

## Vélekedések a Kettes tarokról

A Kettes tarokk ötlete Bálint János nevéhez köthető. ( megjelent: a tarokk. hu portálon ) A játék hiánypótló, megvalósítása ötletes, így kellemes időtöltést és szórakozást biztosít. Engem a játék továbbgondolására is ösztönzött.

Az általam történő változtatások arra irányulnak, hogy e játékban is érvényesüljenek a klasszikus magyar tarokk játék szabályai. ( több szabály életben tartása egyébként biztosított, pl. a színre színt, felülütési kényszer nincs vagy a fektetésre vonatkozó kötelező előírások stb. )

Ezek közül elsőként a licitálás fenntartását említem, mely szerintem e játék alapvető jellemzője. Ez szükségessé teszi a 6-os talon fenntartását, a lapcsere lehetőségét. Indokolja ezt az a tény is, hogy az első 5 lap leosztásakor bizony csak elenyésző esetben van egy kézben olyan lap, melyből bemondható valami érdekes figura. A lapcserevel kialakuló játék okafogyottá teszi a Bálint János féle szabályban szereplő 15-ös és 19-es játékfigurákat. Ezek pótlására javaslom a negyedes játék bevezetését és a dupla játék fenntartását.

A pagátfogás vissza hozatala a játékba üdvözlendő lehetőség. Pontosítandó azonban, hogy ebben az esetben nem csak az eredetileg kialakult, az ellenfélnél lévő pagát elütéséről van szó. Érvényes a kézben lévő pagát elvitele is. A lényeg az, hogy a bemondó ütései között legyen e nevezetes lap. Ez a figura egyébként tovább növeli a legkisebb honőr szerepét.

A vállalható figurák között újdonság a slussz figura. Magam inkább a betli megnevezést választom, mely a kártya műszavak között ismert fogalom. Az ötlet kitűnő, új lehetőségeket teremt. Bevezetése azért is célszerű, mert lehetőséget ad arra is, hogy az ellenfél nagy bemondásaival szemben veszteség csökkentésére ad lehetőséget, hiszen bemondása a korábban tett bemondásokat annulálja.

Maximálisan egyetértek a kontrázások korlátozásával ( bemondás – kontra ). A tarokk játék nem a nyerészkedésről szól, többre becsüljük a leosztásban lévő lehetőségek kihasználását, akár kockázatvállalás árán is.

A lejátzáson belül három szakaszt különböztetnék meg. Az első 5 lap lejátzása a primer kör, mely a lapcsere után értendő. Az itt bemondott figurák esetén ( kontrázást is beleértve ) az ötödik hívás után a játéknak vége. Ebben az esetben természetesen a megmaradt pakliból húzásra nem kerülhet sor. Majd történik az elszámolás.

Ha figura bemondásra nem kerül sor kezdődik a játék második szakasza ( szekunder kör ). Ilyenkor a játékot az kezd aki az osztottak. Az ütést követően az vesz lapot először az asztalon lévő pakliból, akié az ütés lett, majd következik a társa is. A játék 5 -5 lappal folytatódik tovább mindaddig, amíg a pakliban lévő lapok el nem fogynak. Ebben a szakaszban is történhetnek bemondások, de már csak 2 ponttal csökkentett értékben. Mindig az a játékos tehet bemondást, akinél a hívás joga van. A bemondást követően az ellenfélnek közvetlen van lehetősége kontrázni vagy másik figurát bemondani. Ez a játék egyik nagy újdonsága. Az unalmasnak induló játszadózást változtatja meg a talonból felvehető lapok adta új lehetőség.

Az utolsó 5 - 5 lappal a kézben kezdődik a lejátszás harmadik ( tercier ) szakasza. Itt ismét visszatérnek az első szakaszra vonatkozó bemondási lehetőségek. ( pl. volát, negyed, betli ) A figurahalmozás érvényes, azaz a korábbi szakaszokban bemondott figurák érvényesek a kontrákkal együtt.

A játék végén történik az elszámolás. Összeadjuk az ütések pontszámát a tarokk játékban szokásos értékek szerint. Számba vesszük a bemondott figurákért járó pontokat, a kontrázott vagy csendben teljesítés esetén is. Természetesen levonásra kerülnek ebből az ellenfél által teljesítettek. Egyszerűsítheti az elszámolást, ha a végeredményt feljegyezzük és később, esetleg 10 leosztás után összesítve kerül csak sor a pénzügyi rendezésre.

### Mire kell figyelni ?

1. A tarokkot számolni, meg kell bizony tanulni.
2. A jeles lapokra ( honőrök, királyok )
3. A nagy ütőlapokra ( a XX-tól a XVI-ig )
4. A leggyakrabban játszott figura a sas ultimó és a pagátfogás.
5. A Kettes tarokk a pagát diadala, 3 figura játszható vele ( ulti, uhu, pagát fogás )
6. Az igazi vesztes a XXI-es. Olyan, mint a szüzesség, tudni kell mikor kell elveszíteni.
7. A centrum szinte csak statisztikai lehetőség, ezért ezt ki is hagytam a figurák közül.
8. Licitálni mindig érdemes. Előnyt jelenthet a talonból felvehető eltérő lapszám. A felfedett maradék talon lapok pedig további információkat is adnak. A játék számolásánál a pakliban maradt lapok nem játszanak szerepet így kevesebb ponttal lehet játékot nyerni.