

Kuvitettu unkarilainen tarokk

- Korttien pistearvot: skiz, 21 ja pagát (1) 5 pistettä, kuninkaat 5 pistettä, kuningattaret 4 pistettä, ratsut 3 pistettä, sotilaat 2 pistettä, muut 1 piste. Kortit lasketaan yksitellen.
- Pakassa yhteensä 94 pistettä, voittoon tarvitaan 48 pistettä.
- Kierroksen kulku:
 - Jako (kuusi korttia pöytään, viisi pelaajille, neljä pelaajille)
 - Tarjoukset
 - Korttien vaihto
 - Tarokin pyyntö
 - Ilmoitukset
 - Pelaaminen
- Tarjoukset – **jotta saa tarjota, pitää olla kädessä skiz, 21 tai pagát!**
 - Kolme (1 piste)
 - Kaksi (2 pistettä)
 - Yksi (3 pistettä)
 - Soolo (4 pistettä)
 - Kutsut
 - Jos tarjoat kolme, se korotetaan kahteen ja passaat, sinulla on oltava 20.
 - Jos teet yhden askeleen hyppykorotuksen, sinulla on oltava 19.
 - Jos teet kahden askeleen hyppykorotuksen, sinulla on oltava 18.
 - Jos hyväksyy kutsun ryhtymällä pelinviejäksi, kyseinen kortti on pyydyttävä!
 - Jos esittää kutsun 20 pagátilla, pitää luvata pagátulti. Kutsua 19 tai 18 **ei saa** tehdä pagátilla.
- Korttien vaihto
 - Ei viiden pisteen kortteja pois, tarokkien lukumäärä on ilmoitettava lopuksi.
 - Kutsukorttia tai 20:tä ei saa heittää pois.
 - Ennen poisheittoa, jako uusiksi haluttaessa jos kädessä on
 - neljä kuningasta
 - 21 ja/tai pagát eikä muita tarokkeja
 - ei tarokkeja
- Ilmoitukset
 - Pelinviejän on kutsuttava pari
 - 8 tai 9 tarokkia voi ilmoittaa (1 / 2 pistettä muilta pelaajilta)
 - Bonukset (ilmoittamatta / ilmoittaen)
 - Trula (voita skiz, 21 ja pagát): 1 / 2 pistettä
 - Neljä kuningasta: 1 / 2 pistettä
 - Tuplapeli (voita vähintään 71 pistettä): x2 / x4 pelin arvo
 - Volát (kaikki tikit): x3 / x6 pelin arvo
 - Centrum (viisi ens. tikkiä, 5. tikki tarokilla 20): - / 10 pistettä
 - Kismadár (kuusi ens. tikkiä, 6. tikki tarokilla 21): - / 10 pistettä
 - Nagymadár (seitsemän ens. tikkiä, 7. tikki skizillä): - / 10 pistettä
 - Pagátultimó (voita pagátilla viimeinen tikki): 5 / 10 pistettä
 - Pagátuhu (voita pagátilla tois. viimeinen tikki): - / 20 pistettä
 - Királyultimó (voita nimetyllä kuninkaalla viimeinen tikki): - / 15 pistettä
 - Királyuhu (voita nimetyllä kuninkaalla tois. viimeinen tikki): - / 20 pistettä
 - 21-kaappaus (nappaa vastapuolen 21): 21 / 42 pistettä
 - Tuplapeliä ei saa ilmoittaa volátin päälle, eikä volátia samalla vuorolla kuin tuplaa
 - Vuorolla saa ilmoittaa yhden tai useamman, ilmoitukset päättyvät kun kolme passaa
 - Kun ilmoittaa ultimón tai uhun, on pakko ilmoittaa tarokit, jos on 8 tai 9
 - Oletetaan, että ilmoittaja on edellisen ilmoittajan kanssa samalla puolella, ellei tämä kontraa tai rekontraa jotain aikaisemmin sanottua
- Pelaaminen
 - Maantuntopakko, valttipakko
 - Jos lupaa centrumin, kismadárin, nagymadárin, ultin tai uhun, kyseistä korttia ei saa pelata ennen kuin on pakko. Jos on luvannut useamman, pakkotilanteessa rikotaan se, joka ensin toteutuu.

Kuvitettu unkarilainen tarokk

- Korttien pistearvot: skiz, 21 ja pagát (1) 5 pistettä, kuninkaat 5 pistettä, kuningattaret 4 pistettä, ratsut 3 pistettä, sotilaat 2 pistettä, muut 1 piste. Kortit lasketaan yksitellen.
- Pakassa yhteensä 94 pistettä, voittoon tarvitaan 48 pistettä.
- Kierroksen kulku:
 - Jako (kuusi korttia pöytään, viisi pelaajille, neljä pelaajille)
 - Tarjoukset
 - Korttien vaihto
 - Tarokin pyyntö
 - Ilmoitukset
 - Pelaaminen
- Tarjoukset – **jotta saa tarjota, pitää olla kädessä skiz, 21 tai pagát!**
 - Kolme (1 piste)
 - Kaksi (2 pistettä)
 - Yksi (3 pistettä)
 - Soolo (4 pistettä)
 - Kutsut
 - Jos tarjoat kolme, se korotetaan kahteen ja passaat, sinulla on oltava 20.
 - Jos teet yhden askeleen hyppykorotuksen, sinulla on oltava 19.
 - Jos teet kahden askeleen hyppykorotuksen, sinulla on oltava 18.
 - Jos hyväksyy kutsun ryhtymällä pelinviejäksi, kyseinen kortti on pyydyttävä!
 - Jos esittää kutsun 20 pagátilla, pitää luvata pagátulti. Kutsua 19 tai 18 **ei saa** tehdä pagátilla.
- Korttien vaihto
 - Ei viiden pisteen kortteja pois, tarokkien lukumäärä on ilmoitettava lopuksi.
 - Kutsukorttia tai 20:tä ei saa heittää pois.
 - Ennen poisheittoa, jako uusiksi haluttaessa jos kädessä on
 - neljä kuningasta
 - 21 ja/tai pagát eikä muita tarokkeja
 - ei tarokkeja
- Ilmoitukset
 - Pelinviejän on kutsuttava pari
 - 8 tai 9 tarokkia voi ilmoittaa (1 / 2 pistettä muilta pelaajilta)
 - Bonukset (ilmoittamatta / ilmoittaen)
 - Trula (voita skiz, 21 ja pagát): 1 / 2 pistettä
 - Neljä kuningasta: 1 / 2 pistettä
 - Tuplapeli (voita vähintään 71 pistettä): x2 / x4 pelin arvo
 - Volát (kaikki tikit): x3 / x6 pelin arvo
 - Centrum (viisi ens. tikkiä, 5. tikki tarokilla 20): - / 10 pistettä
 - Kismadár (kuusi ens. tikkiä, 6. tikki tarokilla 21): - / 10 pistettä
 - Nagymadár (seitsemän ens. tikkiä, 7. tikki skizillä): - / 10 pistettä
 - Pagátultimó (voita pagátilla viimeinen tikki): 5 / 10 pistettä
 - Pagátuhu (voita pagátilla tois. viimeinen tikki): - / 20 pistettä
 - Királyultimó (voita nimetyllä kuninkaalla viimeinen tikki): - / 15 pistettä
 - Királyuhu (voita nimetyllä kuninkaalla tois. viimeinen tikki): - / 20 pistettä
 - 21-kaappaus (nappaa vastapuolen 21): 21 / 42 pistettä
 - Tuplapeliä ei saa ilmoittaa volátin päälle, eikä volátia samalla vuorolla kuin tuplaa
 - Vuorolla saa ilmoittaa yhden tai useamman, ilmoitukset päättyvät kun kolme passaa
 - Kun ilmoittaa ultimón tai uhun, on pakko ilmoittaa tarokit, jos on 8 tai 9
 - Oletetaan, että ilmoittaja on edellisen ilmoittajan kanssa samalla puolella, ellei tämä kontraa tai rekontraa jotain aikaisemmin sanottua
- Pelaaminen
 - Maantuntopakko, valttipakko
 - Jos lupaa centrumin, kismadárin, nagymadárin, ultin tai uhun, kyseistä korttia ei saa pelata ennen kuin on pakko. Jos on luvannut useamman, pakkotilanteessa rikotaan se, joka ensin toteutuu.