

A kettes tarokk szabályai

Ezt a játékot csak ketten játszhatják, ha hárman lennének mindig egyikük az osztó.

1. Ebben a változatban is szerepet kap a játék egyik jellemzője a licit. Ezért osztáskor 6 lapos talont kell képezni (Ez egyébként minden magyar tarokk játékban kötelező szabály.), majd 5 – 5 lapot osztunk mindkét játékosnak.
2. A licitálást az kezdi, akinek osztottak. Ha van, honőre licitálhat, ha nincs passzolni kénytelen. A másik játékos is licitálhat kézben lévő honőr esetén. Ha mindkettőjükénél van honőr, megkezdődhet a küzdelem a rendes licit szabályai szerint. Licit fokozatok: kettő, egy, szóló.

A licitálás lényege, hogy a győztes a szabályok szerinti lapot vehessen fel a talonból, melyet lapcserére használhat. (lehetséges azonban a kialakottnál kevesebb lapot is felvenni) A felvétel után, de még a lapcsere előtt a talonban maradó lapokat fel kell fedni. Az ellenfél licites játék esetén mindig csak egy lapot kaphat a talonból. A lefektetett lapok pontérték szempontjából a fektetők játékpontjai közé számítanak. A fektetésre továbbra is érvényes a honőr és királyfektetési tilalom. A tarokk fektetést a tarokk szám bemondásával kell minden esetben jelezni.

A licit nyeresével együtt jár a játék megnyerésére vonatkozó kötelezettség.

Gyakori eset, hogy a játékosoknál nincs honőr (esetleg azt elhallgatták). Ezt a két passz bemondás jelzi. Ebben az esetben is van a licitálásra lehetőség immár honőrök nélkül is. (Ez nem az ördögtől való ötlet, hiszen már az eredeti hármás tarokknál is megvolt.) Ez a variáció azonban a játék drágítását jelenti, hiszen ilyen esetben a játéfigurák (parti, dupla, negyed, volát) kétszeres szorzóval kerülnek elszámolásra. Az ebben a körben passzoló játékos a továbbiakban már nem licitálhat.

Az az is előfordulhat, hogy a második körben sem fog senki licitálni. Ebben az esetben is folytatódik a játék. A 4 passz arra utal, hogy a játékosoknak gyenge lap van a kezükben. Ezért indokolt, hogy 3 -3 lapot vehessenek a talonból lapcserére.

Játékszintek és pontozásuk.

Licit nélküli játék	1 pont	3 -3 lap felvétel a talonból
Kettes játék	2 pont	2 és 1 lap felvétel a talonból
Egyes játék	3 pont	1 és 1 lap felvétel a talonból
Szóló játék	4 pont	a felvevő nem, ellenfele 1 lapot vehet fel

3. Lejátszás

A lejátszáson belül három szakaszt különböztetünk meg. Az első 5 ütés a primer szakasz, a teljes lejátszás pedig további két szakaszra bomlik.

A primer körben a vállalásokat 5 lappal a kézben kell megtenni - melyre a felvevő és ellenfele is jogosult - és a vállalást ezekkel a lapokkal kell teljesíteni illetve lehet kontrázni. Ilyenkor nincs húzás az asztalon lévő pakliból. A bemondásokat az első lap kihívása után is meg lehet tenni, amikor már látható, hogy ki viszi az ütést. Ekkor azonban a bemondások értéke csökken esetenként 2 ponttal.

Amennyiben az első vállalási körben nem történik bemondás, a játék úgy folytatódik, hogy akinek osztottak kihív egy lapot. Amelyik játékos elviszi az ütést, az vesz először egy lapot a talonból, majd a társa is. Így mindkettőjüknek ismét 5 – 5 lapja lesz és ez addig tart, míg a pakliban el nem fogynak a lapok.

Természetesen a játék e szakaszában is érvényesek a vállalási és kontrázási lehetőségek, de a figurák csak két ponttal csökkentve számolhatók el.

Az utolsó 5 – 5 lappal a kézben kezdődik a harmadik (tercier) játékkör. Itt ismét érvényesek az első körös figurák, a volát és a betli is. Ezek a bemondások természetesen csak az utolsó 5 ütésre vonatkoznak. Egyetlen kitétel érvényes, hogy figurát bemondani csak 5 lappal a kézben lehetséges és ez vonatkozik a kontrára is. Ebben a körben az első bemondást az a játékos teheti akinél az utolsó ütés volt, passz után a másik játékos is jogosult bemondásra. A tercier körben bemondott volát esetén a korábban bemondott dupla játék nem érvényes.

A parti nyerést az ütések összesített pontértéke dönti el. (a talonban maradt lapok a számolásból kimaradnak) Licit nélküli játék esetén azonos játékpont esetén nincs nyertes.

A vállalt figurákra vonatkozó új szabályok (játék közben is tehetők bemondások illetve azokat meg is lehet kontrázni) érdekesebbé teszik a játékot, mely ennek hiányában sokkal unalmasabb lenne.

4.Vállalható figurák

Az 5 lappal a kézben (természetesen a lapcsere után) tett vállalásokat az 5 lap lejátszásával kell teljesíteni. Ezt követően a leosztásnak vége.

4.1 A parti értékét a licitálás utáni helyzet határozza meg, a fentiekben leírtak szerint.

4.2 Negyed: csak a primer körben érvényes bemondás. Akkor teljesül, ha a bemondó ütéseinek pontértéke az 5. hívás után, a skartolással együtt eléri vagy meghaladja a 24 pontot. Bemondva a játék pontértékének kétszerese. Csendben teljesítve a bemondott érték fele.

4.3 Volát: akkor teljesül, ha minden ütést az egyik játékos viszi el. Értéke bemondás esetén az adott parti értékének háromszorosa. Csendben teljesítve illetve az első ütés ismeretében a díjazás 2 pont levonásával számolandó. Bemondása csak a primer és tercier körben lehetséges.

4.4 Betli: akkor teljesül, ha a bemondó az 5 ütésből egyet sem visz el. Volát bemondása után nem lehetséges. Záró bemondás, mely az ellenfél számára ad lehetőséget arra, hogy annak bemondásait annulálja. Értéke 10 pont.

4.5 Dupla játék: teljesül, ha a teljes lejátszás után az ellenfél ütéspontjainak száma nem haladja meg a 23 pontot. Bemondva a játék értékének kétszerese, játék közbeni bemondás esetén az összegéből 2 pontot le kell vonni. Ez a bemondás csak az utolsó 5 lapig lehetséges. Csendben teljesítve a bemondott érték fele.

4.6 Négykirály: akkor teljesül, ha a játék végén a bemondó ütéseibe kerül mind a 4 király. Bemondva értéke 4 pont. Csendben teljesítve 2 pont.

4.7 Tuletroá (trull): akkor teljesül, ha a parti végén az egyik játékos ütéseibe kerül a 3 honőr. Bemondva 2 pont, csendben 1.

4.8 XXI fogás: az nyeri, aki az ellenfél XXI-es tarokkját a skízzel leüti. Bemondva 21 pont, csendben teljesítve 10 pont.

4.9 Pagát fogás: csak bemondva teljesíthető, akkor teljesül, ha a bemondó ütéseibe kerül a pagát. Trull mondás nélkül is érvényes. (pl.: a bemondó abban bíz, hogy az ellenfél szín hívásánál a pagáttal jut ütéshez) Értéke 5 pont. Nem mondható be ultimó vagy uhu vállalása esetén. Csendes ultiként elszámolható.

4.10 Ultimó: Három változata lehetséges, játszható pagáttal, a sassal vagy az előre meghatározott színű királlyal. A primer körben ez az utolsó, 5. ütést jelenti. Bemondva 10 pont, csendben teljesítve 5 pont. A figura az első ütés ismeretében is bemondható, ekkor 2 ponttal kevesebb. Az ultimó az egész játék folyamán bemondható az utolsó 5 ütést megelőző körig. Mindenkor az utolsó ütés vállalását jelenti. A király ultimó csak bemondva érvényes, a másik kettő csendben is teljesíthető.

4.11 Uhu: az utolsó előtti ütés vállalását jelenti a megnevezett lappal. Ez lehet a pagát, a sas illetve egy megnevezett király is. Csak bemondva érvényes, értéke 10 pont. A bemondás a primer szakaszban a 4. ütés. Bemondható az utolsó 5 lap ismeretéig is.

4.12 Kontra. Minden bemondást meg lehet kontrázni. (bemondás – kontra) Kiemelt cél a kontrázások számának csökkentése. A tarokk játék elsődlegesen nem a nyereszkezésről szól, ennél sokkal értékesebb a leosztásban lévő lehetőségek kihasználása. Kontrázni csak az utolsó, kézben lévő 5 lapig lehetséges.

5. Elszámolás

A játék végén (5 ütés vagy az asztalon lévő csomag elfogyása után, 18. hívás után) mindkét játékosnál összeadjuk az ütések pontszámát, a vállalt és teljesített bemondások és a csendesen megjátszott figurák után járó pontértékeket illetve levonjuk abból az elbukott figurák után járó pontokat.

A tarokk játékra vonatkozó általános - itt nem taglalt szabályok - itt is érvényesek.

Kérdezz - felelek

1. Mi a helyzet a talonban maradó lapokkal, értékelési szempontból?
 - Ezek a lapok játékon kívül kerültek, tehát sehol sem lehet őket figyelembe venni.
2. Mi a helyzet a volát, és a betli bemondás egymáshoz viszonyított helyzetében?
 - Az első vállalás bemondása az érvényes, mely a továbbiakat kizárja. (pl. : betli után nem lehet volátot mondani illetve betlit sem lehet mondani volát bemondás után)
3. Ki a kezdő hívó betli mondás esetén?
 - Mindenkor az, aki bemondta, függetlenül az osztástól.
4. Mi a helyzet a tarokk szám bemondásával?
 - A tarokkszám bemondásának gyakorlati jelentősége nincs, így nem lehet bemondani.
4. Mikor lehet játék közben bemondást tenni?
 - az a játékos tehet újabb bemondást, akit az ütés utáni hívás illet.