

Vadász-tarokk

avagy a XX-as hívásos (Paskievics-féle) tarokk alapjáték továbbfejlesztett változatának játékszabálya

Alapvetés

A játékosok célja – az 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.

Egyrészt:

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

Másrészt:

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

Ezek együtt alkotják a „Vadász-tarokk”-ot.

A módosítások több játékos, több évtizedes tapasztalata alapján, folyamatosan kristályosodtak ki játékszabállyá.

I. Az alapjáték szabályainak rövid összefoglalása

Előzetes megjegyzés: a különböző tarokk-könyvekben írt szabályok nem mindenben egységesek, ezért az itt leírtak azokról részben eltérhetnek.

1. Játékosok, lapok, játékmenet, bedobás

- a) A játékban minimálisan 4 játékos vesz részt:
 - a licitálást megnyerő és ezáltal partnert hívó „Játékos”,
 - a későbbiekben kiderülő „Partner”-e (ha a Játékos egyedül van, akkor nincs), és
 - 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).
- 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 honórt (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 majd a következő osztót). Ezen lapok számának helyességét az Osztó ellenőrzi, majd „mehet”-tel jelzi a Játékosnak, hogy megkezdheti a partnerhívást.
- h) Partnerhívás és bemondások, beleértve a talonba fektetett tarokkok darabszámának jelzését, ill. a Játékos részéről annak bemutatását is.
- 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 ütészor lapjait az üző játékos mutassa meg.
- n) Bedobási lehetőségek:
 - teljes tarokkhiány vagy csak a XXI-es - 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 honórt 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 a XX-as nagyhonőrös „passz”-olhat, azaz nem licitál tovább, tehát „enged” (alapinvit). Minden más esetben tartania kell.
- d) 3 licitáló esetén a lehetséges menet: „3” – „2” – „1” / „tartom” – „szóló” – „tartom”.
- e) A partnert hívó Játékosnak a nálánál nem lévő legnagyobb, nem honőr tarokkot kell meghívnia partneréül - általában a XX-ast, ill. ha az nála van, akkor a XIX-est, stb. -, de saját magát is meghívhatja (tarokksor esetén bármelyiket).
- 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 honőrijétől függetlenül* (Pagát vagy nagyhonőr), szabadon dönthet arról, hogy elfogadja-e az invitálást és meghívja a XIX-et (ill. XVIII-at), 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 toródik, de a 4. játékosra sem maradhat 3 lapnál több.
- b) A lapok pontértékei: honőrök, királyok - 5, dámák - 4, lovasok - 3, lándzsások és buzogányos - 2, fekete tízesek, piros ászok 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 - 3 pont,
 - 0 lap - 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 4-szerese,
- volát (az összes lap elvitele) - az alapparti értékének 6-szorosa.

Az egy játékos által közvetlenül egymás után bementett, 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 „bementések” a pontértékük felét érik.

A 8 ill. 9 tarokkszám bementhető, ezért pont nem jár.

- f) A talon elszámolásánál a Játékos által letett talon a Játékosé és 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. veszített alapparti és a bementések - esetlegesen kontrákkal, rekontrákkal növelt - pontjainak egyenlege.

II. Általános jellegű módosítások

1. Előírások, elvárások, konvenciók

A bementésekre, kezdő lapra, lejegyzetelésre nincs előírás, nincs elvárás, nincs konvenció. Gyakorlatilag mindent lehet, ami nem tiltott:

- a) bármilyen „kamu” bementés 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 bementése nem kötelező ulti, ill. kontra ulti bementése esetén sem.

2. Információ a Játékoson kívüliek által lefektetett talonról

Ha a Játékos által meghívott *bármely* tarokk fekszik, akkor ezt az Osztó, ill. 4 játékos esetén a letevő - még a Játékos további bementéseit megelőzően - jelezni köteles. Ekkor a Játékos a letett talonját kicserélheti, és újra hívhat, azaz meghívhatja a következő kisebb, nálánál nem lévő legnagyobb tarokkot.

A talonra vonatkozó többi információ bejelentése

- tiszta,
- „x” számú tarokk fekszik,
- a Játékos által meghívott tarokk fektetése esetén az újravívott tarokk fekszik csak a Játékos partnerhívására és bementésaira történt 1. körös reagálásokat követően, közvetlenül a Játékos előtti helyen történik az Osztó által (így nem derül ki, hogy ki

fektetett tarokkot), ill. 4 játékos esetén maga a letevő által (a biztonság kedvéért célszerű a Játékosnak rákérdeznie).

Így az esetleges tarokkfektetésre mind a 4 játékos reagálhat.

3. A lapok bedobhatóságának előfeltételei

A I.1.n) pontban foglalt alapeseteken kívül, ha a leosztás miatt a XXI-es fogás eleve kizárt, azaz:

- a) a 3 honőr egy kézben van (*ez feloldható a III. 6. szerinti „éles talon”-nal*);
- b) a „XXI”-es nem licitált, és a „Skíz”-es biztosan meghívja:
 - ha a XXI, XX, a Pagát és a XIX is egy kézben van – bármikor;
 - ha a XXI, XX és a Pagát egy kézben van – csak miután a „Skíz”-es az 1. körben licitált, ill. a 4. helyen a neki járó összes, 3 lapot fölvette a talonból (lásd a III. 2. pontot).

4. A bedobás következménye

A következő játékos oszt azzal a kiegészítéssel, hogy

- 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 magára vállalja az osztást, akkor dönthet úgy, hogy a játékosok számával egyező számú következő, *lejátszott* partik pontjai duplán számítanak. Amíg ez le nem megy, addig további duplázódás nincs.

5. Ütéször többszörözése

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

6. Nem megengedett megjegyzések

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, lejtvetelre, ütésre stb.).

Ha ez mégis megtörténik, akkor a károsult játékos új osztást kérhet, melyet a befolyásolónak kell teljesítenie (az osztás ettől a résztvevőtől folytatódik).

III. Lényegi módosítások

1. 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, ill. a letevőnek.
- c) Ekkor, kizárólagosan csak 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 bemondania az Osztónak, ill. a letevőnek, az esetlegesen még fektetett további tarokkok számával együtt.

2. Teljes passzkör utáni 2. körös licitálás, ill. az 1. körben utolsókénti egyedüli licitálás

- 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) honórt kap.
Ha ezekben nincs honór, de egyébként van honórje, akkor szabadon dönthet, hogy játszik-e vagy bedobja.
Bedobás esetén a felvett 3 lap talont köteles bemutatni.
- c) A 2. körös licitálást követően a Játékos választhat: meghívhatja a nálánál nem lévő legnagyobb tarokk *helyett* az azt követő, nálánál nem lévő kisebb tarokkot is.
- d) Ez utóbbi esetben, ha ez fekszik, akkor a III. 1. b), c) és d) pontok szerint kell eljárni, azaz 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 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 fektettségét azonnal bejelentenie az Osztónak, ill. a letevőnek.

3. A XX-as nagyhonőrös meghívásának elkerülése engedett játék esetén

- a) Ha az elsőként licitáló játékos a következő licitáló játékos „2”-jét elengedi (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 XX-as helyett meghívhatja a nálánál nem lévő, következő kisebb tarokkot.
- 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.

4. 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 hívhatja 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.

5. A talon lapjainak átrendezése külön Osztó/Talonrendező résztvevő esetén

- a) A Talonrendező
 - 5 résztvevő esetén maga az Osztó,
 - 6 résztvevő esetén az Osztóval szembeni résztvevő,
 - 7 résztvevő esetén az Osztó választja ki a 2 szemközti közül.
- b) A Talonrendező a talon lapjait belátása szerinti sorrendbe rendezheti (mielőtt még belenézne bármely játékos lapjába!), közben *az Osztó figyelmezteti a játékosokat az esetleges „lengetés” azonnali bejelentésére* (6. pont). Lengetés hiányában, ezt követően a Talonrendező a talont az asztal közepére helyezi.
- c) A licit csak akkor kezdődhet el, ha az Osztó ennek megtörténtét „mehet”-tel jelzi.

6. A lengetés bemondása és az éles talon

A lengetés előfeltétele: egy kézben legalább 2 nagyhonőr megléte. Ezt az adott játékos a „lengetek” bemondással jelzi - még a talonnak az asztal közepére történő helyezése előtt.

A lengetés nem kötelező, és nem tekinthető licitálásnak.

- a) Ha a „Pagátos” a lengetés ellenére is licitál, akkor
 - a „Pagátos” licitálását követően a lengető játékos tovább licitálhat (az ülésrendtől függetlenül);
 - a „Pagátos”-nak kötelező ultira játszania, de csak abban az esetben, ha a licitálás végeztével ő a „Játékos” (az ulti bemondása nem kötelező).

Ha a honőrösök mégis összekerülnek, akkor nincs játék, valamint bedobóznak a lengető számít.

b) Ha a lengetést követően a másik 3 résztvevő passzol, akkor a lengető lehetőségei:

- az „egy kézben 2 nagyhonőrös” esetén
 - ő a Játékos (mintha licitált volna) és ekkor a tuletroá bemondása kötelező, vagy
 - éles talont terít a honőrök különválasztása érdekében.
- az „egy kézben 3 honőrös” esetén
 - bedobja a lapjait és új osztás következik, vagy
 - éles talont terít a honőrök különválasztása érdekében.

c) Az éles talon menete:

- a lengető, egyben az éles talont felajánló játékos 3 vagy 4 lapot, benne a nálánál lévő összes honőrt - a Skízt és a XXI-est előzetesen be is mutatva -, valamint az ezeket szükség szerint kiegészített szabadon választott lapokat lefordítva és megkeverve maga elé helyez (ez az u.n. „éles talon”),
- 4 lapos éles talon esetén a 3 résztvevő kihúz magának 1-1-1 lapot, az utolsó a lengetőé marad,
- 3 lapos éles talon esetén a lengető dönti el, hogy ki nem húzhat lapot (akár saját magát is kizárhatja),
- az érintett játékosok a kihúzott lapokat nem nézhetik meg, hanem egyből a lapjaik közé keverik, majd a lengető játékos tőlük 1-1 lapot visszahúz, amiket szintén megnézés nélkül a lapjai közé kever,
- a licitálás az eredeti sorrend szerint kezdődik.

d) Az éles talon elutasítása

Amennyiben bármely játékos már előzetesen kijelenti, hogy az éles talon más általi alkalmazását sem fogadja el, akkor a részvételével zajló partik során

- 3 honőrrel egyből be lehet dobni,
- lengetni csak az 1. körben, a Pagát licitálását követően lehet.
[Játék a 6.a). szerint.]

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 nincs lehetősége a hívott tarokk helyett a lefelé következő kisebb tarokkot hívnia, akkor a Játékos

- **győzelme** esetén mindenkitől megkapja a pontokat, azaz **a maximális 3-szoros** összpontszámot kapja (a 3 vesztes mindegyike az 1-szeres pontszámot veszti);
 - **vesztése** esetén csak annyi pontot veszít, amennyit párban az egyik játékosként veszített volna, azaz **a minimális 1-szeres** pontszámot veszti (a 3 győztes mindegyike a pontszámának csak az 1/3 részét kapja);
ekkor az ellenfelek bementésainak 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 annyi pontot kap, amennyit a párjával együtt nyert volna, azaz **a 2-szeres** pontszámot kapja (a 3 vesztes mindegyike a pontszámának a 2/3 részét veszti);
 - **vesztése** esetén annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt veszített volna, azaz **a 2-szeres** pontszámot veszti (a 3 győztes mindegyike a pontszámának 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 annyi pontot kap, amennyit párban az egyik játékosként nyert volna, azaz **a minimális 1-szeres** pontszámot kapja (a 3 vesztes mindegyike a pontszámának csak az 1/3 részét veszti);
 - **vesztése** esetén annyi pontot veszít, amennyit a párjával együtt veszített volna, azaz **a 2-szeres** pontszámot veszti (a 3 győztes mindegyike a pontszámának 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. Objektíven megjátszhatatlan bementés esetén (utólagosan megítélve)

- a) XXI-es fogás (kontra esetében is)
- A bementők a XXI-es fogás pontjait veszítik.
 - A bementők csak a csendes XXI-es fogás pontjait veszítik, ha a játék során a Skíz elviszi a partnere XXI-esét.
- b) Ulti (kontra esetében is)
- A bementők csak a csendes ulti 1-szeres pontjait veszítik, ha az ellenfél bármely játékosának 9, vagy kezdő játékosának 8 tarokkja van.

Kelt: Budapest, 2023. május 7.

Lejegyezte: Nagy I. Zsolt