



XX. Fejezet: „Hármas-Tarokk” (Bálint-féle)

Igen bosszantó helyzet, amikor a megbeszéltek időben nem jelenik meg a 4. játékos, pedig türelmetlenül várjuk a parti kezdetét, vagy hosszú vonatkozás alkalmával (amikor egy Tarokkversenyre utazunk), és csak 3 tarokkos ül egymással szemben.

Most jönne jól a „**Jókai-féle: Hármas-Tarokk**”, de bonyolult szabályaival és értékelési rendszerével teljesen kizökkentene a megszokott Illusztrált rutinunkból. Ezért, hogy ne kelljen teljesen új szemlélet, játékszabály szerint játszani, a következő egyszerűsített „**Hármas-Tarokk**” változatot ajánlom:

Az alapok megegyeznek a „Négyes-Tarokk”-éval, az alábbi eltérésekkel:

- az osztás:
 - mindenki a 9 lap helyett **12 lapot** kap
 - minden számolás 6-ig tart (6 a talonba, és hatosával két körben)
 - a ráütés és a kopogás ugyanazt jelenti, mint a 4-ben
- a licit:
 - az általános licitálási szabályok élnek
 - a Felvevő fog partnert hívni magának, így **a 3. játékos EGYEDÜL lesz**
 - él az Invit és az Engedés is, a megszokott szabályokkal
 - az egyedül licitáló itt is emelheti a Parti értéket
- a talon felvétele:
 - (3J) esetén: a Felvevő **3**, a második **2**, a harmadik **1** lapot kap
 - (2J) esetén: a Felvevő **2**, a második **2**, a harmadik **2** lapot kap
 - (1J) esetén: a Felvevő **1**, a második **2**, a harmadik **3** lapot kap
 - (SJ) esetén: a Felvevő **0**, a második **3**, a harmadik **3** lapot kap
- a skart:
 - mindenki annyi lapot tesz le, amennyit kapott
 - **a skart összes lapja (mind a 6) az egyedül maradó ellenfelé lesz**
- a partnerhívás:
 - nincs változás
- a bemondások:
 - minden figura és kontrája ugyanúgy él
 - a (C) = 5., a (KM) = 6., a (NM) = 7., a (*UH) = **11.**, a (*UL) = **12.** pozíció
 - a bemondható, illetve a kötelező tarokkszám a **11** és a **12** (1 ill. 2 egység)

- a lejátszás:
 - minden ugyanúgy zajlik
- elszámolás:
 - **amely bemondást a Felvevő párt nyeri, az EGYSZERESEN számít**
 - **amit viszont az egyedül lévő nyer az DUPLÁN számít**
 - többnyire csak akkor kell fizetni, ha az egyedül lévő játékos nyer
- megjegyzések:
 - minden licitálónak az az érdeke, hogy ő hívjon párt magának
 - „rendes” licitnél, ha már legalább ketten megszólaltak, akkor szinte MINDIG (SJ) lesz, „Tartom”-mal befejezve
 - sokkal nehezebb a színtelenítés
 - nagyon nehéz játék a (4K) figura
 - nagyon veszélyes a (D) figura (*mind a 6 skart az ellenfelé*)
 - sokkal könnyebb a (C), pláne a (LC) figura (*persze belső indulással*)
 - 12 ütést kell lejátszani (sokkal változatosabb a lapunk)
 - sokkal nehezebb a (KU*) figura (*mert több tölteléklap van*)
 - az egyedül lévő ellenfél vagy a sor végén ül, vagy hajtásban van
 - a Felvevő párt vagy villát alkot, vagy mindketten a sor végén vannak
 - nincs keresztülés, így sokkal ritkább az impassz (*szinte nincs is*)
 - ellenfélként (C) ellen szóló Királlyal indulj, mert könnyen körbemeget
 - ellenfélként (*U*) ellen hosszú színnel indulj, mert a rövid színedet majd hívja a vállaló (*az „alávaló”*)

Ajánlom, hogy próbáljátok ki, addig sem bosszankodtok!