-li při hře trvale nevlídná nálada, je nutné se snažit, aby hra byla co nejdříve ukončena.
- 13) S dámami jako spoluhráči lze hrát jen tehdy, když jste si naprosto jisti, že dokážete při hře zachovat klid a slušné způsoby.¹⁾ Protože dámy nelze vždy přimět k naprosto korektní a pozorné hře, je lépe se jim vyhnout jako spoluhráčům, bere-li hráč sám hru vážně.
- 14) Váhat rozměnit i větší částky peněz a odkládat tak placení je hrubá neplecha.²⁾

4.1.2 Pravidla při samotné hře

- 1) Míchej, snímej a rozdávěj vždy zodpovědně.
- 2) Drž karty u sebe a nenechej si nikým nahlížet do listu.
- 3) Nedívej se žádnému hráči vědomě do karet. Při velkém pokušení upozorni dotyčného, aby držel karty u sebe.
- 4) Nikdy při hře jakýmkoliv způsobem nenaznačuj. Je tedy nepřipustné ťukat prsty o stůl, podupávat nohou o zem, kopat se pod stolem, držet zdviženou ruku s kartou připravenou zabít zdvih apod.

1) Viz také Poláček K.: *Hráči*, s. 41: „Nehrej se ženskými. Málokterá žena dovede zachovat mužnou rozvahu. Ženy jsou lakotné, a prohrávající, apelují na mužskou galantnost...“.

2) Bod 1-13 viz: Čajčík, K.: *Společenský rádce pro všechny životní situace*, s. 367. Bod 14 viz: Poláček K.: *Hráči*, s. 41: „... Staří Čechové říkali – Platit, nebo se ztratit!...“

4.2.3 Taroky

Sledování taroků má dva aspekty. Jednak je to aktuální počet taroků a jednak znalost nejvyšších hodnot. Už před hrou je vhodné provést odhad rozložení taroků na základě hlášek.

Příklad: Při hláškách jsou hlášeny taročky, na ruce přitom máme šest taroků. Sečteme známý počet taroků, to znamená 8, resp. 9, + 6 a zbytek do 22, tedy 8 mají zbývající dva hráči.

Z hlediska počítání taroků existují dva základní typy hráčů. Ti, kteří počítají a ti, kteří nepočítají. Mezi těmito extrémny je řada hráčů, kteří počítají „někdy“. Velká je ještě skupina hráčů, která počítá jen ze začátku hry a pak počet taroků zapomene. Každý hráč si pro svůj postoj najde nějaké zdůvodnění. Nepochybné je, že existuje řada her, při kterých je počítání zbytečné, resp. znalost počtu taroků nevede k lepší hře. Takže počítat je třeba jen ve hrách, ve kterých znalost počtu uplatníme. Mezi takové hry pro aktéra patří druhá povinnost, troják a sólo, pro všechny hráče potom flekované hry. Existuje ještě jedna obecná zásada: taroky počítat vždy, když máme silný list a hodláme tvořit hru.

U mnoha hráčů, nejen začínajících, jde počítání taroků na úkor sledování barev, a proto se tito hráči mohou dopustit např. výnosu nesprávnou barvou, která zcela pokazí další průběh hry. Jinými slovy – hráč by udělal lépe, kdyby sledoval pořádně barvy. Stává se, že někteří hráči vyslovují počet odehraných taroků nevědomky nahlas.

Počítat taroky lze dvěma základními způsoby, a to součtovým nebo rozdílovým. Součtový způsob spočívá v počítání odhozených taroků. Počet taroků je potom následně nutno dopočítat do 22. Rozdílový způsob spočívá v tom, že na začátku provedeme výpočet, kolik taroků mají ostatní hráči bez vlastních a každý odhozený tarok od tohoto počtu odečteme. Máme tak neustálý přehled

o tom, kolik mají ostatní hráči taroků. Při rozdílovém způsobu šetříme jednu matematickou operaci po každém kole, ale neznamená to, že je tento způsob lepší. Platí pravidlo, že pokud máme 10 až 12 taroků, je lepší rozdílový způsob, pokud máme 3 až 4 taroky, je lepší součtový. Záleží ale na zvyku každého hráče.

Výšku taroků se snažíme sledovat zásadně vždy. Nemá smysl mazat na tarok nesený protihráčem, pokud je nejvyšší a spoluhráč nemůže přebít. Výnos nejvyšším tarokem tři kola před koncem, následné nesení dlouhé barvy, kterou už nikdo nezná a Pagát na konec – to je typický příklad, kdy je znalost nejvyššího taroku klíčová. Takový postup hrajeme vždy zásadně bez ohledu na počet taroků zbývajících ještě ve hře. Pokud máme silnou kartu, je situace poměrně snadná. Sledujeme pouze taroky, které nám chybí. V ostatních případech se snažíme výšku sledovat alespoň od XV, případně XIV nahoru.

Ještě stojí za to sledovat Pagáta. Některý hráč se jej může snažit prosadit jako tichého na poslední zdvih, čemuž je nutno zabránit.

4.2.4 Žid

Velikost žida je důležitá při rozhodování, zda-li licitovat druhou povinnost s relativně slabší kartou. Při koupení volaného taroku totiž není možná rezignace. Proto pokud je v židu větší částka peněz, raději pasujeme. Při silné individuální kartě s malým počtem taroků s Pagátem a vysokou částkou v židu je vhodnější hrát raději trojáka s tím, že Pagáta hlásíme jen v případě dokupu dalších taroků.

3. Špatné vynesení	• lze opravit a hráč zaplatí každému 2 Kč. • ukázanou vynesenu barvou se může hrát.
4. Nebarvení	• zjistí-li se chyba před otočením zdvihu, hráč se opraví, zaplatí každému 2 Kč a hra pokračuje. • zjistí-li se chyba v průběhu hry nebo po jejím skončení, zaplatí hráč, který chybu udělal, každému po 2 Kč. Hra se dohrává bez možnosti opravy a dál se postupuje následovně: 2-2: • hráč, který chybu udělal vyhrál, ale nic nebere a zaplatí hru pouze svému spoluhráči. • hráč, který chybu udělal prohrál a zaplatí hru oběma protihráčům (platí tedy i za svého spoluhráče) 1-3 • hráč, který udělal chybu vyhrál, ale nic nebere • hráč, který udělal chybu prohrál a zaplatí hru všem protihráčům. Varšava • hráč, který chybu udělal prohrává bez ohledu na počet uhraných bodů a zaplatí každému po 2 Kč (pozor, 2 za chybu + 2 za Varšavu, celkem 4 Kč)

Každá hra, ve které byla udělána chyba, se po zaplacení pokuty dohrává do konce!

8.4 Pravidla Vídeňského poháru Wiener Zeitung 2015/16

Hry a jejich hodnoty

Pikolo, Cvikolo
 Sólo s partnerem
 Pagát
 Žebrák

Body

2
 2
 2
 2

Šestitrojka	4 / -8
Uhu	5
Barevná trojka	5
Trojka	5
Vyložené Pikolo, vyložené Cvikolo	6
Kakadu	7
Vyložený žebrák	8
Quapil	9
Barevné sólo	10
Sólo trojka	10

Další možné hry pro forhonta, když všichni hráči řekli

Dobry, Dál.

Varšava	1
S pomocníkem	1

Prémie za hlášky	hlášený / tichý
Král nakonec	2 / 1
Trul	2 / 1
4 Králové	2 / 1
Pagát (I)	2 / 1
Uhu (II)	4 / 2
Kakadu (III)	6 / 3
Quapil (III)	8 / 4
Valát	8krát / 4krát

Chycení monda se neuznává jako hláška.

Hlášky Absolut (Grammeln), Honěři atd. se neuznávají.

Císařský zdvih, Pohádka

Jestliže padne škýz, mond a pagát do jednoho zdvihu, bez ohledu na to, v jakém pořadí, bere zdvih pagát.

Ve hrách, ve kterých je povinnost přebíjet, v záporných hrách, císařský zdvih neplatí.

Všeobecné informace

- Musí se hrát o peníze. Platí se eury, 1 bod = 10 centů a bude se zapisovat kladně a záporně.
- Musí se hrát každá hra. Kartu bez taroků a honérů nelze složit.
- Fleky mají vliv pouze na výpočet, ne na zápis Platí pouze flek, dvakrát, re-flek, čtyřikrát s sub-flek, osmkrát. Flek před koupením talonu není možný. Neexistují další kola s dvojnásobným placením, například po chycení monda.
- Při kladných hrách platí flek pro všechny hráče, při záporných hrách platí flek pouze pro flekujícího hráče. Při Varšavě žádný flek neexistuje.
- Zasedací pořádek se určí taháním karet, kdo si vytáhne tarok, rozdává první hru. Hráč po levici snímá balíček, nejméně 5 karet. Talon se dává doprostřed po rozdání 4 x 6 karet. Hraje se proti směru hodinových ručiček.
- Aby hru vyhrál, musí mít aktér nejméně 35 bodů a dvě karty.
- Trulové karty a honéry se nesmí složit. Taroky se mohou složit pouze když už nejsou žádné barevné karty a musí se složit ukázané. Výjimkou jsou barevné hry.

Jak se hráči usadí k jednotlivým stolům?

- Příslušnost k jednotlivým stolům rozhodne náhodně program pro všechna 3 kola. Výjimkou je finále.

- Před zahájením hry se hráči dohodnou kdo bude zapisovat body a bude také zodpovědný za správné vyplnění lístku.
- Zasedací pořadí a první rozdávání je určeno vybráním karet. Na místa se dají karty různých barev, jedna z nich je tarok. Hráči si sednou ke barvě, kterou si vytáhli. Kdo si vytáhl tarok, rozdává první hru.

Forhont a Šestitrojka

- Forhont může říci buď Šestitrojka, případně Moje hra nebo Jsem forhont. Forhont nesmí na začátku říci dál a nesmí lícitovat žádnou jinou hru.
- Při šestitrojce se vezme **všech šest karet z talonu, skrytě**, a 6 karet se odloží. Prohraná šestitrojka se platí dvojnásobně než vyhraná.
- Jestliže forhont řekl Moje hra případně Jsem forhont a všichni ostatní hráči řekli Dál, může forhont dodatečně licitovat jiné hry, taky s pomocníkem nebo vyhlásit Varšavu. **Už ale nemůže hrát šestitrojku.**

Varšava

- Šest karet z talonu se přidává po jedné, odkrytě, k prvním šesti zdvihům.
- Forhont je zodpovědný za správné přidání karet k prvním šesti zdvihům.
- Varšavu prohrává hráč, který má nejvíce bodů. V normálním případě platí všem ostatním hráčům 1 bod.
- Jestliže má prohrávající hráč nejméně 35 bodů a 2 karty, stane se starostou a platí dvojnásobně, tedy v normálním případě po 2 bodech.