Vadásztarokk

Játékszabály

A Szellemi Tulajdon Nemzeti Hivatala által nyilvántartva a módosításokkal egységes szerkezetben.
Nyilvántartási szám: 015671

Kelt: Budapest, 2026. augusztus 19.

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, bemondások, 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 ütéskör 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 bemondás objektíve megjátszhatatlan 15
3. XXI-es fogás felajánlása 15
4. Lemondás a XXI-es fogásról 15

Bevezető

A játékosok célja – a XX-as hívásos 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.

Egyrészről:

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

Másrészről:

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

Mindezek együtt alkotják a „Vadásztarokk”-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 azoktól 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. ütéskör végéig).

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

j) A lejátszást 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 nagyhonőrős „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 tarokkost (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 honőrjétől 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. vesztett 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

- „tiszta", 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. Ütéskör többszörözése

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

6. Etikus magatartás

a) A résztvevők nem élnek vissza a szabályok betartására vonatkozó bizalmi elvvel, valamint nem hangoztatnak a megengedő 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 betekinthetnek (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 *Partnernél van a másik nagyhonőrön 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 nagyhonőrön 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) honőrt 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 fektetettségét 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 kihúz 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 újrakezdődik.

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 [eljárás 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);

- vesztése esetén csak a minimális 1-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit párban az egyik játékosként vesztett volna (a 3 győztes mindegyike a pontszámnak 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 pontszámnak a 2/3 részét veszti);

- vesztése esetén a 2-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt vesztett volna (a 3 győztes mindegyike a pontszámnak 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 pontszámnak csak az 1/3 részét veszti);

- vesztése esetén a 2-szeres pontszámot veszti, azaz annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt vesztett 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) vesztik (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 vesztik (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 19.