

Strategie tarokové hry



Překlad
Petr Zachar

Strategie tarokové hry

Petr Zachar

Strategie tarokové hry

Podle knihy, kterou napsali vídeňští autoři
Wolfgang Mayer a Robert Sedlaczek

Ottava, 2014

Strategie tarokové hry

Translation © 2014 by ing. Peter Zachar, Sr.
Cover design © 2014 Peter C. Zachar, Jr., PhD
Veškerá práva vyhrazena.

Žádná část tohoto díla nesmí být reprodukována ani elektronicky šířena
bez předchozího písemného souhlasu majitele práv.

Kniha je překlad vybraných částí knihy
Die Strategie des Tarokspiels, Strategie tarokových her,
kterou napsali

Wolfgang Mayer a Robert Sedlaczek
vydané v roce 2008 ve Vídni, Rakousko.

Překlad byl pořízen v licenci zakoupené od autorů.

Obrázky včetně výjevů na tarokových kartách jsou převzaty z originálu knihy

Přeložil Petr Zachar

Vytiskla Tiskárna ZEMAN ART s.r.o.

Samaritánská 3192/12

700 30 Ostrava–Zábřeh

Vydání první

Vlastním nákladem vydal Petr Zachar

ISBN 978-80-260-7066-5

Obsah

Úvod	7
Taroky ve střední Evropě.....	9
Pět variant velké karetní hry	9
Hrací karty – proč jsou Taroky hrou trumfů.....	13
Co se rozumí pod pojmy přiznat barvu, přiznat tarok a přebíjení.....	18
Prémie a hlášky.....	21
Trénování paměti – jak je možné si toto všechno zapamatovat?.....	24
Počítací techniky – jak bezchybně spočítat taroky	26
Talon – jaké karty nesmí být shozeny	28
Dokupování z talonu a skládání – jak co nejlépe vylepšit svou kartu.....	30
Podívat se na talon!.....	34
Umění flekovat	35
Kdo s kým hraje? Spekulování při hře s partnerem.....	37
Hlášený Pagát – nejnižší dělá poslední zdvih.....	40
Proč nesmí ptáček zůstat samotný.....	43
K čemu jsou dobré nízké, střední a vysoké taroky	45
Správně vynášet – jak žádat partnera o tarok.....	47
Ukázat hned svou sílu – výjezd vysokým tarokem	49
Trefit se! Vytáhnout protihráčům taroky!.....	53
Hrát silně – vynést svou dlouhou barvu a nešetřit aktéra ani partnera	54
Proč se ukazuje barva a partnerovi se vrací.....	57
Odlehčení – proč má slabý hráč brzy nasadit své silné taroky	58
Aktéra dostat doprostřed – zadák přebíjí!.....	61
Podbízení – vytáhnout hráči vysoký tarok, který vám chybí.....	64
Podbízení – někdy je možné vytáhnout dokonce dva vysoké taroky	66
Mazání – dát hodnotné karty svému partnerovi	68
Uhýbat – počkat si na tučné zdvihy.....	71
Jak aktéra připravit o schovaného krále	72
Tlačení – silný hráč hraje svoji dlouhou barvu.....	73
Past – přemýšlet o vidličce, přinese to další zdvihy	75

Zásah tarokem – záleží na správném momentu	76
Tarokování – odshora dolů nebo zdola nahoru?	78
Dát hráči cukrátko – když se něco přihodí.....	80
Vyzrazování – jak ukázat silnou a slabou barvu.....	82
Proč jsou dámy tak důležité	83
Varšava – trest na bukaře	84
Chycení monda – když škýz číhá	86
Císařský zdvih – když pagát zvítězí nad mondem i škýzem	88
Strategické úvahy o pokladničce Pagáta	90
Protihráč ve Třetí – proč se vynáší od honéra.....	91
Jak aktéra tlačit ze zadní pozice.....	93
Kdo počítá barvy, má výhodu.....	95
Negativní flek – hráč s namazáním na sebe upozorňuje	97
Valát ve Třetí – vysněný list, teď jen neudělat žádnou chybu	99
Protihra ve Valátu – naděje umírá poslední	102
Sólo – hraje se zřídka, často riskantně	103
Pravidla hry „S XIX“	108
Uvážené shození při Pagátu	114
Partner se musí ukázat a hned vynést vysoké taroky	115
Do talonu jít po částech – nahlížení stojí peníze	117
Proč se hledají honéry	119
Tarokové výrazy a rčení	121
S králem	126
Štramandl	137
Slovo závěrem	143

Úvod

Překlad je určen především novým a začínajícím hráčům, kteří se chtějí naučit hrát taroky tak, aby byli schopnými hráči a uznávanými a oblíbenými partnery zkušených tarokářů.

Kniha je překlad vybraných částí knihy *Die Strategie des Tarokspiels*, Strategie tarokových her, kterou napsali rakouští autoři Wolfgang Mayer a Robert Sedlaczek.

Taroky se ve zbytku tarokového světa většinou hrají jinak, než „*S XIX*“, na kterou je zvyklá většina českých hráčů. Rozdíl není v místních odchylkách, jestli se hlásí barvy a barvičky, jestli se hraje každá hra nebo jestli se může vyjet pagátem při Varšavě a podobně. Jedná se o zásadní rozdíly v typu her: taroky pro dva hráče, taroky pro tři hráče, nebo taroky *S XX* po směru hodinových ručiček, nebo taroky *S králem* a jejich nejmeně šestnácti možnostmi.

Kniha Wolfganga Mayera a Roberta Sedlaczka popisuje všechny hlavní varianty a tento překlad se omezil pouze na části, které se dají použít při hře *S XIX*. Není to ale vždy úplně možné a čtenář by se měl seznámit s pravidly hry *S králem*, které jsou uvedeny na konci této knihy. V popisu hry jsou zmínky o záporných hrách.

U hry *S králem* jsou zavedeny premie za uhrání zdvihů 4 až 1 od konce přebitím taroky IIII až I. Tyto nízké taroky se někdy jmenují I – vrabec, II – Uhu, výr, III – Kakadu, pelikán, kanárek a IIII – Quapil, Marabu, čáp a patří do skupiny, které se říká ptáčky. V překladu se nebylo možné vyhnout zmínkám o těchto premiích, i když se u hry *S XIX* vesměs neuznávají. Principy hry pro uhrání těchto premií platí ale obecně.

V kapitole Prémie a hlášky jsou zmíněny jen hlášky, které jsou stejné ve hře *S XIX* jako ve hře *S králem*.

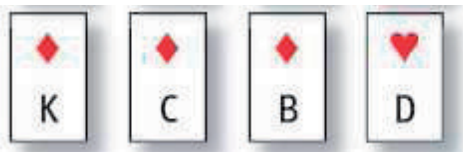
Veškeré příklady placení jsou převzaty z originálu, ve kterém se používají eura a centy. Některé situace popsané v knize popisují rozlišnou cenu premií při různých typech hry a dokonce dražší placení stejné hry prohrané, než vyhrané. Pravidla pro placení jsou vždy věcí dohody mezi hráči na začátku partie. Příklady placení v kapitole *S XIX* popisují určité místní zvyky.

Hra, které se běžně říká Varšava, patří do zvláštní kategorie a je popsána na několika místech. Je zajímavé, že v německé verzi se jí říká Trischaken, Trišaken, což pochází z českého slova „třískat“. Taroky se vždy hrály a stále hrají hodně ve Vídni, kde je čeština velmi rozšířena. Účelem zřejmě bylo ztřískání a zničení hráče, který s dobrou kartou nelicitoval žádnou hru. Této hře se kdysi říkalo Tryšák, jak uvádí kniha Pravidla karetní hry taroky z roku 1919, sestavené pod pseudonymem AUMA.

Název Varšava se začal používat až mnohem později a nabízí se hypotéza, že zničení váhavého nebo vypočítavého hráče v této situaci se dá přirovnat pouze ke nesmírnému zničení Varšavy v druhé světové válce.

Strategie tarokové hry

Obrázky karet zůstávají v přeloženém textu stejné jako v originále, z důvodů zjednodušení grafických úprav. Pro označení figur je Kaval označen písmenem C a Kluk písmenem B. K a D jsou Král a Dáma.



Názvy barev byly zvoleny herce, kára, piky a kříže, i když by někdo mohl namítat, že herce jsou poněmčený výraz a srdce by bylo vhodnější. Ale Taroky a Taroková hra je stejně plná francouzských a německých výrazů, aniž bychom si to uvědomovali: Honér, Škýz, Mond, Trul, forhont, štych a podobně.

Rovněž rozhodování, mezi výrazem králi a králové nebylo jednoduché ale královská hra Taroky si zaslouží ozdobný výraz králové.

Překlad byl udělán tak, aby byly zachovány principy zastávané v knize.

Některá pravidla a zvyky jsou zde popisována, i když nejsou ve hře *S XIX* běžná. Například přidělení talonu ve Varšavě k poslednímu zdvihu. Někde při hraní „*S XIX*“ se ve Třetí vyhrává stejně, ale prohrává dvakrát a čtyřikrát víc, podle toho, které karty z talonu si aktér vezme.

Všechny obrázky včetně výjevů na tarokových kartách jsou převzaty z originálu knihy. V některých případech musel být text při překladu do češtiny upraven.

V tarokách se používají některé specifické výrazy, které jsou vysvětleny na str. 121.

„Finessy (chytrůstky) hry objevují se při hře samy sebou; nelzeť tu všechny případnosti udati.“ Z knížečky *Taroky a Piquet*, autor J. Chirenský, rok vydání 1904.

Taroky ve střední Evropě. Pět variant velké karetní hry

Taroky jsou jednou z nejstarších karetních her Evropy, údajně vznikly uprostřed roku 1420 v Itálii. V následujících desetiletích se podle důkazů hrály u dvorů měst Ferrara a Milano. Koncem 15. století byla hra plně rozšířena na území severně od Říma.



První taroková pravidla vydaná v roce 1754

Co bylo nejdůležitější podstatou této hry? Kaval (jezdec) byl přidán do tehdejšího italského karetního balíčku – řadí se mezi dámu a kluka. Již tehdy existovaly karty páté barvy, se kterými mohly být ostatní karty přebity, říkalo se jim *trionfi*. Od toho je očividně odvozen náš výraz *trumfy*. Později byla hra přejmenována z *trionfi* na *tarocchi*. Proč, o tom se badatelé stále dohadují.

Tarocchi byla původně hra ve třech se 78 kartami – u každé barvy byly karty od jedničky do desítky. V této formě se v raném 16. století dostala do Švýcarska a Francie, později i na území německy mluvících zemí.

Odkud hra pochází. Zda se hra do Rakouska dostala přímo z Itálie nebo oklikou přes Francii ještě nebylo objasněno. Oxfordský profesor filozofie Sir Michael Dummet a jeho krajan John McLeod zkoumali dějiny hry do nejmenšího detailu, ale na tuto otázku nemohli jasně odpovědět. Zajímavé ovšem je, že se v nejstarších německy psaných pravidlech Taroků vyskytují nejen italské, ale i některé francouzské výrazy. Nejznámější je *Sküs*, Škýz, odvozený od francouzského *Excusez* (=Promiňte!). Karta s harlekýnem, v německy mluvících zemích se šaškem, byla tehdy zvláštní kartou – hráč ji mohl kdykoliv použít, aniž by dodržoval pravidla ctění barvy nebo přebíjení. Za to se hráč svým spoluhráčům omluvil elegantním úslovím.

Existují dvě teorie:

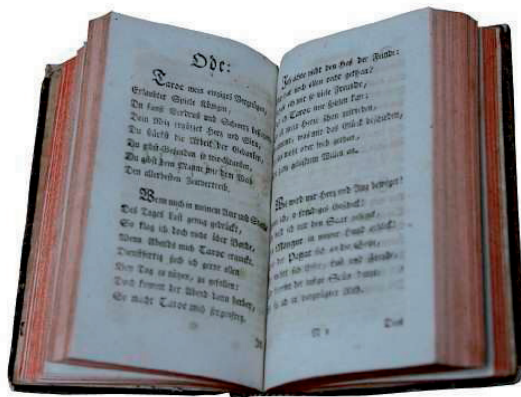
1. Taroky přišly z Itálie do Francie a některé varianty byly dovezeny zpět do Itálie – to vysvětluje francouzské výrazy. Tyto varianty se pak dostaly z Itálie do Rakouska.
2. Taroky se dostaly přes Francii do německy mluvících zemí, čímž by mohly být francouzské výrazy rovněž vysvětleny.

Nejstarší pravidla napsaná v německém jazyce nesou název „Regeln bey dem Taroc–Spiele“ (Pravidla při hře Taroků) a vyšla v roce 1754 v Lipsku. Tato malá knížečka byla dříve součástí knížecí knihovny Oettingen–Wallerstein.

V roce 1756 vyšla ve Vídni a Norimberku dvousvazková kniha jako návod ke hře – široce se věnuje tehdejší variantě Taroků a obsahuje dokonce ódu na Taroky. Nejstarší zobrazení rakouských hráčů Taroků, patrně šlechticů, je na malbě z doby kolem roku 1760, která je ve sbírkách na zámku Eggenberg u města Graz.

V 50. a 60. letech 18. stol. zažily tedy Taroky v Rakousku velký rozmach. Byla to doba Marie Terezie, doba rozkvětu barokního stavitelství, doba právních a správních reforem. Musíme ovšem akceptovat, že se Taroky hrály již v předchozích desetiletích. Vždy určitou dobu trvá, než je nějaká hra zdokumentována v knize nebo jiným způsobem. Není ale pravděpodobné, že by se tato hra objevila v Rakousku už na konci 17. století.

Ve druhé polovině 18. století se hra mění rozhodujícím způsobem. Především ve Vídni se již nehraje ve třech ale ve čtyřech, ovšem se stanoveným partnerstvím před zahájením hry. Výběr partnera byl zaveden později podle hry l'Hombre, jak zjistili Michael Dummet a John McLeod.



Taroky – moje jediné potěšení. Óda na Taroky, poprvé vydaná v roce 1756.

Nyní začíná zlomová éra a nejdůležitější změny vznikají zcela jednoznačně na území Habsburské monarchie. Protože hráči považují hru se 78 kartami za příliš těžkou, redukuje balíček na 54 karet, později na 42, 40, ba dokonce na 36 karet.

Méně karet – více požitku ze hry. Při první redukci jsou vyňaty nejnižší malé karty, to jsou u černých barev piků a křížů karty od jedničky do šestky, u červených barev, herců a kár, karty od desítky po pětku. Proč Italové u červených karet počítali sestupně a u černých vzestupně, není dosud vyjasněno.

Při druhé redukci byly vyjmuty všechny malé karty a tarok II a III, zbylo tedy 40 karet. Když se pak vyjmul poslední malý tarok, zůstalo 36 karet, které se skládaly ze čtyřech figur v každé barvě a 20 taroků. Určení partnera při hře ve čtyřech bylo volitelné, hráč mohl hrát s králem nebo s vysokým tarokem. Z toho se pak vyvinuly dnes používané varianty.

S králem. Tato varianta se hraje v Rakousku, jižním Tyrolsku, Slovinsku, Polsku, Rumunsku a na Ukrajině s 54 kartami a talonem. Hráč hlásí jako partnera krále, kterého nemá ve svých kartách. Varianty v Rumunsku a na Ukrajině mají jen málo hlášek, v Rakousku se jich používá hodně.

S XIX. Dnes se hraje v Rakousku, na Slovensku, v Česku a Polsku s 54 kartami a talonem. Hráč vyhlašuje za partnera hráče s tarokem XIX. Pokud má tuto kartu sám, hlásí tarok XVIII atd. Obzvláště zajímavé jsou varianty v Horních a Dolních Rakousích, které se staly konkurencí hry *S králem*.

S XX. Dnes se tato varianta hraje v Rakousku většinou se 40 kartami a bez talonu, v Maďarsku se 42 kartami a talonem. Hráč hlásí tarok XX. Pokud má kartu sám, hlásí tarok XIX atd. Rakouská hra *S XX* je jedinou hrou, která se hraje po směru hodinových ručiček.

Italské karetní hry jsou tradičně hrány proti směru hodinových ručiček, německé po směru. Způsob hraní rakouské hry *S XX* je tedy poněmčený – Maďaři zůstali u originálního směru hry.

Taroky ve třech. Je to původní varianta taroků, ale s redukováným počtem karet a zjednodušenými pravidly, hraje se téměř ve všech zemích, ve kterých mají taroky tradici. V Rakousku se taroky ve třech hrají v regionu, pro který je typická hra *S XX*, buď se 42 kartami (z nich 6 v talonu), nebo se 40 kartami (z nich 4 v talonu) a nebo 36 kartami (z nich 6 v talonu). V každém regionu, kde se hraje převážně hra *S králem*, se hrají taroky ve třech s 54 kartami (z toho 6 v talonu) – především na jihu Rakouska a ve Slovinsku.

Taroky ve dvou, Štramandl. Varianta pro dva hráče se nazývá Štramandl (z německého Strohmandeln), protože každý hráč má před sebou 3 hromádky karet (=Strohmann). Tyto karty může podle určitých pravidel odkrývat a použít ve hře. Uvedený pojem připomíná, že na přelomu 20. století hráli hráči různé varianty Taroků ve čtyřech pouze ve třech a se slaměným panákem (=Strohmann). Úvahy při vynalezení taroků ve dvou jsou zřejmé: Když se mohou taroky hrát se třemi hráči a jedním panákem, proč ne se dvěma hráči a dvěma panáky?

Vidíme, že se těchto pět forem Taroků hraje na územích, která dříve patřila Habsburské monarchii: Černovce (dříve Bukovina, dnes Ukrajina), Temešvár v Banátu (dříve Maďarsko, dnes Rumunsko), Čechovice (dříve Slezsko, dnes Polsko) atd.

Vídeň je dnes centrem Taroků. Zde se hojně hrají všechny varianty.



Hrací karty – proč jsou Taroky hrou trumfů

V Tarocích nejsou jen klasické figury král, dáma a kluk, ale ještě kaval (jezdec). Ten je co do síly mezi dámou a klukem. Proto je pořadí karet pro piky a kříže od nejsilnější po nejslabší toto: král, dáma, kaval, kluk, desítka, devítka, osmička, sedmička, šestka, pětka, čtyřka, trojka, dvojka, jednička. Pořadí karet pro herce a kára oproti tomu je: král, dáma, kaval (jezdec), kluk, eso, dvojka, trojka, čtyřka, pětka, šestka, sedmička, osmička, devítka, desítka.

U černých barev, kterými jsou piky a kříže, přebíjí tedy vyšší karta tu nižší: desítka devítku a všechny ostatní nižší karty, devítka osmičku a všechny nižší karty, osmička sedmičku a všechny nižší karty atd.

U červených barev, herců a kár, přebíjí nižší karta tu vyšší: eso dvojku a všechny ostatní vyšší karty, dvojka trojku a vyšší karty, trojka čtyřku a všechny vyšší karty atd.

Tento rozdílný hodnotový systém u červených a černých barev ovšem není ojedinělý. V Itálii byl vesměs používán až do r. 1500 a ve Španělsku do 16. století. Když byly karty zredukovány, aby se hra zjednodušila, eliminovaly se právě nejnížší barvy. Tak vznikly karty, které se dnes používají.

Když se hraje s 54 kartami, vznikne následující situace: pořadí karet pro piky a kříže nyní je král, dáma, kaval, kluk, 10, 9, 8, 7. Pořadí karet pro kára a herce je oproti tomu: král, dáma, kaval, kluk, eso, 2, 3, 4.



Strategie tarokové hry



Nyní k páté barvě, k tarokům. Taroky jsou jediná karetní hra, ve které pátá barva funguje jako stálý trumf. Těchto trumfových karet je podstatně víc než karet jednotlivých barev, ať jsou to kříže, piky, kára nebo herce. Při hraní *S králem*, *S XIX* a v Tarocích pro dva a pro tři je 22 taroků, ale jen 8 křížů, 8 piků atd. Ve hře *S XX* je 20 taroků a jen 5 křížů, 5 piků atd.



Strategie tarokové hry



Strategie tarokové hry

Taroky jsou označeny římskými číslicemi a tři z nich mají zvláštní označení. Nejvyšší tarok je označován jako Škýz, zkomolenina francouzského výrazu l'excuse.

Tarok XXI nese v Itálii a Francii označení il mondo nebo le monde (=svět), v Rakousku se zkomoleně nazývá „měsíc“. Časem byl na tuto kartu přimalován srpek měsíce.

V Itálii se tarok číslo I nazývá begato, v Rakousku Pagat. Slovo Pagat se odvozuje od italského bagatella (=maličkost).

Pagát, Mond a Škýz jsou zajímaví tím, že mají hodnotu 5 bodů. Jako kombinace karet tvoří hlášku Trul, z francouzského tous les trois, všichni tři, která je ohodnocena zvlášť.



Jako trumfy přebíjí taroky všechny barvy. Vyšší tarok přebíjí nižší.

Králům se říká honér a platí 5 bodů. Křížový, pikový, kárový a hercový král tvoří dohromady také hlášku – královské honéry, někdy zvanou „všichni čtyři“.

Dáma je za 4 body, kaval za 3, kluk za 2. Číslované karty se počítají za 1 bod. Ve hře *S králem* a při variantách tarokových her s 54 kartami jsou ovšem zvláštním početním způsobem odečteny za každé tři karty dva body.

Přehled karet a jejich hodnot je uveden v následující tabulce.



Proč nesmí ptáček zůstat samotný

Jestliže chcete hrát tichého ptáčka, nesmíte si nikdy tuto kartu odplonkovat, to znamená hrát tak, aby vám zůstala jako jediný tarok. Například tarok IIII a žádný další tarok! Nebo tarok III a žádný další tarok! Je špatné, když si toho váš protivník všimne a v rozhodujícím zdvihu se dostane do výnosu.

V následujícím příkladu se odehrálo 8 zdvihů, 4 ještě následují.



Vy jste hráč A a máte tarok IIII a 3 barevné karty a tarok IIII je plonk. Předpokládejme, že protihráč C je na výnosu. Počítal přesně taroky a zároveň si povšiml, že tarok IIII stále chybí. Přirozeně že vyjede tarokem X, vy musíte tarok IIII přihodit a prohrál jste tichého Quapila!

Abyste se nedostal do této nepříjemné situace, musíte dopředu počítat s tím, aby tarok IIII nebyl jediný ve vaší ruce. Dejme tomu, že se odehrálo 6 zdvihů a vy máte tarok IIII plonk. Pokud musíte hrát v 7. a 8. zdvihu barvu, pak vám může hrozit v 9. zdvihu chycený Quapil.

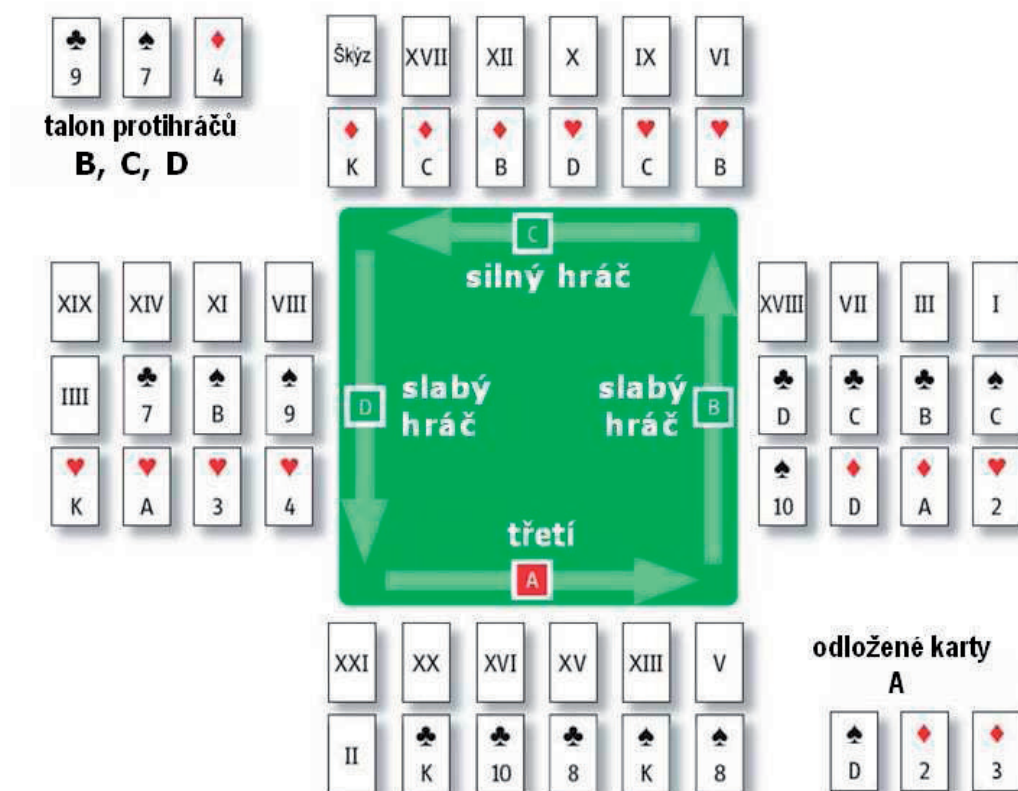
Závěr: Je důležité, aby „ptáčky“ byli vždycky obsazeni nejméně jedním tarokem. Dejme tomu, že máte 3 barvy a další taroky III a XV. Jestliže se vyjede barvou, kterou nemáte, musíte dát tarok IIII a ne XV, protože je nebezpečí, že nezůstanete na výnosu.

Mnohdy se tomu nedá zabránit, abyste neměl dva ptáčky plonk. Řekněme, že máte v ruce jen taroky XVIII, IIII a II. Během hry se stalo, že jste musel dát tarok XVIII, protože v opačném případě byste pustil tučný zdvih. Nyní máte tedy taroky IIII a II jako jediné v kartě.

Odlehčení – proč má slabý hráč brzy nasadit své silné taroky

Tři proti jednomu – v tomto případě se musí hráči, kteří se potýkají se samostatným hráčem, dobře zkoordinovat. Tento princip se dá nejlépe shrnout do jedné věty: Slabí protihráči musí nasadit své vysoké taroky brzy, aby svému silnému partnerovi optimálně odlehčili.

Vezměme si jako příklad Třetí. A je forhont a rozhodne se pro riskantní Třetí.



Bohužel nedostane z talonu žádný tarok. C flekuje hru. C má kromě škýze minimálně 5 dalších taroků a dvě barvy nezná. Když se tedy hrají piky nebo kříže, může přebíjet a jako vedoucí barvu vnést do hry kára nebo herce, viz předešlý obrázek.

Aktér A vynáší a nese tarok XIII. Soupeř B přihodí pagáta, aby ho dostal domů. C se nechce spolehnout na to, že D může přebíjet, dá tarok XVII. D přihodí svůj nejnižší tarok.

Jak aktéra připravit o schovaného krále

Aktéra lze připravit o krále, kterého schovává, když hráči jedou opakovaně barvou, ve které krále má. Slabí hráči se zároveň zabavují taroků a mohou později mazat.

Opakování barvy se ale nemusí vyplatit. Může se stát, že aktér schovává krále, aby ho uvolnil později, až dojdou protihráčům taroky. Protože je ale 8 karet v každé barvě, není jisté, jestli schovávaný král padne, když se bude barva hrát podruhé. Aktér může mít krále ve třech nebo ve čtyřech kartách této barvy.

Když hráč hraje barvou podruhé, aby aktérovi krále vzal, může to skončit špatně: Aktér přihodí malou kartu této barvy a oba partneři musí přebíjet tarokem. Na hubený zdvih byly promarněny 2 taroky.

Proto by měl k této taktice sáhnout jen silný hráč. To, že své slabé partnery připraví o taroky, nemůže škodit. Díky tomu mohou dříve mazat.



Protihra ve Valátu – naděje umírá poslední

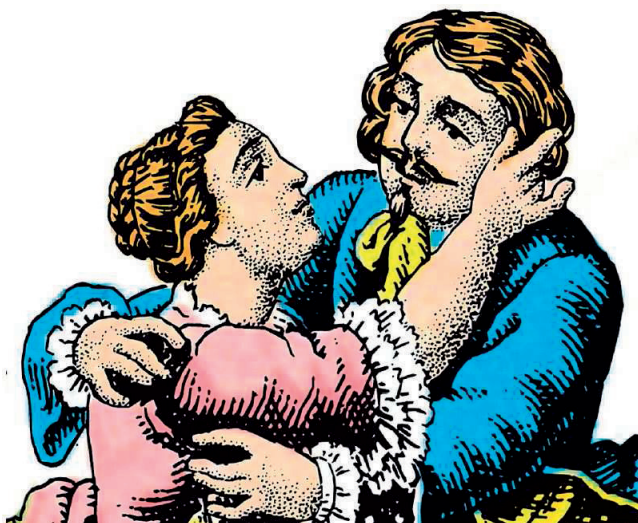
Když má jiný hráč vysněný list a ohlásí Valáta, nemusíte ještě klesat na mysli. Je možné, že je aktér někde zranitelný. Šikovnou hrou se dá možná Valátu zabránit.

Vynášet dlouhou barvu bez krále. Jako pracovní hypotézu budete mít domněnku, že aktér má 11 taroků a jednoho krále. Budete proto vynášet dlouhou otevřenou barvu, ve které nemáte krále. Doufáte, že hráči Třetí nahrajete do barvy krále a že jeden z vašich partnerů je v této barvě plonk a udělá tarokem zdvih. Tím by se Valátu zamezilo. Nemáte-li žádnou dlouhou barvu, pak budete hrát střední otevřenou barvu.

Ohlášení Valátu s králem? Změňme krátce perspektivu. Dejme tomu, že jste aktér, máte 11 taroků a kárového krále. V ležící polovině talonu se nenachází žádná kárová karta, vy jste také žádnou neodhodil. První vynášení je na hráčích. Ohlásíte Valáta?

Pravděpodobnost, že má vynášející hráč dlouhá kára, a jiný hráč je nezná, je zhruba 10%. Proto bychom hráči Třetí doporučili Valát ohlásit, pokud má uzavřené taroky od škyže po XVII.

Když byl sejmut král. Na závěr ojedinělý případ, ale člověk musí počítat se všemi eventualitami. Aktér dostane z talonu krále a ohlásí při vynášení protihráčem Valát. Jestliže tuto barvu nemáte a nevynášíte, budete flekovat. Nyní bude vynášející hráč vyjíždět barvou tohoto krále. Jedině že by v ruchu událostí nedával pozor.



Sólo – hraje se zřídka, často riskantně

Čím to je, že se Sólo hraje tak málo? Nejprve se jen zřídka objeví takové rozdělení karet, které by nutilo k této nejvyšší hře. Často to ale záleží na hráčích. S malými zkušenostmi si na tuto hlášku netroufnete a licitujete jen Třetí. Jste-li znalec, přemýšlíte také o Třetí a uvažujete o talonu: Leží-li tam taroky, ohlásíte drahé ptáčky – pokud je máte – a budete doufat ve Valát.

Bude-li ale vaše Trojka přelicitována nějakou vyloženou hrou nebo barevným sólem, pak buďte opatrný a dobře si rozmyslete, jestli se necháte strhnout k Sólové trojce. Ten či onen hráč může podle okolností rychle mazat, rozdělení karet by mohlo být nevýhodné.

Jaké jsou tedy předpoklady Sóla? Jednoduše řečeno, váš list by měl stejně jako u silné Třetí po sejmutí z talonu vypadat takto: Nejméně 9 nebo 10 taroků, mezi nimi 1 nebo ještě lépe 2 části trula a celkově 4 nebo 5 vysokých taroků, čím uzavřenější, tím lepší. K tomu plonkový nebo jednoduše obsazený král a nanejvýš jedna další otevřená barva bez krále. Při větších slabých místech v barvách byste se měl raději Sóla vzdát. S následujícími kartami byste měl Sólo vyhrát snadno:

Škýz	XIX	XVIII	XVII	XVI	XV
VIII	III	I	♣ K	♥ K	♥ 3

Chybí vám jen 2 vysoké taroky. Pokud v talonu neleží příliš mnoho bodů a vy dostanete pagáta domů, měl byste se dokonce snadno vyrovnat se ztrátou jednoho z vašich králů.

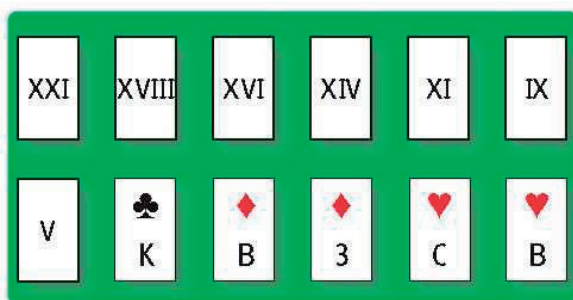
Škýz	XXI	XIX	XVII	XVI	XIV
XII	III	III	II	♠ K	♠ C

Máte jednu barvu. Měl byste ohlásit alespoň Uhu.

Do talonu jít po částech – nahlížení stojí peníze

Velmi zajímavým prvkem u hry *S XIX* je rozebírání talonu u Třetí, kde jeden hraje proti třem. Aktér si vezme nejprve horní 3 karty, zakryté. Když se mu nelíbí, odloží je odkryté na stůl a vezme si další 3 karty, zakryté – dvojnásobná Třetí. To znamená hra v případě prohry platí čtyřikrát. Jestliže se vrátí k prvním kartám, platí prohra v trojnásobné Třetí osmkrát. Jestliže aktér vyhraje, počítá se hra jen jako normální Třetí.

Jestliže nechcete zůstat u jednoduché Třetí, musíte si počínat velice obezřetně. Řekněme, že licitujete riskantní Třetí, abyste zabránil Varšavě. První polovina talonu je špatná, odložíte tyto karty na stůl a vezmete si zakryté druhou polovinu talonu. Ta je ovšem ještě mnohem horší. Vráťte se proto nazpět k první polovině talonu. Protihráči to přirozeně pozorovali a ten nejsilnější bude pravděpodobně flekovat. Jestliže opravdu prohrajete, budete platit šestnáctkrát! Proto se doporučuje se slabou nebo střední kartou chodit do talonu jen velmi opatrně. Řekněme, že vaše karta vypadá následovně:



V první půlce talonu najdete následující karty:



Žádný tarok! To už je špatné. Dvě piky – barva, kterou nemáte! Piky se tedy do karet vůbec nehodí. Ale přesto už nechcete jít dál do talonu.

Velmi chytrácká je úvaha v následujícím případě. Řekněme, že v talonu leží následující karty: