

EGYOLDALAS, FELSŐFOKÚ TAROKK KÖNYV

(Javított, bővített (kétoldalas) kiadás)

Kiadja: Első Magyar Tarokk Egylet, Szeged, 2016.

Szerző: Marton János

Mindenkor

- Hozd ki a játszából, ami benne van! Inkább többre törj, mint kevesebbre!
- Információnyújtásod nagyobb fontosságú a partnerednek, mint az ellenfélnek.
- Ha lehet, erővel, ha kell, csellel, de megérzéssel és értéssel az utolsó patronig!

Licitben

- Inkább licitálj, mint ne! Ez az információ mihez tartás, eligazítás partnerednek.
- Ne légy akarnok pagátos! Harmadikként mondatsz egyet, másodikként nem, és sose tartsd az egyet!
- XX – Pagáttal a kézben ne licitálj elsőként!
- A XXI-es és a skízes igyekezzék felvevővé válni, ha XXI fogásra van kilátás!

Fektetésben

- Színteleníts! A fölös színfenntartás nagyon gyengíti lapodat. Aki rövid, az különösen ne tartson fenn sokféle színt! Az örökös kezdők ismérve ez.
- A veszélyeztetett XXI-es partneréé a legnehezebb és legfontosabb szerep. Ne menekülj, csak ha nagyon rossz mentő lennél: kevés gyenge, vagy sok erős tarokk!
- A XXI-es mindig színtelenít, a gyáváskodó skízes kevésbé. Lelke rajta.
- Ha XXI mentésre készülsz, nem árt, ha van egy fejetlen színed, bár többet ér egy-két kis tarokk. Skízes elé kis tarokkot, skízes partnere elé nagy tarokkot tégy!

Jelentésben

- Kisebb hiba a túlmondás, mint az elhallgatás. De azért ne szavalj világnak!
- A Trullt mindig mondd be.
- Jelzésként a Négy királyt mondd be bátran, a Dupla partit csak akkor, ha nagyon erős a párt és színeid fejesek!
- Ne mondj Négy királyt, se Dupla partit a Centrum bemondás helyett!
- Partnered jelentéséből nem következik a zárt lap. Vigyázz a túlterhelésre!
- Ne kontrázz partnered előtt, annak képzelt lapjára!
- Aki nem XXI-fogásra pályázó skízes, ne hallgassa el tarokkszámát!
- Vedd észre, ha a felvevő kihagy egy jelentést! Tudni akarja, hol a partner.

Lejátzásban

- Fogd fel szerepedet! Vállalkozó vagy, vagy segítő? Mutatkozz be mielőbb, nehogy félrevezesd partneredet, s ne higgyen neked, vagy ellened játsszon!

- Ismeretlen helyzetű partneredet tartsd mentésre szoruló XXI-esnek!
- Derítsd ki, mihelyst lehet, hogy színezést kér a partner, vagy tarokkozást! (De azért tarokkal küldd haza kis tarokkot tevő társadat, főleg, ha gyenge vagy!)
- Hosszú tarokkos partnerednek tarokkozz, különösen, ha rövid vagy!
- Ne tarokkozz, ha Trull után Partit kontrázott ez ellenpárt! Ne hívd ki a Pagátot se! Ez is tarokkozás. Majd elkened alkalomadtán.
- Ha felülütést és hajtást vársz partneredtől, kis tarokkot tegyél előtte!
- Hajtani a legnagyobb lappal kell. Közepessel a gyenge képességűek indulnak!
- Ha tarokkoznod kell segítőként, nagy (nem úr) tarokkjaidat hívd ki először, ha nem partnered alatt ülsz! Csak akkor színezz (hosszú, fejes színnel), ha feltétlenül meg kell őrizned úr lapodat valamely későbbi körre!
- Vigyázz, nehogy kifogyva színezned kelljen tarokkozás helyett!
- Beütéskor mindig a bemondással jelzett, illetve legkisebb úr lapodat tedd ki!
- Vállald a rizikót partnerként is (pl. impasszt, vagy színhívásba nem úr tarokk tevését), ha az látszik segítségnek kritikus helyzetben! Ne üss a partner elé!
- Ha impasszt adsz, ne kis tarokkot tegyél, hanem a kijáró alatti legmagasabbat!
- Ne engedj kis tarokkos ütést az ellenfélnek, ha nem muszáj! Nagy szégyen ezt követően úr lappal ütni feleslegesen, vagy netán üresbe.
- Gondolj a tempóra! A lagymatag egyet ütök, egyet kiadok sehová sem vezet.
- Gondolj a tempóra! Az örökös kezdők hajtának ész nélkül az utolsó ütésre.
- Gondolj a tempóra! Ha az ellenfélnek a tarokkozás a jó, üss be, mihelyst lehet!
- Gondolj a tempóra! Kitarokkozáskor húzd le a csak nálad megmaradt úr lapjaidat, hogy zavarba, kiesésbe, kényszer összeütésbe kerüljön az ellenfél!
- Két nagy-közepes szomszédos tarokkod (XIV-XVIII tartomány) közül mindig üss be az egyikkel (vagy hívd ki, ha úgy áll a játék), hogy segítsd erősödni a másikat!
- Király kihívása, avagy kenése ütőt kényszeríthet ki az ellenfélből. Ne sajnáld a Királyt e célból! Feltétlen hívd ki fejetlen színedet, ha az ellenfelek kifogytak!
- Ha hosszú a színed, s a kör végén ülő partneredet üttetni akarod, hívhatsz Király mellől, hátha impasszt adnak az ellenfelek.
- Ha partnered fejes szint jelzett (rekontra Négy király, vagy nem hármass partiban Dupla parti, illetve bármely partiban Volát mondással) és kénytelen vagy színezni, ne gyere Király mellől, s főleg ne gyere fejetlen színnel!
- Ha muszáj ütést kiadni, pl. Négy király vagy Dupla parti esetén, addig tegyétek, amíg vélhetőleg nem tud kenni az ellenfél!
- Király uhu, Király ulti, Szőrös esetén először tarokkozz vagy öt kört!
- Király uhu, Király ulti, Szőrös esetén tartsd meg legkisebb tarokkodat partnerként, nehogy te üss a jelentett ütés előtti körben!
- Ha fejedén ülő (vélt XXI-es) partnered elé szemből színnel jönnek ismeretlenül, legkisebb tarokkod tedd figyelmeztetésül, nehogy bedőljön a félrevezetésnek!
- Ha a partner egyszer tarokkozást kért, ne válts színre, ha ő esetleg színre vált is! Ámde ellenkezőleg: ne színezz világnak, ha nem is kért hajtást elsöre a fogásra készülő partner! Ugyanakkor, ha már kétszer is esett a vélhetőleg skízes partnered (a XXI-es meg hosszabbodott), próbálhatsz neki segíteni színhívással.
- XXI fogásra készülve tartsd meg legnagyobb lapodat a Skíz mellett, hogy leránthass, ha annak jön el az ideje!
- Ha XXI-est kell menteni színhívással, akkor szemben üléskor hosszú, fejetlen szint hívj, ha viszont a partner alatt ülsz, akkor rövid fejtelent!
- Vedd észre, ha nem jó ütésbe kerülöd, hanem a XXI-es partnerre kell hagyni a játékot! Ez egy felsőfokú akció, ha helyes. Ilyenkor dobd el nagy tarokkjaidat!

- Ha egyszer (saját szempontjából!) biztosan el- vagy hazamehetett a XXI, tovább nem kell menteni.