



SKÍZ + I. Fejezet: „TAROKK-PÁRBAJ”

(*Bálint-féle Kettes tarokk*)

Nagyon bosszantó helyzet, amikor csak ketten vagyunk, főleg hosszú vonatozáskor, vagy repülőút alkalmával, esetleg otthon ülünk párunkkal, és nem tudunk hódolni tarokkos szenvedélyünknek.

A kiscgyerekek, illetve az unokák is gyakran tágra nyílt szemmel figyelik a felnőtteket, akik egy számukra ismeretlen, bonyolult bemozdásokkal és egymás közötti veszekedéssel teli, ismeretlen kártyajátékot űznek. Esetleg ismerősök, barátok is irigykedve érdeklődnek ez iránt, a szépséges TAROKK játék iránt. A következő, egyszerűsített „**Tarokk-PárbaJ**” változatot ajánlom, a még „szűz”, leendő Tarokkosok „mefertőzészére” is.

A alapokat Gerots Zoli barátom (a ROYAL Tarokk megalloktója) mutatta meg a „Bahner Tarokk” néven már korábban játszott változattal.

- **Osztás:**

- mindkét játékos **5 lapot** kap
- a maradék pakli az asztalra helyezendő

- **Szabályok:**

- az osztó oszt, az első hívást a másik játékos teszi
- tarokkra tarokkot kötelező tenni
- színre színt kötelező tenni, ha nincs a hívott szín, akkor tarokkot, ha nincs tarokk sem, akkor bármilyen lapot
- a tarokk űti a színes lapot
- a magasabb tarokk űti az alacsonyabbat, de nincs felülütési kényszer
- a színes lapoknál a magasabb (a szokásos erőssrend: Király, Dáma, Lovas, Botos, Ász) űti az alacsonyabbat (*persze csak azonos színben*), de itt sincs felülütési kényszer
- ha nincs **VÁLLALÁS**, akkor hívás – ütés után, **aki viszi**, vesz először egy lapot a pakliból, utána a másik is vesz egyet, így mindkettőjüknél 5-re egészülnek ki a kézben lévő lapok
- ha van **VÁLLALÁS**, akkor az 5 lap lejátszásáig nem szabad húzni, és utána, aki az 5. ütést „bukta” oszt 5 – 5 lapot a pakliból (*amíg van legalább 10, ha kevesebb van, akkor felesben elosztja*)
- aki üt egy hívást, utána ő lesz a hívó

- **NINCS:**

- talon, licit és skart sem
- partnerhívás (*hiszen egy-egy elleni a játék*)
- kit okolni, ha nem sikerül valami (*hiszen partner sincs*)

- **Csendes figurák:**

Ezeket többnyire a parti végén, a 21 ütés lejátszása után értékeljük

- **(P)arti:** **1 pont**

Az nyeri, aki a 21 ütésből többet üt, azaz legalább 22 lapja van
(nem kell lapértékeket számolni, így könnyebb eldönteni).

- **(4K)irály:** **1 pont** (speciális esetben be is lehet mondani, ekkor **3 pont**)

Akkor teljesül, ha a parti végén egy játékosnál van mind a 4 Király.

bemondási példa: a parti vége felé, amikor már nincs tarokkja az ellenfélnek, mi hívunk, már ütöttünk 0-1-2-3 Királyt, és a maradék Király(ok) nálunk van(ak)

- **(T)ületroá:** **1 pont**

Akkor teljesül, ha a parti végén egy játékosnál van mind a 3 Honőr.

- **(XXIF)ogás:** **9 pont** (speciális esetben be is lehet mondani, ekkor **21 pont**)

Az nyeri, aki az ellenfél XXI-ét leüti a Skízzel.

bemondási példa: a parti vége felé, amikor már nincs az asztalon a húzós pakliban lap, mi hívunk, és számolva a tarokkokat tudjuk, hogy a XXI-en kívül nem lehet több tarokk az ellenfélnél, a Skízt lehívva beleesik a XXI

- **(Pa)gátfogás:** **3 pont** (speciális esetben be is lehet mondani, ekkor **9 pont**)

Akkor teljesül, ha valaki leüti a Pagátot.

bemondási példa: a parti vége felé, amikor már nincs az asztalon a húzós pakliban lap, mi hívunk, és számolva a tarokkokat tudjuk, hogy a Pagáton kívül nem lehet több tarokk az ellenfélnél, tarokkot hívva beleesik a Pagát

- **Vállalások:**

Vállalás-t 5 lappal a kézben (esetleg az asztalon lévő első ütés tudatában) a hívó és az ellenfél is tehet, de a vállalt figurát ebből az 5 ütésből kell teljesíteni. Az 5 ütés lejátszása alatt nincs húzás az asztalon lévő pakliból.

Némely **Vállalás-t** az első lap kihívása után is meg lehet tenni, amikor már látható, hogy ki viszi el ezt az ütést, de ekkor 1 ponttal kevesebb jár érte!

- **(UL)ti:** **3 pont** (hívó és ellenfél is vállalhatja, az 1. ütést látva: **2 pont**)

Három változata van: **Király, Sas, Pagát**. Akkor teljesül, ha a vállaló az 5. ütést az előre bementett lappal üti. A vállalónak be kell mondani 4 vagy 5 tarokkját (*ha van annyi*), de ezért pont nem jár.

- **(UH)u:** **3 pont** (hívó és ellenfél is vállalhatja, az 1. ütést látva: **2 pont**)

Három változata van: **Király, Sas, Pagát**. Akkor teljesül, ha a vállaló a 4. ütést az előre bementett lappal üti. A vállalónak be kell mondani 4 vagy 5 tarokkját (*ha van annyi*), de ezért pont nem jár.

- **(C)entrum:** **3 pont** (hívó és ellenfél is vállalhatja, az 1. ütést látva: **2 pont**)

Akkor teljesül, ha a vállaló mind az 5 ütést elviszi úgy, hogy az ötödiket a XX tarokkal (*ez egyben (V)-t is jelent, de együtt nem lehet bementeni*)

- **(15):** **3 pont** (csak a hívó vállalhatja **az 1. ütés lehívása előtt**)

Akkor teljesül, ha a vállaló, az 5 ütés lejátszása után a saját ütéseinek összeszámlálásakor legalább 15 pontot teljesít. A vállalónak be kell mondani 4 vagy 5 tarokkját (*ha van annyi*), de ezért pont nem jár.

megjegyzés: előfordulhat, hogy a vállaló és a védekező kezében lévő 10 lap eleve, vagy ha a védekező üt egyet, akkor a vállaló által ütött 8 lap nem ad ki 15 pontot. 2 Honör 3 ütéssel is még kevés lehet a 15 ponthoz.

- **(19):** **3 pont** (hívó és ellenfél is vállalhatja, de **csak az 1. ütés után**)

Akkor teljesül, ha a vállaló, az 5 ütés lejátszása után a saját ütéseinek összeszámlálásakor legalább 19 pontot teljesít. A vállalónak be kell mondani 4 vagy 5 tarokkját (*ha van annyi*), de ezért pont nem jár.

megjegyzés: előfordulhat, hogy a vállaló és a védekező kezében lévő 10 lap eleve, vagy ha a védekező üt egyet, akkor a vállaló által ütött 8 lap nem ad ki 19 pontot. Nagy előny, ha az első színes ütést valaki egy Királlyal (6 – 9 pont), vagy a hívott Királyt Pagáttal (10 pont) viszi.

- **(V)olát:** **3 pont** (hívó és ellenfél is vállalhatja, az 1. ütést látva: **2 pont**, más vállalás mellett csendben teljesítve: **1 pont**)

Akkor teljesül, ha valaki mind az 5 ütést elviszi.

bemondási példa: az első színes hívott lapot valaki színnel elviszi, és utána úr lapjai vannak, bementhatja a (V)-t

- **(S)lussz:** **3 pont** (*hívó és ellenfél is vállalhatja, az 1. ütést látva: 2 pont*)

Akkor teljesül, ha valaki az 5 ütésből semmit nem visz (*ultisan Betli*). Az ellenfél Volát vállalásakor nem lehet bemondani, mint ahogy az ellenfél sem jelenthet (V)olát-t, ha mi ezt vállaltuk.

- **Kontra:**

Az ellenfél által bemondott bármely **Vállalás**-t, vagy figurát meg lehet kontrázni, de rekontra már nincs.

- **Vállalás-okra vonatkozó egyéb szabályok:**

- a **Vállalás**-ok bármilyen társítása, halmozása megengedett
- kivéve a (C)entrum és a (V)olát párost (*csendben sem díjazható*)
- ha egy játékos **Vállalás**-t tesz, akkor a másik játékos ellen **Vállalás**-t tehet, az eredeti **Vállalás** kontrázásával, vagy akár anélkül, például:
 - o *kontra Pagát(UL)ti, ellen Sas(UL)ti, vagy*
 - o *kontra (15), ellen (19), vagy*
 - o *nem kontrázza a (15) vállalást, de bemond egy ellen Pagát(UL)tit, vagy Sas(UL)tit*
- bukható csendben a Pagát és a Sas(U)lti (*ez is 3 pont-ot ér*)
- bármely **Vállalás** csendben teljesítve más **Vállalás** mellett (**1 pont**)

- **Elszámolás:**

- akkor van vége egy partinak, ha mind a 21 ütést lejátszottuk
- ekkor mindkét játékosnál összeadjuk a vállalt és teljesített, illetve levonjuk az elbukott **Vállalás**-ok, illetve a csendesen teljesített figurák pontjait
- egy Robber 9 partiból áll, mely a mellékelt játszmalapon rögzíthető

- **Megjegyzések:**

- természetesen itt is nagyon fontos a tarokk számolása
- legalább a Honöröket tartsátok szem előtt, és ha lehet meneküljetek a XXI-sel, vagy a Pagáttal, mert könnyen beszorulhat
- az sem árt, ha figyeljük a Királyokat, illetve az összes színes lapot
- **NAGY LEHETŐSÉG FORRÁSA**, ha színes, vagy tarokk hívásunkba az ellenfél sem az adott szint, sem tarokkot nem tud tenni, ekkor a következő lap húzása után legfeljebb csak egy tarokkja lehet, és ha nekünk **ÜR** tarokk van a kezünkben, akár 3 tarokkal is könnyedén tudunk bármilyen (UL)tit, vagy (UH)ut vállalni, akár a (15) **Vállalás**-sal kombinált **Vállalás**-okat teljesíteni

Ajánlom, hogy próbáljátok ki, addig sem unatkoztok!