

Vadász tarokk

Játékszabály[®]

Tartalomjegyzék

	oldalszám
Bevezető	3
I. A XX-as hívásos alapjáték szabályainak rövid összefoglalása	4
1. Játékosok, lapok, játékmenet, bedobás	4
2. Licit, partnerhívás, invit	5
3. Talonfelvétel, lapértékek, bemonadások, pontok, elszámolás	5
II. Általános jellegű átértelmezések	7
1. Előírások, elvárások, konvenciók	7
2. Információ a Játékoson kívüliek által lefektetett talonról	7
3. A lapok bedobásának következménye	7
4. Szubkontrázás	8
5. Az ütőkör többszörözése	8
6. Etikus magatartás	8
III. A játékot kiélezetté tevő módosítások, kiegészítések	8
1. A bemondott ulti szerinti játék kötelező esete	8
2. A XX-as talonba fektetésének lehetősége talonáldozat esetén	9
3. 2. körös licitálás a teljes passzkör után	9
4. A XX-as nagyhonőrös meghívásának elkerülése engedett játék esetén	10
5. Invit esetén bekapcsolódó licitálás	10
6. A talon lapjainak átrendezése Talonrendező résztvevő esetén	10
7. Lengetés a talonfelvétel előtt – az éles talon alkalmazása	11
8. Lengetés a talonfelvétel után – a visszacsapó talon alkalmazása	12
9. Inverz játék – a licitálást követő fordított játékmenet	13
IV. A pontok elszámolása különleges esetekben	14
1. A Játékos partner nélkül játszik	14
2. A bemonadás objektíve megjátszhatatlan	15
3. XXI-es fogás felajánlása	15
4. Lemondás a XXI-es fogásról	15

Bevezető

A játékosok célja – az alapjátékhoz képest – módosult: a megnyerhető értékszámok (pontok, pénz, a vállaltak %-os teljesítése, stb.) maximalizálása helyett a szórakoztatóbb, azaz az

- izgalmasabb,
- érdekesebb,
- intuitívabb,
- kiszámíthatatlanabb játék igénye került előtérbe.

Ennek érdekében célszerűvé vált

- a játék csúcsát jelentő XXI-es utáni „vadászat” (elfogás/menekülés) lehetőségének elősegítése,
- a gyakorlatilag érdektelen, szinte előre lejátszott partik számának minimálisra csökkentése.

Egyrésről:

- a XX-as hívásos alapjáték szabályai döntően nem módosultak, a „szabadságfok” növelése érdekében azonban átértelmezésre, észszerűsítésre kerültek.

Másrésről:

- erre épülnek rá a többnyire rendkívüli esetek által lehetővé tett, a játékosok stratégiáját és taktikáját alapvetően befolyásoló, lényegi szabályváltozások.

Mindezek együtt alkotják a „Vadász tarokk”-ot.

A módosítások több játékos, több évtizedes tapasztalata alapján, folyamatosan kristályosodtak ki játékszabállyá.

I. A XX-as hívásos alapjáték szabályainak rövid összefoglalása

Előzetes megjegyzés: a különböző tarokk-könyvekben írt szabályok nem mindenben egységesek, ezért az itt leírtak azokról részben eltérhetnek.

1. Játékosok, lapok, játékmenet, bedobás

a) A játékban minimálisan 4 játékos vesz részt:

- a licitálást megnyerő és ezáltal partnert hívó „**Játékos**”, vagy „Hívó”
- a későbbiekben kiderülő „**Partner**”-e (ha a Játékos egyedül van, akkor nincs),
- 2 „**Ellenfél**” (ha a Játékos egyedül van, akkor 3).

b) Több játékos esetén:

- 5 játékos esetén az aktuálisan „**Osztó**” marad ki,
- 6 játékos esetén az Osztó és a vele szemközti 1 játékos marad ki,
- 7 játékos esetén az Osztó és a vele szemközti 2 játékos marad ki (azaz az Osztó előtti és utáni 2-2 játékos játszik).

c) A lapok száma: 42 (22 tarokk és 4 színből 5-5 lap), minden lapnak van ütőértéke.

- A tarokkok az ütőértékük szerint I-től XXI-ig római számokkal vannak jelölve, a 22. lap a Skíz, melyet egy Harlekin (bohócszerű figura) ábrázol.
- A tarokkok közül a nevezetes lapok: a Skíz és a XXI-es – a nagyhonőrök, és az I-es („Pagát”) – a kishonőr.
- A 4 féle színből (kőr, káró, treff, pikk) öt különböző figurát ábrázoló lap van. Ütőértékük szerint a sorrendjük: a 2 piros színben király, dáma, lovas, lándzsás/bubi és ász, a 2 fekete színben az ász helyett tízes.

d) Keverés és az osztó előtti játékos emelése (legalább 6 lap külön) utáni leosztás: 6 lap talon egyben, majd 5-5-5-5, utána 4-4-4-4 lap kiosztva az óra járásával ellentétesen.

e) Licitálás (részletesen a I. 2. pontban), majd taloncsere.

f) A talonba honőrt (Skíz, XXI, I-Pagát), királyt, ill. a Játékoson kívül a XX-ast fektetni tilos.

g) A Játékos a letett talonját maga elé helyezi. A többiek a talonjaikat az Osztó jobb oldalára gyűjtik (ez mutatja, hogy ki kezdi majd a parti lejátszását, aki egyben a következő osztó lesz). Ezen lapok számának helyességét az Osztó ellenőrzi, majd „mehet”-tel jelzi a Játékosnak, hogy megkezdheti a partnerhívást.

h) A Játékos partnerhívását és az esetleges bemondásait követően a többi játékos sorban reagálhat (kontra, további bemondások, ill. passz) - beleértve a talonba fektetett tarokkok darabszámának jelzését (a Játékos részéről annak felfordított, folyamatos bemutatását is legalább az 1. ütőskör végéig).

i) A lejátszás az utolsó bemondást követő 3 „passz” elhangzása után kezdődhet.

- j) A lejátsszást az Osztó utáni játékos kezdi, a játék menete az óra járásával ellentétes.
- k) A játékban színre színt, ha nincs, akkor tarokkot kell tenni. Ha az sincs, akkor bármit.
- l) Felülütés nem kötelező.
- m) A játék során bárki bármikor kérheti, hogy az utolsó, már lefordított ütéskör lapjait az ütő játékos mutassa meg.
- n) Bedobási lehetőségek:
 - teljes tarokkhiány vagy csak a XXI-es – még talonfelvétel előtt,
 - 4 király - talonfelvétel előtt vagy után.

2. Licit, partnerhívás, invit (együttjátszási ajánlat)

- a) Licitálni csak honőrrel lehet, kivéve, hogy a 3 passz utáni 4. játékos „próba 3”-at mondhat. Ha a talonból honőrt kap, akkor játszani köteles.
- b) Licitálás a „3” után csökkenően, ill. tartásokkal történik. A „3” után új licitáló csak „2”-vel vagy „1”-gyel léphet be.
- c) 2 licitáló esetén a lehetséges menet: „3” – „2” / „tartom” – „1” / „tartom” – „szóló” / „tartom”. A „2” után csak az egy kézben lévő XX-as nagyhonőrös „passz”-olhat, azaz nem licitál tovább, tehát „enged” (alapinvit). Minden más esetben tartania kell a „2”-t.
- d) 3 licitáló esetén a lehetséges menet: „3” – „2” – „1” / „tartom” – „szóló” – „tartom”.
- e) Az utolsóként licitáló lesz a Játékos, aki partneréül meghívja a legnagyobb, nem honőr tarokkot (általában a XX-ast, ill. ha az nála van, akkor a XIX-est, stb.)
A Játékos a saját XX-asát is meghívhatja (XX, XIX, XVIII... tarokksora esetén bármelyiket), ekkor partnere nincs.
- f) Első licitálóként csak „3” mondható (azaz invittel nem lehet kezdeni), de nem kötelező az összes talont felvenni. A következő licitálók közül a XIX-es nagyhonőrös 1 licitlépést kihagyva, azaz licitugrással (ill. a XVIII-as nagyhonőrös 2 licitugrással) invitet adhat. Az esetlegesen ezt „tartó” játékos, a *honőrijétől függetlenül* (Pagát vagy nagyhonőr), szabadon dönthet arról, hogy elfogadja-e az invitálást és meghívja a XIX-est (ill. XVIII-ast), vagy nem fogadja el, és meghívja a nálánál nem lévő legnagyobb tarokkot, kivéve a sorból az invitálónál lévő XIX-est (ill. XVIII-ast).

3. Talonfelvétel, lapértékek, bemondások, pontok, elszámolás

- a) A 6 talon elosztása „egyenlő-csökkenő” elv alapján történik, azaz az alapparti függvényében 3-1-1-1, 2-2-1-1, 1-2-2-1, 0-2-2-2 lap jár a játékosoknak. A talonról való lemondás esetén (egészében, vagy részben) a felvétel tolódik, de a 4. játékosra sem maradhat 3 lapnál több.

- b) A lapok pontértékei: honőrök, királyok - 5, dámák - 4, lovasok - 3, lándzsások és buzogányos - 2, piros ászok, fekete tízesek és tarokkok – 1 pont. A lapok összértéke: 94 pont.
- c) Az alappartit a Játékos és Partnere nyerte, ha ebből a felénél többet, azaz legalább 48 pontot gyűjtöttek.
- d) Az alapparti pontértéke a Játékos által felvett talon számától függ:
- 3 lap esetén - 1 pont,
 - 2 lap esetén - 2 pont,
 - 1 lap esetén - 3 pont,
 - 0 lap esetén - 4 pont.
- e) Bemondások és pontértékük:
- tuletroá (a 3 honőr elvitele) - 2 pont,
 - 4 király (a 4 király elvitele) - 4 pont (eredetileg csak 2 pont volt, de ezt nehezebb elérni, mint a tuletroát),
 - Pagátulti (utolsó ütés a Pagáttal) - 10 pont,
 - XXI-es fogás (a Skíz megüti az ellenfél XXI-esét) - 42 pont,
 - dupla játék (az elvitt lapok pontaránya min. 71/23) - az alapparti értékének 4-szerese,
 - volát (az összes lap elvitele) - az alapparti értékének 6-szorosa.
- Az egy játékos által közvetlenül egymás után bemondott, egymást „átfedő” vállalások esetén (4 király + volát, tuletroá + volát, dupla játék + volát) csak a volát pontjai számítanak.
- Megnyert dupla játék, ill. volát esetén az alappartiért pont nem jár, bukottnál azonban igen.
- A csendben megjátszott „bemondások” a pontértékük felét érik.
- A 8 ill. 9 tarokkszám bemondható, ezért pont nem jár.
- f) A talon elszámolásánál a Játékos által letett talon a Játékosé és a Partneréé, az Ellenfelek és a Partner által letett talon az Ellenfeleké.
- g) A Játékos kényszerű egyedül játéka esetén az összes talon a Játékosé.
- h) Kontra, rekontra mondható. Ez nem módosítja a talon elszámolását a felek között.
- i) Az adott játék összpontszáma a nyert, ill. veszített alapparti és a bemondások - esetlegesen kontrákkal, rekontrákkal növelt - pontjainak egyenlege.

II. Általános jellegű átértelmezések

1. Előírások, elvárások, konvenciók

A bemondásokra, kezdő lapra, lejövetelre nincs előírás, nincs elvárás, nincs konvenció. Gyakorlatilag mindent lehet, ami nem tiltott.

- a) Bármilyen, megalapozottság nélküli „kamu” bemondás is lehetséges, laptól függetlenül (pl. tuletroá honőr nélkül, ulti Pagát nélkül, XXI-es fogás Skíz nélkül...).
- b) Nem kötelező meghívott nagyhonőrösként (Partnerként) tuletroát mondani.
- c) A 8, ill. 9 tarokkszám bemondása nem kötelező ulti, ill. kontra ulti bemondása esetén sem.

2. Információ a Játékoson kívüliek által lefektetett talonról

Ha a Játékos által *meghívott bármely tarokk* fekszik, akkor ezt az Osztó, ill. külön osztó hiányában (4 játékos esetén) maga a letevő azonnal - még a Játékos további bemondásait megelőzően - jelezni köteles. Ekkor a Játékos a letett talonját kicserélheti, és újra hívhat partnert, azaz meghívhatja a következő kisebb, nálánál nem lévő legnagyobb tarokkot.

A talonra vonatkozó többi információ bejelentése

- „tisztá”, vagy
- „x db tarokk fekszik” (beleértve az esetlegesen újrahívott tarokkot is)

csak az 1. körös reagálásokat követően, közvetlenül a Játékos előtti helyen történik az Osztó által (így nem derül ki, hogy ki fektetett tarokkot), ill. külön Osztó hiányában (4 játékos esetén) a letevő(k) által.

A Játékos - a biztonság kedvéért - rá is kérdezhet az esetleges tarokkfektetésre.

A tarokkfektetésre mind a 4 játékos reagálhat.

3. A lapok bedobásának következménye

Bedobás esetén a következő játékos oszt.

- a) Ha ez éppen a bedobó játékos lenne, akkor ő az osztást tovább háríthatja a következő játékosra (tehát nem marad ki a játékból akkor sem, ha 4-nél többen játszanak).

- b) Ha a bedobó játékos - bármely helyen ülve - magára vállalja az osztást, akkor dönthet úgy, hogy a játékosok számával egyező számú következő, *lejátszott* partik pontjai duplán számítanak („dupla kör”). Ennek végeztéig további duplázódás nincs.

4. Szubkontrázás

Csak akkor megengedett, ha egy játékos bemondásához szükséges a partnerségének egyértelmű jelzése, és ez - a már bemondott kontrát majd rekontrát követően - más módon nem tehető meg.

A szubkontra bemondásával a vonatkozó pontérték nem változik (marad a rekontrázott pontérték).

5. Ütéször többszörözése

Ha a játék során az adott ütéször elvitele az ütő által nem történik meg, hanem erre új ütéször(ök) kerül(nek), akkor ezen ütészöröket az utolsó ütője egyben elviheti.

6. Etikus magatartás

- a) A résztvevők nem élnek vissza a szabályok betartására vonatkozó bizalmi elvvel, valamint nem hangoztatnak a megengedett szabályok elvével ellentétes, saját magukra vonatkozóan vállalt és rendszeresen alkalmazott korlátozásokat, ezeket nem demonstrálják a többi játékos számára.
- b) A kiosztott lapok felvételét követően a résztvevőknek (4 játékos + Osztó/Talonrendező) a bemondásokon kívül nem megengedettek a játékot befolyásoló utalások, megjegyzések, biztatások, emlékeztető kérdések feltétele (licitre, talonra, partnerre, bemondásra, lapra, lejövetelre, ütésre stb.).
- c) Az aktuális partiban nem résztvevők a 4 játékos zavarása nélkül, azok lapjaiba bármikor betekinhetnek (a Talonrendező csak a talon rendezése után).

III. A játékot kiélezetté tevő módosítások, kiegészítések

1. A bemondott ulti szabályai szerinti játék kötelező esete

- a) Ha a Játékos által meghívott *Partner*nél van a másik nagyhonőron kívül a *Pagát is*, akkor kötelező a tuletroát bemondania, de további bemondást nem mondhat (még tarokkszámot sem), és a bemondott ulti szabályai szerint kell játszania.
- b) Ha a *Játékosnál van egy nagyhonőron kívül a Pagát is*, valamint a korábban licitáló *Partnere* - a másik nagyhonőrös - tuletroát mond (engedett játék esetén ennek elmaradásakor is), akkor a Játékos ezt követően további bemondást nem mondhat (még tarokkszámot sem), és a bemondott ulti szabályai szerint kell játszania.

2. A XX-as talonba fektetésének lehetősége talonáldozat esetén

- a) Alapesetben csak a Játékos fektetheti le a XX-ast a talonba. Ha azonban bármely játékos - beleértve a hívó Játékost is - kevesebb lapot vesz fel a talonból, mint amennyi járna neki (talonáldozat), akkor bárki szabadon a talonba fektetheti a XX-ast. (Ezzel a XX-as elkerülheti, hogy a Játékos őt hívja meg partneréül.)
Azaz a Játékoson kívül más akkor teheti le a XX-asát, ha
- ő maga 1-nél több lapot kapna a talonból, de kevesebbet vesz fel, vagy
 - valaki más kevesebb lapot vesz fel a jártnál.

A talonok további elosztásánál az „egyenlő-csökkenő” elv marad érvényben azzal, hogy senki sem kaphat 3-nál több lapot.

- b) Ha a meghívott XX-as fekszik a talonban, akkor ezt a tényt a talonletételek után azonnal, még a Játékos partnerhívása előtt(!) kell bejelentenie az Osztónak (4 résztvevő esetén a letevőnek).
- c) Ekkor a Játékos kicserélheti a talonját, és meghívhatja partneréül a nálánál nem lévő, lefelé következő legnagyobb tarokkot.
- d) Ha ez az új hívott tarokk is fekszik, akkor ezt már csak a Játékos előtti helyen kell majd bejelentenie az Osztónak (4 résztvevő esetén a letevőnek), az esetlegesen még fektetett további tarokkok számával együtt.

3. 2. körös licitálás a teljes passzkör után

- a) 3 passzt követően nincs „próba 3” licit a 4. játékos számára.
4 passz után a licit a 2. körben folytatódik, és az 1-3. játékos közül a sorrendben elsőként licitáló lesz a partnert hívó Játékos (további licit nincs).
- b) Ha a 2. körben az 1. és a 2. játékos is passzolt, akkor a 3. játékos bejelentés nélkül is automatikusan licitálónak minősül, játszania viszont csak akkor kell, ha a felvett talonból (max. 3 lap) honórt kap.
Ha ezekben nincs honőr, de egyébként van honőrje, akkor szabadon dönthet, hogy játszik-e vagy bedobja a lapjait.
Bedobás esetén a felvett 3 lap talont köteles bemutatni.
- c) A 2. körös licitálást követően a Játékos választhat: meghívhatja a nem honőr legnagyobb tarokk helyett az azt követő, kisebb tarokkot is.
- d) Ha ez a meghívott kisebb tarokk a talonban fekszik, akkor a III. 2. b), c) és d) pontok szerint kell eljárni.
Ebből következően a Játékos az eredetileg nem meghívott, nálánál nem lévő legnagyobb tarokkot már nem hívhatja meg!

- e) Ha az 1. licitkör végén az utolsókénti egyedüli licitáló játékos kevesebb lapot vett fel a talonból neki járt 3 lapnál, akkor a 2. körös licitálóra vonatkozó előbbi c) ill. d) pontok szerint kell eljárni.
- f) Ha a c) vagy e) pont alapján több tarokk is meghívható (a Játékosnál nem lévő legnagyobbat követő kisebb is), akkor csak a Játékos partnerhívását követően lehet és kell is a hívott tarokk talonbeli fektettségét azonnal bejelentenie az Osztónak ill. a letevőnek (4 résztvevő esetén).

4. A XX-as nagyhonőrös meghívásának elkerülése engedett játék esetén

- a) Ha az elsőként licitáló játékos a következő licitáló játékos „2”-jét elengedi (ui. mert nem kötelező tartania, ha XX-as nagyhonőrös), a „2”-t mondó játékosnak lehetősége van - a kötelező XX-as hívást elkerülendő - „1” mondással (tehát talonáldozattal) folytatnia a licitet.
Ha további licit nincs, akkor a Játékos a XX-as helyett meghívhatja a nálánál nem lévő, következő kisebb tarokkot. (Ezzel kibújik a XX-as nagyhonőrös meghívásának kötelezettsége alól.)
- b) Az „1” mondást követően a licitálásba az eddig nem licitáló 3. honőrös is bekapcsolódhat „tartom az 1-et”-tel, aki meghívhatja a XX-ast, vagy a nálánál nem lévő következő kisebb tarokkot.

5. Invit esetén bekapcsolódó licitálás

- a) Invit esetén az előzőleg passzoló (3. honőrös) is beszállhat a licitbe akár „tartom”-mal is.
- b) Ha ő marad a Játékos, akkor meghívhatja az invitálót (XIX-est, ill. XVIII-ast), vagy a XX-ast, ill. ha ez éppen nála van, akkor az ezektől eltérő, nálánál nem lévő, következő kisebb tarokkot.

6. A talon lapjainak átrendezése Talonrendező résztvevő esetén

- a) 4 résztvevő esetén nincs Talonrendező.
- b) A Talonrendező személye
 - 5 résztvevő esetén maga az Osztó,
 - 6 résztvevő esetén az Osztóval szembeni résztvevő,
 - 7 résztvevő esetén a Talonrendezőt az Osztó választja ki a vele szemben ülő 2 résztvevő közül.
(Ebből következően az adott partiban az Osztó melletti 2-2 játékos vesz részt.)
- c) A Talonrendező

- a talon lapjait megnézi, majd azokat a belátása szerinti sorrendbe rendezi (a változatlanul hagyás is egyfajta tudatos rendezés);
- figyelmezteti a játékosokat az esetleges „lengetés” azonnali bejelentésére (a következő 7. pont szerint), ha azt előtte nem tették volna meg;
- lengetés hiányában a talont az asztal közepére helyezi, és ezt követően elkezdődhet a licit.

7. Lengetés a talonfelvétel előtt – az éles talon alkalmazása

A talonfelvétel előtti lengetés az egykézbeni 2 nagyhonőr meglétének kötelező jelzése, az „éles talon” pedig ezen *eredetileg beosztott* nagyhonőrök szétválasztásának eszköze.

A 2 nagyhonőr egykézbeni meglétét az adott játékos azonnal jelezni köteles a „lengetek – éles talon” bemondással, esetleg a lapjai lengetésével ezt mutathatja is.

a) Az *éles talon* alkalmazására akkor kerül sor, ha a lengetést követően *a többi játékos passzol* (tehát a Pagátos nem licitál):

- a lengető a többi játékostól húz 1-1-1 lapot, ezeket a saját lapjai közé helyezi;
- a lengető a lapjai közül 4 lapot, benne a nálánál lévő összes honőrt - kérésre a Skízt és a XXI-est előzetesen be is mutatva -, valamint az ezeket szükség szerint kiegészítő, szabadon választott lapokat lefordítva és megkeverve az asztal közepére helyezi (ez az ún. „éles talon”);
- a további 3 résztvevő a 4 lapos éles talonból a lengetőt követő sorrendben kihúzza magának 1-1-1 lapot, az utolsó a lengetőé marad;
- az Osztó/Talonrendező a talon lapjait az asztal közepére helyezi;
- a licitálás az eredeti sorrend szerint kezdődik.

b) Ha a lengetés ellenére *a Pagátos licitál* (az éles talon alkalmazását elveti), és a licitálás végeztével a Pagátos lesz a Játékos:

- ha a lengető kontra partit és tuletroát mond, akkor a Pagátos Játékosnak kötelező ultira játszania (nem kötelező bemondania, de ha bemondja, akkor kontrázható),
 - a megjátszott ulti, ill. az utolsó körben elbukott ulti díjazása a bemondott ultinak megfelelően 10 pont,
 - ha a Pagát *kényszerűségből* előbb kiesik, akkor a díjazás a bukott csendes ultinak megfelelően 5 pont;
- ha a lengető nem mond tuletroát, akkor a Pagátosnak nem kötelező ultira játszania,

- a megjátszott csendes ulti díjazása a bemondottnak megfelelő 10 pont.
- ha a lengető a Pagátos partnere, akkor nincs játék (bedobás, eljárás a II. 3. pont szerint).
- c) Ha a lengetés ellenére a *Pagátos licitál* (az éles talon alkalmazását elveti), de a licitálás végeztével mégis a lengető lesz a Játékos, akkor a 8. pont szerinti visszacsapó talon szellemében kell eljárni:
 - a Pagátos a Pagátot átadja a lengetőnek, helyette 1 lapot felhúz a talonból;
 - a lengető a Pagáthoz a talonból felvesz még 2 lapot, így a kapott Pagáttal együtt 12 lapja lesz (a 4 lapos visszacsapó talon alkalmazása érdekében);
 - a továbbiak a 8. a) pont szerint.

8. Lengetés a talonfelvétel után – a visszacsapó talon alkalmazása

A talonfelvétel utáni lengetés az egykézbeni 2 nagyhonőr *talonfelvétel eredményekénti* meglétének kötelező jelzése, a „visszacsapó talon” pedig ezek szétválasztásának eszköze. A 2 nagyhonőr egykézbeni meglétét az adott játékos azonnal jelezni köteles a „lengetek – visszacsapó talon” bemondással, esetleg a lapjai lengetésével ezt mutathatja is.

A bemondását követően a *további talonfelvétel megáll*, a megmaradt talonlapok visszakerülnek a Talonrendezőhöz (4 résztvevő esetén az Osztóhoz).

A visszacsapó talon alkalmazása

a) *egy licitáló (nagyhonőrrel) esetén, ha a 2. nagyhonőrt behúzta a talonból:*

- a Játékos, miután felvette a 3 talont, a 12 lapjából 4 lapot, benne a nálánál lévő összes honőrt - kérésre a Skízt és a XXI-est előzetesen be is mutatva -, valamint az ezeket kiegészítő, szabadon választott lapot/lapokat - megkeverésük után - az asztal közepére helyezi (ez az ún. „visszacsapó talon”);
- a további 3 résztvevő a 4 lapos visszacsapó talonból a lengetőt követő sorrendben kihúz magának 1-1-1 lapot, az utolsó a lengetőé marad;
- a 3 résztvevő a 10 lapjából, a honőrök kivételével 1-1-1 lapot tetszés szerint kiválaszt, és azt az eredetileg megmaradt, a Talonrendezőnél (4 résztvevő esetén az Osztónál) lévő 3 talonhoz teszi;
- a Talonrendező a talon lapjait (3 régi + 3 új) megnézi, azokat a belátása szerinti sorrendbe rendezi (4 résztvevő esetén az Osztó - megtekintés nélkül - csak megkeveri), majd az asztal közepére helyezi;
- a licitálás az eredeti sorrend szerint újratekintődik.

- b) *egy licitáló (csak Pagáttal) esetén, ha a 2 nagyhonőr máshoz, egykézbe került, ill. két licitáló esetén*

Ha a *Pagátos elfogadja* a lengetést, akkor

- a Pagátos a Pagátot átadja a lengetőnek
(ha ennek következtében csak 8 lapja marad, akkor majd húz 1 lapot a talonból);
- a lengetőnek összesen 12 lapjának kell lennie (a 4 lapos visszacsapó talon miatt), ennek érdekében a hiányzó lapjait
 - elsősorban a megmaradt talonból kapja,
 - másodsorban a talont korábban felvevőktől szabadon kihúzhatja úgy, hogy nekik legalább 9 lapjuk megmaradjon;
- a Talonrendezőnél (4 résztvevő esetén az Osztónál) 3 lapnak, a lengetőn kívüli játékosoknál pedig 9-9-9 lapnak kell lennie,
 - ennek érdekében tőlük kihúzza a felesleges lapjaikat;
- a továbbiak a 8. a) pont szerint.

Ha a *Pagátos nem fogadja el* a lengetést (a visszacsapó talon alkalmazását), akkor ezt a „marad” bemondással jelzi [eljárási a 7. b) szerint].

9. Inverz játék – a licitálást követő fordított játékmenet

- a) Az „Inverz játék” bemondása csak a licitálást követő játékmenetet fordítja meg, a licitálás menetét nem, az az eredeti rendben folytatódhat.
- b) A licitálás végeztével (3 passz elhangzása után, ill. a 2. licitkörben) a játék további menete az óra járásának megfelelően történik (talonfelvétel, a partnerhívást követő bemondások, lejátszás).
- c) Az „Inverz játék” bemondója csak a Skízes és/vagy Pagátos lehet (a XXI-es birtoklása kizáró ok).
- d) Az „Inverz játék” bemondása
 - egyedüli licitáló esetén („3”) csak a licitkör végén külön, ill. a 2. licitkörben azonnal történhet,
 - több licitáló esetén a licitáláskor azonnal, a licitet ezzel kiegészítve történhet.
- e) Az „Inverz játék” bemondója előtti licitáló egy alkalommal a licitálást
 - újraindíthatja „3”-mal (ezzel az „Inverz játék” nem törlődik), és/vagy
 - kiegészítheti a „**Reinverz játék**” (az Inverz játék törlése) bemondásával abban az esetben, ha nincs nála a XXI-es.

- f) Az „Inverz játék” bemondása után a licitkör végéig (3 passz elhangzásáig) a licitálásba az eddig nem licitáló 3. honőrös is bekapcsolódhat – függetlenül az esetlegesen már elhangzott „Reinverz játék”-tól – akár „tartom”-mal is.
- g) Az új, bekapcsolódó licitáló a licitjét kiegészítve „**Reinverz játék**”-ot mondhat, ha az korábban még nem hangzott el.
- h) A 3. honőrös bekapcsolódása után a licitálást már nem lehet újraindítani.

IV. A pontok elszámolása különleges esetekben

1. A Játékos partner nélkül játszik

- a) **Kényszerű egyedül játék** esetén, azaz ha a Játékosnak azért nincs partnere, mert az általa hívott tarokkot talonba fektették, és már nincs lehetősége a hívott tarokk helyett a lefelé következő kisebb tarokkot hívnia, akkor a Játékos
 - győzelme esetén a maximális 3-szoros összpontszámot kapja, azaz mindenkitől megkapja a pontokat (a 3 vesztes mindegyike az 1-szeres pontszámot veszti);
 - vesztese esetén csak a minimális 1-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit párban az egyik játékosként veszett volna (a 3 győztes mindegyike a pontszámának csak az 1/3 részét kapja), továbbá az ellenfelek bemondásainak megjátszása esetén a nekik járó pontokat „csendben” kell számítani, kivéve a Játékos által kontrázottakat, ill. rekontrázott partit.
- b) **Nyílt önmeghívás** esetén, azaz ha a Játékos saját maga fekteti le és mutatja be a meghívott tarokkot, vagy ha az általa meghívott, de más által lefektetett és bejelentett tarokkot mégis meghívja, akkor a Játékos
 - győzelme esetén a 2-szeres pontszámot kapja, azaz annyi pontot kap, amennyit a párjával együtt nyert volna (a 3 vesztes mindegyike a pontszámának a 2/3 részét veszti);
 - vesztese esetén a 2-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt veszett volna (a 3 győztes mindegyike a pontszámának a 2/3 részét kapja).
- c) **Eltitkolt önmeghívás** esetén, azaz ha a Játékos saját magát hívja meg, de nem fekteti le a meghívott tarokkot, akkor a Játékos
 - győzelme esetén a minimális 1-szeres pontszámot kapja, azaz annyi pontot kap, amennyit párban az egyik játékosként nyert volna (a 3 vesztes mindegyike a pontszámának csak az 1/3 részét veszti);

- vesztese esetén a 2-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt veszített volna (a 3 győztes mindegyike a pontszámnak a 2/3 részét kapja).
- d) A 3-mal való oszthatóság érdekében az egyedül játszó Játékos pontjait kerekítjük mindig 0 felé győzelem, ill. veszteség esetén is.

2. A bemondás objektíve megjátszhatatlan

a) XXI-es fogás

A bemondók csak a csendes XXI-es fogás pontjait (21 pont) veszítik (kontra esetében is).

- Kivétel: A bemondók csak 10 pontot vesztenek, ha a játék során a Skíz elviszi a partnere XXI-esét.

b) Ulti

A bemondók csak a csendes ulti pontjait veszítik (kontra esetében is), ha az ellenfél bármely játékosának 9, vagy kezdő játékosának 8 tarokkja van.

3. XXI-es fogás felajánlása

Ha egy játékos egy konkrét szituációban az általa ismert információk alapján objektíve feleslegesen (tévesen megítélt kilátástalanság, nagylelkűség stb. miatt) ajánlja fel a XXI-esét fogásra, akkor a pontszámokat illetően nem részesülhet pozitív diszkriminálásban [IV. 1. a)].

4. Lemondás a XXI-es fogásról

Ha a Skízes játékos szándékosan (pl. nagylelkűség miatt) nem üti meg az ellenfél XXI-esét, ez akkor is XXI-es fogásnak számít, egyben a pontozás a XXI-es és a Skízes között felcserélődik (ez a pontcsere más játékost nem érint).

Kelt: Budapest, 2026. augusztus 1.