

Slovenialainen tarok – neljä pelaajaa

Korttien pistearvot

Kuninkaat, skis, XXI ja I: 5 pistettä, kuningattaret: 4 pistettä, ratsut: 3 pistettä, sotilaat: 2 pistettä, muut kortit: 1 piste.	Kolmen kortin nippu: summa - 2; kahden kortin nippu: summa - 1; yksi kortti: pistearvo - 1. Pakassa on yhteensä 70 pistettä.
---	---

Sitoumukset

Klop	kerätyt pisteet miinusta tai 70	Misääripeli, ylimenopakko. Ei bonuksia. Etukäsi voi valita klopoin, jos kaikki muut passaavat.
Kolme	10 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Kolme korttia leskestä. Etukäsi aloittaa tarjoukset aina kolmosella.
Kaksi	20 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Kaksi korttia leskestä.
Yksi	30 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Yksi kortti leskestä.
Soolona kolme	40 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Kolme korttia leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Soolona kaksi	50 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Kaksi korttia leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Soolona yksi	60 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Yksi kortti leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Kerjuu	70 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan välttää kaikki tikit. Ylimenopakko. Ei bonuksia. Pelatut kortit jätetään pöytään.
Soolona ilman	80 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin. Ei kortteja leskestä, ei bonuksia.
Avoin kerjuu	90 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan välttää kaikki tikit. Ylimenopakko. Ei bonuksia. Pelinviestän kortit paljastetaan ensimmäisen tikin pelaamisen jälkeen.
Väri-valat ilman	125 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan voittaa kaikki tikit. Ei bonuksia. Tarokit eivät valtteja, mutta valttipakko on silti voimassa eli tarokkeja on pelattava, jos ei voi tunnustaa maata.
Valat	500 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan voittaa kaikki tikit. Ei bonuksia.

(Erotus = Voitettut korttipisteet - 35 pistettä)

Bonukset

Trula	10 / 20	Joukkue voittaa skisin, XXI:n ja I:n tikeissä.
Kuninkaat	10 / 20	Joukkue voittaa kaikki kuninkaat tikeissä.
Kuningas ultimo	10 / 20	Joukkue voittaa pyydetyn kuninkaan viimeisessä tikissä.
Pagat ultimo	25 / 50	Pagat voittaa viimeisen tikin.
Valat	250 / 500	Joukkue voittaa kaikki tikit.

Slovenialainen tarok – neljä pelaajaa

Korttien pistearvot

Kuninkaat, skis, XXI ja I: 5 pistettä, kuningattaret: 4 pistettä, ratsut: 3 pistettä, sotilaat: 2 pistettä, muut kortit: 1 piste.	Kolmen kortin nippu: summa - 2; kahden kortin nippu: summa - 1; yksi kortti: pistearvo - 1. Pakassa on yhteensä 70 pistettä.
---	---

Sitoumukset

Klop	kerätyt pisteet miinusta tai 70	Misääripeli, ylimenopakko. Ei bonuksia. Etukäsi voi valita klopoin, jos kaikki muut passaavat.
Kolme	10 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Kolme korttia leskestä. Etukäsi aloittaa tarjoukset aina kolmosella.
Kaksi	20 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Kaksi korttia leskestä.
Yksi	30 + erotus	Pelinviestä pyytää parin. Yksi kortti leskestä.
Soolona kolme	40 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Kolme korttia leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Soolona kaksi	50 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Kaksi korttia leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Soolona yksi	60 + erotus	Pelinviestä pelaa yksin. Yksi kortti leskestä. Voi vaihtaa väri-valatiksi korttienvaihdon jälkeen.
Kerjuu	70 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan välttää kaikki tikit. Ylimenopakko. Ei bonuksia. Pelatut kortit jätetään pöytään.
Soolona ilman	80 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin. Ei kortteja leskestä, ei bonuksia.
Avoin kerjuu	90 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan välttää kaikki tikit. Ylimenopakko. Ei bonuksia. Pelinviestän kortit paljastetaan ensimmäisen tikin pelaamisen jälkeen.
Väri-valat ilman	125 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan voittaa kaikki tikit. Ei bonuksia. Tarokit eivät valtteja, mutta valttipakko on silti voimassa eli tarokkeja on pelattava, jos ei voi tunnustaa maata.
Valat	500 pistettä	Pelinviestä pelaa yksin, tavoitteenaan voittaa kaikki tikit. Ei bonuksia.

(Erotus = Voitettut korttipisteet - 35 pistettä)

Bonukset

Trula	10 / 20	Joukkue voittaa skisin, XXI:n ja I:n tikeissä.
Kuninkaat	10 / 20	Joukkue voittaa kaikki kuninkaat tikeissä.
Kuningas ultimo	10 / 20	Joukkue voittaa pyydetyn kuninkaan viimeisessä tikissä.
Pagat ultimo	25 / 50	Pagat voittaa viimeisen tikin.
Valat	250 / 500	Joukkue voittaa kaikki tikit.