

A KÖTÖTT NÉGYES TAROKK

—♦—
SZABÁLYOK ÉS GYAKORLATI
MUNKASZABÁLYTARTÁSOK KEZDŐ ÉS HALADÓ
TAROKKISTÁK SZÁMÁRA

KÖZREADJÁK:
OCSOR ISTVÁN NYARÁDI ÉS NAGY GÉZA
KÁJOSHÁZAI KÖZS. FŐJEGYZŐK



MINDEN JOG FENNTARTVA

1933
SCHWARZ LIPÓT KÖNYVNYOMDÁJA
KUNSZENTMIKLÓS



A KÖTÖTT NÉGYES TAROKK



SZABÁLYOK ÉS GYAKORLATI
ÚTBAIGAZÍTÁSOK KEZDŐ ÉS HALADÓ
TAROKKISTÁK SZÁMÁRA

KÖZREADJÁK:
BOCSOR ISTVÁN NYÁRÁDI ÉS NAGY GÉZA
MAJOSHÁZAI KÖZS. FŐJEGYZŐK



MINDEN JOG FENNTARTVA

1933
SCHWARCZ LIPÓT KÖNYVNYOMDÁJA
KUNSZENTMIKLÓS



ELŐSZÓ.

A tarokkot az »alsós«-sal szokták együtt emlegetni, de egyezőség csak a »figurák«-ban, illetve azok nevében van. Egyébként a két játék alaptermészete teljesen elütő. Az alsós jellemvonása a gyorsaság, a tarokké: a méltóságos meg gondoltság, úgy megindulásában, mint folyamatában. Ha az alsósra gondolok, 3—4 kapkodó, »gyerünk csak«-os kávéházi játékos elevenedik meg lelkem előtt, a tarokkra gondolva komoly és méltóságos táblabírákat, tekintélyes politikusokat látok magam előtt a kaszinók diszkrét termeiben vagy ősi kúriákban.

De tovább kell mennünk!

A tarokkozás nem is kártyázás, nem is játék, hanem tudomány és művészet. Nem csak tudomány vagy csak művészet, hanem a kettő együtt. Hogy valaki tarokkozni tudjon, kell hozzá tudás, de az még nem elég. Kell hozzá intuíció, eszme, amit teljes erővel igyekszik megtestesíteni. A tarokkozás igazi társas együttműködés, amelyhez kell vezetnitudás épen úgy, mint alkalmazkodó képesség, sőt szolgál engedelmesség az önfeláldozásig, de van benne forradalmi előretörés is, a vezetőszerp átvétele, új irányszabás és célkitűzés a játékban, de mindenkor a »köz« érdekében. Érdemes tehát megtanulni!

I. A kártya.

1. §. A kártya általában. Maga a kártya rendszeren már formájában is tekintélyes: nagy, 42 lapból áll.

2. §. A tarokk. Ebből 22 tarokk, és pedig számozott (római számokkal) 21, a legerősebb tarokk: a skíz, számozatlan.

3. §. A tarokk ütőértéke. Ütőértéküket a számok jelzik: I-es tarokk a leggyengébb.

4. §. A honőrök. A 22 tarokk közt meg kell különböztetnünk a »pagát«-ot (I-es tarokk,) mint kishonórt, a XXI.-est és skízt, mint nagyhonórt.

5. §. A színek. A többi 20 kártya 4-féle szín: piros vagy herc, káró vagy tök, zöld vagy pikk és makk vagy treff. A piros vagy herc felismerhető úgy, ha e 2 nevét összefoglaljuk. Ugyanis piros szívek vannak rajta. A kárón szintén piros színű figurák vannak, de ezeknek alakja négyszögű nyíl-hegy. A zöld? Itt egy kis bölcselkedő jut az eszembe. »Miért piros ez a paprika? Azért mert még zöld?« Hát a pikk, vagy zöld is azért zöld, mert fekete. A rajta levő figurák állítólag lándzsa hegyet akarnak ábrázolni. A treff szintén fekete díszítésű, de a fekete figurák alakja 3 levelű lóhere. Minden színben van 5-féle kártya.

6. §. A színek ütőértéke. Leggyengébb a »levél«, amelyet »tizes«-nek vagy »egyes«-nek is hívnak. Azután van a »botos« vagy bub (2-es), hármas a »lovas«, 4-es a »dáma« és 5-ös a »király«. Felismerésük és a sorrend megjegyzése könnyű, mert a 10-esnek vagy egyesnek nevezett kártyán 2 színnél 10, 2 színnél egy levél van. A botos felismerhető a botjáról vagy buzogányjáról, amelyet a kezében tart, s nagyobb a tekintélye, mint a levélnek. A lovast a lova mutatja; értéke nyilvánvaló abból, hogy aki lovon jár, nagyobb úr, mint aki botozgat. A dámát (hölgy) az ifjú és még az öreg szem is megismeri (kivéve egyeseknél a fürdés és strandolás eseteit), és még a lovas is meghódol előtte. A király a tarokkban soha sem járhat rangrejtve, mert fején állandóan korona van, amiről mindig felismerhető, s mivel ekként állandóbban király minden földi királynál, királyi méltóságában a hölgyek is kénytelenek meghajolni királyi mivolta előtt.

7. §. A tarokk és szín ütőértékének viszonya. De a király méltósága is csak a színek világában éli ki hatalmát. A tarokk detronizál, mert ereje nagyobb a király hatalmánál. Amikor a király tarokkal kerül szembe, sorsa legyőzetés és számkivetés a királyi méltóságból.

8. §. A tarokk és szín »pontértéke«. A tarokk-kártyáknak fenti ütőértékén kívül van számértéke vagy másként »pontértéke« (poénértéke), ami alatt azt értjük, hogy a különböző kártyák hány pontot jelentenek az elvitt ütésekben (40. §.), illetve

a letett »skárt«-ban (10. §.), és e pontok számától függ magának a játéknak (40. §.) megnyerése vagy elvesztése. Amikor a színek felsorolásánál (6. §.), azt is jeleztük, hogy közülük melyik a »kettes« stb., ezzel a színek pontértékét is megmondottuk, mert a levél számértéke 1, a botosé 2 stb. Minden tarokk pontértéke 1, kivéve a 3 honőrét, amelyek 5—5 pontot számítanak. Minden színben van 1-es, 2-es, 3-as, 4-es és 5-ös, egy szín összes pontértéke tehát 15, a 4 színé együtt 60. A 3 honőr 15 pontot jelent, a többi 19 tarokk 19 pontot. A poénok száma tehát összesen 94.



II. Elhelyezkedés és osztás.

9. §. Az elhelyezkedés. A tarokk annyira méltóságos, hogy már a kezdő lépést: az osztást is megelőzi egy bizonyos ceremónia: a helyválasztás. Vérbeli tarokkisták ezt ritkán szokták elengedni, mert nem üres ceremónia. A helyválasztással eldől az a nem kis fontosságú kérdés, hogy ki, kinek a keze alá kerüljön vagy másként: ki üljön utána, aki mint közvetlen szomszéd legnagyobb mértékben veszélyezteti a XXI-esét (76. §.). A helyválasztás akként történik, hogy mindenik játzó helyét megjelölik különböző színű egy-egy kártyával, illetve egy helyet mindenesetre tarokkal jelölnek meg. Az egyik játzó ugyanezen színekből egyet-egyet és egy tarokkot kézbe vesz, azokat összekeverve, minden játzóval huzat egy-egy kártyát, természetesen úgy, hogy a játzó ne láthassa előre, hogy mit húz. A húzott kártya mutatja, hogy ki hova üljön. Így aki pikket húz, a pikkkel jelölt helyre tartozik ülni stb.

10. §. Rendes osztás. Az osztást, — kellő keverés után, — az kezdi, aki közvetlenül az előtt ül, akinek a helye tarokkal volt jelölve. A tarokban is jobb felé osztanak. A játzók száma mindig 4. Ha öten vannak, az osztó nem játszik, de azért neki is vannak jogai és kötelességei. (12. §.) Az osztás előtt az emeltetés kötelező, de az emelés nem. Az

emelésre az osztó előtt (tőle balra) ülő játzó jogosult, aki ha e jogát nem akarja gyakorolni, annyit mond: »mehet«. Ha 5-en játszunk, a rendes osztásnál illik emelni, nehogy azzal vádolhassanak meg bennünket, hogy jó kártyát láttunk alól és az emelés mellőzése esetén az hozzánk fog jönni. Az osztás úgy történik, hogy az osztó legelőször 6 kártyát letesz »talon«-nak, de mindig ugyanazon sorrendben, amint azok voltak, tehát a legfelsőnek kell felülről maradnia a talonban is. Azután sorban mindenki 5—5 kártyát kap, végül 4—4-et. ($6+4 \times 9=42$) A talonról meg kell jegyeznünk, hogy csak addig hívják talonnak, míg fel nem veszik; amit helyette letesznek, azt már »skárt«-nak nevezik. (28. §.)

11. §. A kártyák elrendezése a kézben.

A kézben a kártyákat érték és szín szerint szoktuk elrendezni, hogy minden kártyánkat jól nyilvántarthassuk, de vigyázni kell arra is, hogy a honörök és királyok ne legyenek szélről. (Megfeketednek!)

12. §. Az osztó jogai és kötelességei. Ha 4-en játszunk, az osztónak csak kötelességei vannak: hogy jól és illedelmesen végezze az osztást. »Jól« akkor végzi, ha mindenkinek a már ismert sorrendben (10. §.) kellő mennyiségű kártyát ad, ellenkező esetben »elosztja magát« vagyis az osztás semmis. Az illedelmesség pedig azt kívánja, hogy mindenki csak a hátsólapját láthassa a kártyáknak. Az ezzel ellenkező u. n. hangos osztás tilos. *)

*) Ha az osztónak nem sikerül »jól« végeznie az osztást, rendszeren 10 egységet (89. §.) kell fizetnie az »ultimó kassza« (75. §. jegyzet.) javára, ahol t. i. szoktak ultimó kasszát csinálni.

Ha 5-en játszanak, az osztónak nemcsak kötelességei vannak, hanem jogai is. Külön kötelessége: meg kell néznie, hogy az ellenpárt javára szolgáló skártban (33. §.) nem fekszik-e tarokk. Ha nem fekszik tarokk, úgy ennyit mond: »tisztá«, ha fekszik, megmondja, hogy hány tarokk fekszik. Ha pedig a játékos (14. §.) azt a tarokkot hívja segítségül, amelyik a skártban fekszik, »hivatalból megkontrázza« (48. §.) a játékot. A joga pedig az, hogy akinek honört adott a talonból, attól osztó díjat követelhet, és pedig: a pagát után 1, a XXI-es után 2, a skízért 3 egységet. *)

13. §. Az osztás különleges fajtái. 1. A választás. Az emelő megüti a kártyát, de nem emel, ezzel a rendelkezéssel: »választás«. Ilyenkor is a talon az első, azután sorrendben választanak a játzó: »Kérem az első kilencet« vagy: a »4-ik kilencet«, s egyszerre kapja mindenik játzó mind a kilenc lapot. 2. Hetvepetye. Az emelő megüti a kártyát, de nem emel ezzel a rendelkezéssel: »hetvepetye«. Ez a különleges rendelkezés azt jelenti, hogy egy kártya menjen a talonba, egy-egy minden játzónak, ismét egy a talonba, s egy-egy minden játzónak. Természetesen a talonba ilyenkor is 6-ot teszünk, de ebben az esetben a talonban a kártyák fordított sor-

*) Némely helyen az osztó sír és nevet, ami azt jelenti, hogy a nyertes játékosnak ő is fizet, a vesztesől ő is kap. Úgyszintén fizeti a tarokk számot is (37. §. 3. p.), Ez azonban rá nézve rossz üzlet, mert a legtöbbször a játékos nyer, azért mellőzendő.

Némely helyen az is szokás, hogy aki a talonból kapott honörért a következő osztás befejezéséig nem fizet, fenti egységek kétszeresét tartozik fizetni.

rendben vannak, mert a legfelső került legalul. *)

Ilyen rendkívüli osztást akkor szoktunk kívánni, ha a színek makacsul ragaszkodnak hozzánk, mi pedig abban a gondolatban, hogy hiszen »tarokkunk,« több tarokkot szeretnénk a kezünkben látni. **)



*) Némelyek szokták a rendes emelés és a talon letétele után 3-3 kártyát osztani, de ezt szabályszerű osztásnak nem tekinthetjük.

**) Illemtan. Emeléskor az alsó kártyát nem illik sem nézegetni, sem mutogatni. Hasonlóképpen a más kártyájába sem illik belenézni, vagy a magunkét mutogatni.

III. Rendes licitálás és segítséghívás.

14. §. A licitálás általában. A licitálással két kérdés tisztázódik: 1.) az, hogy *ki legyen a »játékos«*, (felvevő), 2.) hogy *»hányas«* a játék, azaz: olcsóbb vagy drágább játék-e. Ha véletlenül nem akad licitáló, akkor nincs játék. *)

A licitálás ezekkel a kifejezésekkel történik: »Hármat mondok« vagy röviden: »Három« és így tovább 2, 1 és szóló. Tehát 4 fokozat van a licitálásban és eszerint van a.) 3-as, b.) 2-es, c.) 1-es és d.) szóló játék. E kifejezések kizárólag a játék értékére, milyenségére vonatkoznak és épen a szóló licitálás nem azt jelenti, hogy aki szólót mond, az »szólóban«, vagyis egyedül játszik a másik 3 ellen, hanem azt, hogy a legnagyobb értékű játékot játssza. Legolcsóbb játék a 3-as. Ezt 1 egységgel értékeljük, (89. §.) a 2-es játékot 2 egységgel, az 1-es játékot 3 egységgel, a szólót 4 egységgel.

A »mondás« tulajdonképpen arra vonatkozik, hogy hány kártyát akarok kapni a talonból. Ha 3-at akarok, akkor 3-at mondok, ha 2-t, akkor 2-t stb. A szóló azt jelenti, hogy a talonból nem kívánok felvenni egyet sem és pedig rendszerint azért, mert

*) Némely helyen ilyenkor 5-5 egységet tesznek az ultimó kasszába. (75. §. jegyzet.)

anélkül is megfelelő jó kártyám van. Ha 3-as a játék, akkor a licitáló 3-at kap a talonból, az utána következők 1—1-et. Ha 2-es a játék, akkor a játékos kap 2-t, az utána következő is 2-t, a másik 2 egyet-egyet. Ha 1-es a játék, a játékos 1-et kap, az utána következő 2 kettőt-kettőt, az utolsó ismét egyet. Ha szóló a játék, a játékos nem kap egyet sem, a többi 2—2-t.

15. §. A licitálás kötelező szabályai. A tarokban kötelező szabályoknak általában azokat a szabályokat nevezzük, amelyeket soha sem szabad megsérteni, mert a kötelező szabályok megsértése annak a partinak semmisségét jelenti (97. §.), esetleg a szabálysértőre nézve »konzilium abeundit«, vagyis a partnerok közül való csendes eltávolítását. A licitálás kötelező szabályai a következők:

1.) A licitálás az ülés sorrendjében történik. Első aki az osztó mellett ül jobb felül.

2.) Licitálni, ha ránk kerül a sor, mindig szabad, ha honőr van kezünkben, de viszont nem kötelező.

3.) Aki nem tud vagy nem akar licitálni, annak »mehet«-et (»pász«-t) kell mondania.

4. Kezdetem a licitálást bármelyik mondással.

5.) A következő licitáló a »rendes licitálásnál« mindig csak a következő értékű játékra licitálhat, tehát 3 után csak 2-t mondhat, az az után következő 1-t. Természetesen ha valaki egyet mondott mindjárt kezdetben, akkor utána már csak egy licitálhat, t. i. szólót, ha van is honőr a birtokában egy

3-ik játszónak. Ha a licitálás szólóval kezdődik, más már természetesen nem licitálhat.

6.) Rendes licitálásnál, ha csak 2 licitáló van, az első mindig »tartani« köteles a játékot: »tartom« vagy »magam« kifejezéssel, kivéve ha nagy honőrje és XX-as tarokkja is van. (15. §. 7.). A »tartás« annyit jelent, hogy az ugyan a játékos, aki előbb licitált, de a játék olyan egységű, amilyen egységű játékot magára vállalt. Ha tehát egyes játékot tartott, úgy egyes a játék. Általában a játék mindenkor olyan értékű, amilyen volt az utolsó licitálás.

7.) Ha nagyhonőrünk és XX-asunk van, ha csak egy licitáló volt is mögöttünk, jogunk van a második licitáló javára átengedni a játékot. Ez az u. n. »engedett játék«.

8.) A kezdő (első) licitáló akkor nyilatkozik, hogy magára vállalja-e (tartja-e) a játékot vagy nem, amikor már mindenki licitált, illetve pászolt. Ha ugyanis 3-an licitáltak, úgy sem az első, sem a második licitáló nem köteles tartani a játékot, de viszont meg is tarthatja, amire nézve az ülés sorrendjében nyilatkoznak. Természetesen, ha az első licitáló megtartotta a játékot, akkor a második már nem tarthatja.

9.) Ha az első licitáló tartotta a 2-ik, illetve 3-ik licitáló által jelzett játékot, a második licitáló még tovább drágíthatja a játékot, s amennyiben ő nem licitált tovább, a 3-ik licitáló mondhatja a következő értékű játékot, amit az első vagy tart, vagy enged. Ha az első licitáló nem tartotta a játékot, a második is nyilatkozik, hogy tartja-e vagy engedi.

Ha tartja, a 3-ik licitáló mondhat még szólót is, aminek megtartására vagy engedésére a 2-ik licitáló ismét nyilatkozik.

10.) Aki egyszer már pászolt, az tovább nem licitálhat és nem is tarthatja a játékot.

11.) A játékos az lesz, aki a játékot magára vállalta (megtartotta), ha pedig azt engedte, úgy az lesz a játékos, akin a licitálás rajta maradt. *)

16. §. Ki a játékos partnera? Ha eldölt, hogy ki a játékos, következik annak a kérdésnek a tisztázása, hogy ki annak a segítsége (partnera). Ez az úgynevezett segítség-hívással történik, vagyis úgy, hogy a játékos megnevezi azt a tarokkot, amelynek tulajdonosa lesz a segítség: a »játékos partnera«, aki-vel a játékos együtt játszik, ütései együtt számítanak, együtt nyerne vagy vesztenek, tehát egymást mindenben támogatniok kell. Hogy valójában ki a segítő, azt a játék kezdetén csak maga a megnevezett tarokk birtokosa tudja egészen addig, míg a játék menetéből, esetleg magának a megnevezett tarokknak kiadásából ki nem derül.

17. §. A segítség-hívásnak kötelező szabályai. A segítség-hívásnak a következők a meg nem sérthető szabályai:

1.) Mindig a XX-as tarokkot, illetve ha az ná-

*) A kötelező szabályokkal szemben áll 2 helyi szokás. a.) Ha valakinek egy tarokkja sincsen, honör nélkül is licitálhat, mely esetben természetesen szólót licitál, hogy ne kapjon tarokkot (46. § 2. p.). b.) Némely helyen az utolsónak megengedik, hogy honör nélkül licitáljon. Ilyenkor ha honört kap, van játék, ha nem kap, nincs játék, de ez esetben a 3 társának külön-külön a 3-as játék egységét tartozik fizetni. Mindkét szokás mint a kötelező szabályokkal ellentéző, mellőzendő.

lunk van, az utána következő s nálunk nem levő legnagyobb tarokkot kell segítségül hívni. XX-as nélkül önmagunkat sem szabad meghívni. (19. §. 7. a. pont).

2.) Ettől eltérés csak 2 esetben van megengedve:

a) Ha egyedül, segítség nélkül akarunk játszani a XX-as birtokában a másik 3 ellen. Ez esetben megnevezhetjük segítségül bármelyik nálunk levő tarokkot. *)

b) Ha valaki, természetesen nem a játékos, tarokkot fektet le a skártba. Ez esetben a játékos azt a tarokkot hívhatja segítségül, amelyiket akarja, de természetesen hívhatja a XX-ast is.

18. §. Az ellenpárt. Akik nincsenek a játékkal, azok az ellenjátékosok: »ellenpárt«.

19. §. Tanácsok a licitálásra és segítség-hívásra. A licitálás és a segítség-hívás kötelező szabályait egymagában még nem elég ismernünk. Azt is tudnunk kell, hogy mikor és hogyan licitáljunk, és hogy milyen esetben, milyen tarokkot hívjunk segítségül.

Az itt elmondandó szabályoktól szabad ugyan eltérnünk, de a játék érdekében még sem tanácsos, mert könnyen kárát vallhatjuk.

1. Mint első licitáló licitáljak-e nagy-honörre? Amikor nagy honör van kezünkben.

*) Némelyek e kötelező szabályt azzal akarják szűkíteni, hogy a segítségül hívott tarokknál nagyobb senkinél se legyen. E kívánalom megtartását valóban ajánlja a józan gondolkodás, mert ha a segítségül hívottnál nagyobb tarokk van másnál, ebből már világos az illető előtt, hogy önmagunkat hívtuk, amivel önmagunknak árthatunk. De mint szabály nem kötelező és megsértése nem »renonsz«. (87. §.)

általában ajánlatos a licitálás. Kivételnek legfeljebb egyetlen esetet mondhatunk: ha szóló skízünk van, esetleg egy kis tarokkal. Ez esetben hallgathatunk, mert a skíz birtokában nem vagyunk kitéve annak, hogy ellenünk nagy játékot, főleg »volátot« (80. §.) csináljanak, nincs tehát értelme annak, hogy mi magunk tegyük ki magunkat az előre láthatóan biztos játékvesztésnek. (40. §.) Lehet, hogy ha mi hallgatunk, más se licitál, s következhet egy szebb játék. Viszont ha XXI-esünk van, gyenge kártyával is *feltétlenül* licitáljunk. Ezt a jó tanácsot sokan nem akarják megszívlelni, mert úgy számítanak, hogy ha elhallgatják kevés tarokkal levő XXI-esüket, jobban kikerülhetik a veszedelmet, hogy az ellenpárt elfogja. (76. §.) Jó tarokkista azonban mindig az eszében tartja azt az egyszerű igazságot, hogy ha a XXI-es nincsen nála, akkor egészen bizonyosan másnál van, és ha skíze van, mindig feltételezi azt a reá nézve kedvező lehetőséget, hogy a XXI-es ott lapul valahol előtte, talán épen a közvetlen szomszédjánál, és ugyanezt a lehetőséget a helyesen gondolkodó segítő is számításba veszi. Sokkal helyesebb tehát a veszedelemmel egyenesen szembe nézni és licitálni egyfelől azért, mert a licitáló rendszeren többet kap a talonból, amivel esetleg erősödhet; másfelől azért, mert a XX-as segítségével inkább remélhetjük a XXI-es fogás elkerülését. Különösen 99 százalékig áll ez akkor, ha a XX-as közvetlenül a hátunk megett van, de egyébként is, ha licitálunk, még reményességünk van arra is, hogy a XX-as mellett van a skíz

tehát összekerülünk, míg ha a skízes lesz a játékos, nem valószínű, hogy összekerüljünk, mert nincs huszasunk.

2. Mint első licitáló, licitáljak-e kishonőrre? Ilyen esetben pagátra nem érdemes licitálni azért, mert a játékos partnera nagyhonőr birtokában tuletroát (53. §.) szokott mondani, amit az ellenpárt ha az egyik nagyhonőr nála van, a legtöbb esetben meg szokott »kontrázni«. De viszont pagátra is érdemes licitálni, mint elsőnek, ha legalább 6 tarokkunk van, köztük 2—3 jó nagy, mert így remélhetjük, hogy »ultimó pagát«-ot (67. §.), vagyis egy szép figurát (29. §.) lesz módunkban csinálni, amely esetben még akkor is nyerünk, ha esetleg elvesztett, sőt talán meg is kontrázott tuletroát kell fizetnünk.

De bármily kártyánk legyen is, ha huszasunk is van, pagátra semmi esetre se licitáljunk, mert ez esetben jelentékenyen nagy az eshetőség, hogy a játékos partnera fogunk lenni, akinek a segítségével sokkal könnyebb ultimót csinálni, mint ellene. Ha ugyanis pagáttal XX-as birtokában licitálnánk, úgy meg kellene tartanunk az utánunk következő licitáló mondását, mert mint fentebb (15. §. 6.) mondtuk, a XX-as csak nagyhonőrrel engedheti át a játékot, tehát a pagátra licitálással a legtöbbször megfosztjuk magunkat attól, hogy a licitáló nagyhonőrrel legyünk, ami pedig általában kedvező helyzet. Némelyek azért licitálnak első licitáló létükre pagátra, hogy mint játékosok, a XX-as segítségével megmenekülhessenek attól, hogy ellenük a nagyhonőrösök

volátot (80. §.) csináljanak. De sokszor láttam én már azt, hogy az így számító igen-igen ráfizetett helytelen számítására.

3. Licitálás szóló XXI-esre és pagátra.

Mint első licitálónak feltétlenül licitálnunk kell a saját érdekünkben akkor, ha egyedül levő (szóló) pagátunk vagy szóló XXI-esünk van, vagy a 2 együtt. Van ugyanis egy szabály, amely szerint ha valakinek szóló pagátja, vagy szóló XXI-ese van, vagy a kettő együtt van a kezében más tarokk nélkül, és ehhez a talonból sem vesz tarokkot, úgy kimutathatja kártyáját, ami azt jelenti: nincs játék. Tehát megszabadult egy olyan partitól, amelyben az ellenfél sokat nyerhetett volna az ő rovására. (Hasonló esetek 46. §.). Ebben az esetben tehát kizárólag azért licitálunk, hogy a kártyánkat eldobhassuk. Ezt a célt azonban csak úgy érhetjük el teljes biztossággal, ha egyszerre szólót licitálunk, mert ez esetben csakugyan nem kaphatunk tarokkot a talonból, ami a kártya kimutatását meggátolná.

4. Mint első licitáló, hányast licitáljak ?

Erre nézve azt kell mondanunk, hogy általában 3-as licitálással kezdjük. Kivételt csak az az eset képez amikor 7—8 jó tarokkunk van és a nálunk levő 1—2 szín: király. Ez esetben attól tarthatunk, hogy még a talonból is király jön, helyette tehát tarokkot kell lefektetnünk (33. §. 1.), ami hátrányos volna reánk nézve. Ilyen esetben mondjunk egyszerre 2-t, 1-t, vagy szólót, de 2 dolgot ilyenkor is mindig figyelembe kell vennünk licitálásunknál:

a) Ha nincs kezünkben mindenik honőr, meggondolandó, hogy inkább 3-at mondjunk, mert épen a talonból vehetjük a hiányzó honőrt. Különösen mondjunk 3-at akkor, ha a pagát hiányzik, mert a pagát birtokában sok egységet jelentő figura megcsinálására lehet reménységünk (67. §.).

b) Remélhetjük-e, hogy kártyánkkal megtudjuk nyerni az egyes vagy szóló játékot, aminek megnyerése az ellenpárt nagy skártja (32. §.) miatt sokkal nehezebb ?

5. Licitáljak-e ha már licitáltak előttem ?

Ha már licitáltak előttünk, akkor ismét más szempontok jönnek tekintetbe arra nézve, hogy licitáljunk-e. A kérdést a következő részlet-kérdésekkel tisztázhatjuk.

a) **Licitáljunk-e nagy honőrrre, ha a közvetlen előttünk ülő licitált ?** Ilyenkor akár erős, akár gyenge kártyával rendszeren 2-t szoktunk licitálni. Erős kártyával azért, hogy drágítsuk a játékot és azt megkontrázzuk. Gyenge kártyával azért, mert így 2 lapot kapunk a talonból, s valószínűleg erősödhetünk. De mint külön érdekes dolgot, fel kell vetnünk azt a kérdést, hogy licitáljunk-e skízre, vagy a XXI-fogás érdekében jobb a skízünket elhallgatni, mint némelyek gondolják. A jó játékosnak mindig számítnia kell arra, hogy utána akkor is ott lehet a skíz, ha azt elhallgatták. Ilyen spekuláció tehát ritkán sikerül. Sokkal helyesebb itt azt a tanácsot követnünk, hogy ha erősödnöm kell, akkor mindenesetre licitállok a skízemre. Sőt ha még 6—7 tarokkom van

is, de több nagy van köztük, ami miatt nehéz XXI-esre lesni, akkor is licitálok. Abban az egyetlen esetben azonban, ha a skízem mellett vagy egyáltalában nincs tarokk, vagy csak egy van, elhallgatom azt, mert nem ajánlatos a játékot a saját bőrünkre drágítani, XXI-esre pedig úgy sem játszhatok ilyen gyenge kártyával.

b) Licitáljunk-e nagyhonőrre, ha szemben ülünk a licitálóval? Ha nincs XX-asunk és ha nincs nagyon gyenge kártyánk, feltétlenül ajánlatos licitálnunk, hogy drágítsuk a játékot s ezzel a játéknyerést (19. §. 5. e.) is elősegítsük, mert hiszen a 2-es licitálásnál a játékos csak 2-t vesz a talonból, vagyis kevesebbet, ami hátrányos reá nézve, viszont az ellenfél javára szolgáló skárt (32. §.) egy kártyával több lesz, ami előnyös az ellenpártra nézve.

Ha XX-asunk van és nincs pagátunk, arra gondolunk, hogy hadd erősödjék a játékos, hátha annyi tarokkot kap, hogy még ultimót is csinálhat, tehát nem licitálunk. Ha gyenge kártyánk van akár pagáttal, akár pagát nélkül, akkor meg azért hallgatunk, hogy ne drágítsuk a játékot, mert azt a saját gyenge kártyánkból ítélve el is veszíthetjük.

Viszont ha erős kártyánk van, XX-as birtokában is licitálunk az esetben, ha nálunk van a pagát, mert ez esetben nem számítunk arra, hogy a játékos kierősödik pagát ultimóra, tehát inkább drágítjuk a játékot, amelynek megnyerését erős kártyánk mellett biztosan reméljük.

c) Licitáljunk-e nagyhonőrre, ha utolsók vagyunk? Ilyenkor közvetlenül az első licitáló előtt ülünk. Ha tehát XXI-esünk van gyenge kártyával: kevés tarokkal, különösen kívánatos, hogy hallgassunk. Nem azért, mert akkor a skízes nem gondol a mi XXI-esünk elfogására, hanem azért, mert ha az első sok tarokkot kap, ami 3 lap vétele esetén valószínűbb, könnyebben menekülhetünk a XXI-esünkkel; esetleg annyira kierősödik a játékos, hogy inkább ultimót tervez, mely esetben tarokkot hív, s mi boldogan meglépünk a XXI-essel.

Erős kártyával azonban még közvetlenül a skízes licitáló előtt is bátran licitálhatunk, hogy a játékot drágítva, azt megnyerhessük.

d) Licitáljunk-e pagátra, ha már licitáltak előttünk? Ha közvetlenül a licitáló után ülünk, részint azért licitálunk, hogy 2 kártyát kapjunk a talonból, részint azért, hogy ha a licitáló nem skízes, tartson tőlünk, skízesnek sejtve bennünket. Valamint akkor is licitálunk, bárhol ülünk, ha jó erős kártyánk van és pedig a játéknyerés érdekében.

Fenti felsorolt esetek mind arra vonatkoznak, amikor a licitálás 3-ason kezdődik. Ha azonban a licitálás kettőn vagy egyen kezdődött, akkor invitelésnek (23. §.) kell azt tekintenünk és annak szabályait szem előtt tartanunk. Ha mégis nem invitlicitálásról volna szó, ki fog tűnni abból, hogy az első licitáló a következő mondást köteles megtartani. (17. §. és 23. §.)

e) **Licitáljunk-e, ha már 2-en licitáltak előttünk?** Harmadiknak csak erős kártyával: — sok tarokkal szoktunk licitálni, vagyis: ha remélhetjük, hogy akár mint játékos, akár mint ellenpártner megnyerhetjük a játékot. Amikor egyre, sőt tovább fokozatosan szólóra licitálunk, mindig gondoljunk arra, hogy az egyes vagy szóló játéknál az ellenpártnak sok a skártja (32. §.), tehát ha rajtunk hagyják az egyesst vagy szólót, nehéz lesz a játékot megnyerni. Skízre reményteljesebben drágíthatjuk a játékot akár egyre, akár szólóra is, mert a valószínűség az, hogy a XXI-es licitáló megfogja azt tartani. (19. §. 6.)

Néha az is megszokott történni, hogy valaki nem azért licitál 3-iknak, vagy nem azért drágítja fel a játékot, mert jó kártyája van, hanem mert szóló XXI-ese vagy pagátja van és számít arra, hogy a gyáva játékosok a szólót ráhagyják és ő kiterítheti kártyáját (19. §. 3.) Ez azonban nem mindig fizeti ki magát, mert esetleg akad egy bátor játékos, aki megtartja a szólót is, s a drágító kénytelen a drága játékot megfizetni, ha mégis tarokkot kap a talonból. *)

6. Ha 3-an licitáltak vagy kettőnél tovább licitáltak: ki vállalja magára a játékot? Azt már mondtuk, hogy ha 3-an licitálnak, vagy ha

*) A licitálásra nézve megemlítem még azt a helyi szokást, hogy fenti tanácsokkal ellentétben szinte minden játékot egyre és szólóra drágítanak fel. Nem mondom így a játék bizonyos eleveenséget, de egyszersmind **hazard-ságot is nyer.** Valóban csak azoknak való, akik állandóan együtt játszanak, s annyira össze vannak szokva, hogy belelátanak egymás veséjébe is, mert csak így kerülhetik ki, hogy a kis alapon (89. §.) játszás mellett is hazard legyen a játékuk.

csak ketten licitáltak is, de egyre vagy szólóra, az **első licitáló, általában az előbb licitálók nem kötelesek a játékot tartani.** Kérdés azonban, hogy mikor ajánlatos mégis megtartani.

Nem szoktuk az egyesst vagy szólót tartani az **esetben, ha gyenge kártyánk van skízzel.** Ez esetben **ugyanis biztosítva vagyunk, hogy ellenünk volátot nem csinálnak, tehát nem tesszük ki magunkat a kontrajátéknak, ami egyes és szóló játéknál elég gyakori.**

De akár erős kártyánk van skízzel, akár gyenge a XXI-essel vagy a pagáttal: **tartsuk meg a játékot.** Az előbbi esetben azért, mert esetleg szép játékot csinálhatunk, az utóbbi esetben pedig azért, hogy **ne csináljanak ellenünk nagy játékot és épen a XXI-est el ne fogják, amit a XX-as segítségével jobban elérhetünk.** Ez ellen az ajánlatos szabály ellen sokan vétének, tisztán csak arra irányozva **figyelmüket, hogy 2 kártyát kapjanak a talonból, ami sokszor meg is bosszulja magát.**

Természetes, hogy ha XX-asunk van, gyenge XXI-es kártyával is engedünk, mert így esetleg a skízzel kerülünk össze.

7. Néhány tanács a segítség-hívásra nézve. A segítség-hívás tekintetében is rá kell mutatnunk **néhány bár nem kötelező, de ajánlatos szabályra, illetve tanácsra.**

a) **Saját magunk meghívása.** A kötelező szabály megengedi, (17. §. 2.), hogy a játékos a sa-

ját magánál levő valamelyik tarokkot nevezze meg segítségként és ekként egyedül játsszék 3 ellen. Ez azonban csak akkor ajánlatos, ha igazán nincs szükségünk segítségre, olyan csoda jó kártyánk van, és főként ha módunkban van egyedül, 3 ellen pagát ultimót csinálni. Ez ritka eset és csak mint első vagy utolsók kockáztathatjuk meg, mert ez bizony igen kevés kivétellel kétes kimenetelű kísérletezés. Az első esetben legalább 8, az utóbbiban csak 9 tarokkal és legalább 6 primőrrel ajánlható a kísérletezés, de még így is ráfizethetünk. (42. §. és 69. §. 1. d.)

b) Segítség-hívás tarokkfektetés esetén.

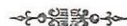
A kötelező szabály azt is megengedi, hogy tarokkfektetés esetén a legnagyobb nálunk nem levő tarokk segítségül hívásától eltérjünk. Meg szokott ugyanis történni, hogy ha valakinek gyenge kártyája van XX-assal, talán a XX-as egyedül van, attól tartván, hogy a játékos nagyon sokat talál bementeni, amit nem tudnak majd megcsinálni: egyszerűen leteszi a XX-ast a skártba, (33. §.) vagy pedig más tarokkot fektet azért, hogy a játékost figyelmeztesse bizonyos tartózkodásra. Mit csináljon ilyen esetben a játékos?

Ha tudjuk azt, hogy licitáló fektetett tarokkot, akkor a valószínűség az, hogy nem a XX-ast fektette le. Annak ugyanis, hogy honőr mellől a XX-ast lefektessük, nem volna értelme. Ilyenkor tehát maradjunk meg a XX-as mellett. Ha éppen nálunk van a XX-as, akkor is maradjunk meg a következő legnagyobb tarokk hívása mellett, mert a tarokkfektetés csak ijesztés kívánt lenni.

Ha erős kártyánk van, akkor se ijedjünk meg a tarokkfektetéstől, hívjuk bátran a XX-ast. Engedett játéknál és invitnél (20.—27. §.) a tarokk fektetést nem vesszük figyelembe (34. §. 3.), a segítség-hívás szempontjából.

Viszont ha gyenge kártyánk van akár XXI-essel, akár pagáttal, akkor okvetlenül mellőzzük a XX-as hívását, mert baj érhet bennünket, ha egyedül maradjunk 3 ellen. De ilyen esetben se hívjunk segítségül kis tarokkot, mert azzal nem tud partnerünk segíteni, és így is lehet, hogy éppen a letett kistarokkba botlunk bele.

Némelyek meg szokták azt is tenni, hogy azért fektetik le a XX-ast, mert közvetlenül a XXI-es licitáló után ülnek és »vadászni« akarnak a XXI-esre. Az ilyen XX-as fektetésről az a véleményünk, hogy szépség-hibában szenved, mert a segítségre hivatott kényszerítő ok nélkül megtagadta a segítséget. Ilyen szépség-hibában szenvedő XX-as fektetést nem is szoktunk másként feltételezni, csak ha ugyanazon játszónál már volt alkalmunk ilyen beteges vadász-szenvedélyt tapasztalni. Természetesen ez esetben eltérünk a XX-astól, de egyébként nem. *)



*) A segítség-hívásnál meg kell említenünk egy helyi szokást és pedig azt, hogy ha valaki kishonőrré licitált, nem a XX-ast hívja segítségül, hanem a XIX-est, ezzel jelezvén azt, hogy kishonőrös. Előnye az ilyen helyi szokásnak, hogy a pagátra is bátrabban lehet licitálni és többször lehet ultimót csinálni. De hátránya az, hogy a pagátosnak hetvenkedése sok szép más játékot akadályozhat meg. A magunk részéről ilyen esetben is helyesebbnek tartjuk a kötelező XX-as hívást.

IV. Invitlicitalás.

20. §. Az invitlicitalás célja. A rendes licitalás mellett lehet u. n. invitlicitalás, amelynek az a célja, hogy az egyik nagyhonőrös a másik nagyhonőrössel kerüljön össze, és együtt lehetőleg szép játékot csináljanak. Ezt a célt kívánjuk elérni azzal is, hogy ha XX-asunk van nagyhonőrrel, a másik licitalónak engedjük át a játékot (15. §. 7.) abban a reménységben, hogy önála van a másik nagyhonőr. A játéknak ilyen átengedése azonban csak a cél tekintetében azonos az inviteléssel.

21. §. Az invitelés lényege. Az invitelés lényege, amint a neve mutatja, abban van, hogy valakit egyenesen invitelünk: felhívunk arra, hogy legyen a partnerünk.

22. §. Az invitelés lehetősége. És hogy az illető megtudja azt, hogy miként kerülhet velünk össze, a rendestől eltérő licitalással eláruljuk egy nagy tarokkunkat azzal a céllal, hogy az utánunk licitaló ne a XX-ast hívja segítségül, hanem a mi elárult nagytarokkunkat, vagyis minket.

Csak 2 nagy tarokkunk valamelyikét szabad így elárulnunk: a XIX-est vagy a XVIII-ast.

23. §. Az invitelés kötelező szabályai:

1.) Csak nagyhonőr és XIX-es vagy XVIII-as birtokában szabad invitelnünk.

2.) Bármilyen honőr birtokában és bármilyen kártyával jogosultak vagyunk az invitet elfogadni. De természetesen a honőr az elfogadáshoz elengedhetetlen.

3.) Sem az invitelés, sem annak elfogadása nem kötelező.

24. §. Az invitelés módjai. Az invitelés módjai pedig a következők:

1.) **Hogyan invitelhetek, mint első licitaló XIX-esre?** Ha első vagyunk nagyhonőrrel és XIX-essel, úgy mindjárt egyszerre 2-t mondunk és az utánunk következőnek, aki egyet vagy szólót mond, engedjük át a játékot, hogy ő aztán a XIX-est hívja segítségül.

2.) **Hogyan invitelhetek, mint első licitaló XVIII-asra?** Ha első licitaló vagyok nagyhonőrrel és XVIII-assal, úgy mindjárt egyszerre 1-et mondom és az utánam licitalónak, — aki szólót mond — engedem át a játékot, hogy ő aztán a XVIII-ast hívja segítségül.

3.) **Hogyan invitelhetek, mint második licitaló XIX-esre?** Ha előttünk 3-at mondtak, nagyhonőr és XIX-es birtokában 2 helyett egyszerre 1-et mondunk, amit az első licitaló megtart és hívja a XIX-est.

4.) **Hogyan invitelhetek, mint második licitaló XVIII-asra?** Ha előttünk 3-at mondtak nagyhonőr és XVIII-as birtokában egyszerre szólót mondom, amit az első licitaló megtart és hívja a XVIII-ast.

5.) **Vissza invitelés.** Egy különös invitelés az u. n. visszainvitelés. Az első licitáló mond 3-at, noha nagyhonőre mellett XIX-ese is van, mert attól tart, hogy nem licitálnak utána és így cél nélkül nem akar kevesebbet kapni a talonból. De amikor licitáltak utána 2-t, akkor ő ahelyett, hogy a 2-t megtartaná, egyet mond, és aki a kettőt mondta, szólót mond az egyes mondás után, amit az első licitáló enged. Így a szólót mondó lesz a játékos és segítségül hívja a XIX-est.

Fenti invitelési esetekben megállapítható az a közös elv, hogy XIX-esre invitelés esetén 1-et, XVIII-asra invitelés esetén 2-t »ugrunk«, vagyis 3 helyett 2-t, 2 helyett 1-et mondunk, ha XIX-esre invitélünk, XVIII-asra invitelés esetén pedig 3 helyett 1-et, 2 helyett szólót mondunk.*)

Ha invitelés esetén még egy 3-ik is licitál, az az invitélést nem zavarja meg, tehát az elfogadó ragaszkodik az inviteléssel jelzett segítő kártyához. Ha valaki kettőn vagy egyen kezdi a licitálást, de azt engedés helyett megtartja, az természetesen nem invit. Ilyen licitálás is megszokott ugyanis történni jó kártya esetén. (19. §. 4.)

25. §. Mikor ajánlatos invitelni? Az invitálás kötelező szabályainak és módjainak ismerete mellett itt is fontos kérdés, hogy mikor ajánlatos invitelni.

*) Ez általános elvvel szemben áll az a helyi szokás hogy néhol a XVIII-asra invitélnek a visszainvitelés fenti módján, de egyébként teljesen azonosan. Mint az alapelvvel (1-es és 2-es ugrás) ellenkezőt: kerüljük.

1.) **Invitálni csak jókártyával** (legalább 6 tarokk) **ajánlatos és különösen kívánatos**, hogy a pagát is az **invitelőnél legyen**, mely esetben a tuletroa megnyerésére nem kell nagy erőt pazarolni és nem kell attól tartani, hogy elvesz a tuletroa. Ha **ugyanis nincs nálunk a XX-as** — hiszen XIX-esre **vagy XVIII-asra** inviteltünk, — csak a 2 nagyhonőr a **biztos ütőnk**: így ha a pagát nincs kézben nálunk, igen könnyen elveszíthetjük a tuletroát, sőt vele a játékot is. Pagát nélkül tehát csak különösen erős kártyával inviteljünk.

2.) Néha célszerű akkor is invitelnünk, ha **XX-asunk** is van, noha anélkül is összekerülnénk a **játékosal**. Ezt XX-as birtokában rendszerint 2 okból tesszük. Vagy azért, mert drágítani akarjuk a **játékot**, vagy azért, hogy többet kapjunk a talonból. **Az előbbi** akkor tesszük, ha biztos a játék megnyerése, az utóbbi akkor ajánlatos, ha p. o. az **első volt a licitáló** és mi a 3-ik helyen ülünk, úgy **kaphatunk** tehát 2 lapot, ha kettő helyett egyszerre **egyet vagy szólót** mondunk, természetesen a XIX-es, **illetve XVIII-as** és nagyhonőr birtokában. Ha **utolsó** vagyunk, ugyanezt a célt csak **szóló mondásával** érhetjük el, ez esetben tehát, ha XIX-esre **inviteltünk**, az egyes mondás megtartása után még **szólót is** mondunk.

3.) Némelyek jókártya nélkül csak azért is szoktak **invitálni**, hogy az utánuk ülő skízes el ne fogja a **XXI-esüket**. Ha valaki 1—2 esetben így cselek-

szik, biztosra veheti, hogy azt észreveszik, s skízzel többé egyáltalában nem fogják az invitjét elfogadni.

26. §. Mikor ajánlatos az invitet elfogadni?

Az invitet elfogadni mindig ajánlatos, tehát még pagátra és gyenge kártyára is, mert hiszen az invitelőnek rendszerint jó kártyája van, érdemes tehát vele összekerülni.

Némelyek nem szokták elfogadni az invitet azért, mert XX-as van náluk, tehát — úgy gondolják — az invit elfogadása nélkül is összekerülnének. Ez a szűklátkörű számítás, amely rendszerint azt veszi döntő szempontnak, hogy 2 kártya jusson a talonból, nem helyes, már csak azért sem, mert rendszeren az invitelőnél van a pagát, tehát első sorban neki van szüksége arra, hogy többet kapjon a talonból. De nem helyes azért sem, mert ha mi hallgatunk, vagyis nem fogadjuk el az invitet, úgy lehet valaki a hátunk megett elfogadja, mi tehát elszalasztottuk az erős partnert. Sőt még ha utolsók vagyunk is, és senki utánunk már nem licitálhat, s még ha az el nem fogadás esetén az invitelő ugyanannyit kapna is a talonból, mint az invit elfogadása esetén, még ez esetben is csak akkor ne fogadjuk el az invitet, ha annyira gyenge kártyánk van, hogy félni kell a drágított játék elvesztésétől. Indokolt ez az álláspont még 2 más szempontból is. Egyfelől azért, mert ha az invitet elfogadjuk, vagyis tovább licitálunk, drágább játékot van módunkban megnyerni, ami főként a volát sikerülte esetén sokat számít. Másfelől pedig azért, mert ha nem fogadjuk

el az invitet, a skízes invitelő esetleg XXI-fogásra skártól, ami az egész játékot tönkretelheti.

Ismét mások az invitet nem szokták elfogadni azért, mert skízzel közvetlenül az invitelő után ülnek és inkább a XXI-esre kívánnak lesni. Ez ismét tiltengő vadászszenvedély, aminek ritkán van eredménye, mert hiszen az invitelő rendszerint erős szokott lenni, tehát nem olyan könnyű a XXI-esét elfogni. Vadász szenvedélyünkért tehát ne mondjunk le az egyébként biztosra vehető szép játékról.

27. §. Hogyan fogadjuk el az invitet?

Az invitet rendszeren úgy fogadjuk el, hogy mint első az invitelő mondását megtartjuk, ha pedig az első licitáló invitelt, a következő játékra licitálunk, tehát 2 után egyet mondunk. Igen kedvezőtlen azonban a helyzet, ha az invit e rendszer elfogadásának következményeként mindketten csak 1—1-et kapunk a talonból. Ilyenkor tehát arra is gondolnunk kell, hogy az invitelő 2-t kapjon. Ha tehát az invitelő közvetlenül előttünk mondott 2-t, ne egyet mondjunk utána, mint ahogy következne, mert akkor mindketten 1—1-et kapnánk a talonból, hanem a kettő után szólót mondjunk, mely esetben mi magunk nem veszünk ugyan semmit sem, de az invitelő 2 lapot vesz. Amikor invitelés útján választottunk magunknak segítséget, a játékot invitjátéknak szoktuk nevezni.



V. A skártolás. A tarokkban kitűzhető célok.

28. §. A skártolás általában és kötelező szabályai. Skártolni annyit jelent, mint kártyáinkból ugyanannyi lapot kiválasztani, ahányat a talonból vettünk és azt letenni, mintha már ütés volna. Az így letett kártyákat nevezzük skártnak. A skártolás külön tudomány, pedig kötelező szabálya könnyen megjegyezhető. És pedig: királyt és honőröket nem szabad lefektetnünk.

A jó rend kívánalma, hogy a játékos a maga skártját maga elé teszi, a többi skárt pedig együtt a volt osztó és leendő osztó közé tétetik. Ha 5-en játszanak, az ellenpárt skártját az osztó szedi össze és tartja számon. A játékos a saját skártját mindig megnézheti, az ellenpárt skártját a játékosok közül senki sem nézheti meg. Ez az illemszabály kötelező parancs, bár nem »renonsz«. (87. §.)

Aki azonban csak ennyit tud a skártolás tudományából, az nagyon keveset tud.

29. §. A tarokkban kitűzhető célok. Hogy helyesen tudjunk skártolni, ismernünk kell a tarokkban kitűzhető célokat is, mert hogy mire akarunk játszani vagyis hogy milyen célt vagy célokat tűz-

tünk magunk elé, épen ettől függ, hogy miként és mit skártoljunk. Ezért kell a skártolást és e célokat együtt tárgyalnunk.

A tarokkban a következő célok tűzhetőek ki és tűzhetőek el:

1.) Magának »a játéknak megnyerése« az által, hogy skártunkban és ütéseinkben együttesen bizonyos számú pontot gyűjtünk össze. (40. §.)

2.) »Tuletroára« játszunk, vagyis arra, hogy ütésünkben legyen mind a 3 honőr. (49. §.)

3.) »Négy király«-t csinálunk úgy, hogy mind a 4 királyt megfogjuk ütésünkben. (58. §.)

4.) »Ultimó«-ra játszunk, vagyis arra, hogy a pagáttal utolsó ütést csinálunk. (67. §.)

5.) Elfogjuk az ellenpárt XXI-esét. Ez a »huzatszöveg fogás«. (76. §.)

6.) »Volát«-ot csinálunk, vagyis elfogjuk az összes ütést. (80. §.)

A tuletroát, 4 királyt, ultimó pagátot, XXI-fogást és volátot közös néven »figurák«-nak nevezhetjük. *)

Természetesen, ezekkel a célokkal szemben áll az ellenfél célja, aki e célok elérését meggátolni igyekszik. A skártolásnál ez ellencélokat is tekintetbe kell venni.

*) Ujabbán a figurák közé sorozzák »a bemondott duplajáték«-ot, amely együttesen azonos a bemondás nélküli duplajátékkal. (40. §.) A bemondott duplajáték a 4 király és volát réjtjébe kaszál bele, sokszor egyenesen ezek között foglalja el. De a bemondott duplajátékot ezért sem tartjuk a tarokkban különösen beiktathatónak, mert a tarokk sokkal konzervatívabb játék, mint a modern alsós, amelynek figuráit szinte évről-évre szaporítják túlpihentettségük miatt. Azért a bemondott duplajátékkal nem is foglalkozunk.

30. §. A skártolás módjai. Kétféle skártolási módot ismerünk.

1.) Az egyik, hogy minél kevesebb-féle szín maradjon a kezünkben. Így skártolunk a játék megnyerése és az összes figurák mindenikének megcsinálhatása érdekében, kivéve, ha XXI-est akarunk fogni. Ezt az első főelvet nem nehéz megjegyezni. A minél kevesebb-féle színre való skártolással azt akarjuk elérni, hogy minél kevesebb esetben egyezék a színünk a partnerünk színével s így valamilyünk tarokkal tudjon ütni, ugyanis a játék kötelező szabályai szerint (43. §.) színre színt kell adni, s ha szín nincs, akkor tarokkal üthetünk, illetve tarokkot kell az ütésbe tennünk.

2.) A másik skártolási mód az, hogy minél több-féle szín maradjon kezünkben azért, hogy színeinkbe behívjanak, s így lehívják azokat, s minél tovább, lehetőleg az utolsó ütésig bírjuk tarokkal. Erre van szükségünk elsősorban, ha az ellenpárt pagát ultimóját akarjuk megakadályozni, aminek egyik módja az, hogy egy másik tarokk is marad az utolsó ütésre, nemcsak a pagát. De ha XXI-est akarunk fogni, mint említettük már e szakaszban, akkor is sokféle színre skártolunk, részint azért, hogy színeinket lehívják, s így ne legyünk kénytelenek a skíz-el idő előtt ütni, részint azért, hogy ne kelljen tarokkal ütni s így ütésben ne maradjunk. (78. §.)

31. §. A skártolási módok közül melyiket válasszuk? Nagy gondal kell mérlegelnünk, hogy

e skártolási módok közül melyiket válasszuk, aminek helyes eldönthetése érdekében 2 kérdést kell megfontolnunk:

1.) Fenyeget-e az ellenpárt részéről ultimó csinálás veszedelme, és remélhető-e, hogy azt helyes skártolással meg tudjuk akadályozni?

2.) Akarunk-e XXI-fogásra játszani vagy nem?

Ami az első kérdést illeti: a skártolásnál az ultimópagát veszedelmére mindig az *ellenpártnak* kell gondolnia. A játékos tehát és annak partnera soha sem skártol ultimó ellen. Ha ellenpárti vagyok ugyan, illetve gondolom, hogy az leszek, mert nincs XX-asom (17. §.), de a pagát kezemben van, egészen bizonyos, hogy a játékos nem fog ultimóra játszani, ilyenkor tehát ismét elesik a védekezés szükségessége. Ha ellenpárt vagyok ugyan, pagátom sincs, de csak 4 tarokkom van: ez esetben felesleges volna ultimó ellen skártolnom, mert 4 tarokkal nem lehet az ultimót meggátolni. Ugyanezen esetben 5 tarokkal már mérlegelem, hogy érdemes-e ultimó ellen skártolni. És pedig, ha kihívó vagyok, 1—2 ütést remélhetek is, mert nagy honöröm, esetleg más nagy ütőm van, akkor érdemes sokféle színre skártolnom, de egyébként nem. 6—7 tarokkal, akár kihívó vagyok, akár nem, már ultimó ellen kell mindig skártolnom, ha t. i. pagátom nincs. Ez olyan általános szabály, hogy ettől csak az esetben térjünk el, ha többféle színre skártolás nélkül is biztosan megtudjuk gátolni a pagát ultimót. P. o. kihívó vagyok 7 tarokkal és még nagy ütőm is van.

Külön kiemelem itt azt az esetet, amikor kihívó vagyok 7 tarokkal, köztük a XIX-essel s nem vagyok bizonyos, hogy nem én leszek-e a partner, ami 3-as licitálás mellett sokszor megszokott történni. Ilyenkor teljesen felesleges 2-féle színre skártolással esetleg egy szép játékot veszélyeztetni.

Hogy XXI-esre akarok-e lesni vagy nem, ezt láthatom a kártyámból. 3 esetet kell itt megkülönböztetnünk:

a) Én vagyok a játékos, természetesen skízzel, mert enélkül nem lehet XXI-esre lesni. Ez esetben minél többféle színre skártolok (természetesen tarokkot le nem téve, ami áll mindenik többféle színre skártolásnál).

b) Ellenpárt vagyok, közvetlenül a XXI-es után. Ez esetben is minél többféle színre skártolok.

c) Ellenpárt vagyok, szemben a XXI-essel, vagy közvetlen előtte. Ilyenkor minél kevesebb színre skártolok. Ez esetben ugyanis 2 körülményt veszek figyelembe. Az egyik az, hogy ebben a helyzetben csak kivételesen kedvező esetben van módomban a XXI-esre eredményesen lesni, ezért a ritka esetért tehát nem érdemes többféle színre skártolással a játéknyerés esélyeit veszélyeztetni. A másik körülmény pedig az, hogy ez a kedvező helyzet csak úgy áll be reám nézve, ha a XXI-es nem tőlem, vagy nem csak tőlem tart, hanem a partneromtól is, mert az közvetlenül utána ül. Ilyen helyzetben tehát én nyugodtan üthetek, s ha egyféle színeim vannak is, lehívhatom azokat.

A többféle színre skártolásnál gyakorlati szempontból ki kell emelnünk azt az esetet, amikor 2-féle színünk van: egy királyos és egy fejetlen szín, s mindenikből 2—2, amelyekből 1-et kell skártolnunk. Ilyenkor feltétlenül a király mellől tesszük le a színt, mert bizonyos, hogy annak a fejetlen színnek királyát, amely nálam van, valakinek le kell hívni, amit a királyos színemről nem mondhatok biztosan, sőt mivel az esetek többségében minél kevesebb színre történik a skártolás, nagyon valószínű, hogy az is, aki ultimóra akar menni, az is, aki a XXI-est félti, inkább a királya mellett hagyott színt, semhogy fejetlen színből hagyjon 2-t, így tehát színeink egyezése valószínűbb.

Végül meg kell említenem néhány olyan többször hangoztatott, szinte egy-egy esetben szállóigévé lett tanácsot, amelyeket azonban nem szabad komolyan vennünk. Ilyen szálló ige: »Partner kárót nem tart«, ami annyit akar jelenteni, hogy a játékos partnera lehetőleg leteszi a káró színét. Egy másik szálló igévé vált tanács: »pikket, ha baj van«, ami azt kívánja, hogy a XXI-es mentésére tartsunk egy pikk rövid színt és azt hívjuk meg. Tanácsolják még, hogy volát ellen is tartsunk külön egy rövid színt. Hát ez annyi mindenféle tanács, hogy legjobb ezeket nem komolyan venni. Elég ha a fentieket komolyan vesszük, legfeljebb ha arra figyelünk, hogy ha volát szagot érzünk gyenge kártyánk miatt, mint kihívók, — amire azonban ilyenkor ritkán van eset, — ne hagyjuk magunkat rövid, fejetlen szín nélkül.

32. §. Ugyanabból a színből melyiket skártoljuk? A skártolásnál mindenesetre az az eldöntendő elsőrendű kérdés, hogy milyen színt tegyünk le, de ugyanakkor egy másik szempontra is kell gondolnunk, bár soha sem az elsőrendű kérdés sérelmével, és pedig arra, hogy ha módunkban van válogatni: ugyanabból a színből melyiket tegyük le. Ezzel a kérdéssel együtt nyer megoldást az a kérdés is, hogy ha az elsőrendű szempontból módunkban van 2 szín között választani, melyik színt tegyük le. (P. o. káróból is 2 fejetlen színünk van, pikkből is 2, szintén fejetlen, s az első rendű szempontból teljesen közömbös, hogy a pikkből vagy a káróból tegyük-e le a kettőt.)

Itt tudnunk kell azt, hogy a játékos a saját maga javára skártol, tehát minél több poént érdeke letenni. (Inkább dámát, mint lovast.) A másik 3 skártoló az ellenpárt javára skártol. A XX-as (illetőleg a játékos partnera) tehát minél kevesebb, a másik kettő minél több poént kell, hogy letegyen a saját érdekében.

Még egy szempontra hívom fel itt, mint kivételre, külön a figyelmet, mert erre sokan nem szoktak gondolni. Nem egyszer megtörténik az, hogy 8 tarokkunk mellett egy fejetlen színünk van. Ilyenkor a játékosnál vagy partneránál, mint akiknél a volátra is lehet, sőt kell is számítani, ne az legyen a szempont, hogy minél többet tegyenek le a skártba, hanem hogy minél magasabb ütőértékű színt hagyjanak meg, tehát inkább dámát, mint lovast stb. Meg-

történhet ugyanis, hogy végül minden tarokk kimegy, s ettől a fejetlen színtől függ a volát. Ha a királyt eldobják, a dáma ütő marad, míg p. o. lovasnál a dámának is hiányozni kell, hogy ütő lehessen.

33. §. Tarokk skártolás. Eddig mindig csak a színek skártolásairól beszéltünk. Tarokkot ugyanis rendszerint csak akkor fektetünk le, ha nincs lefektetni való színünk. Kivételt képez az az eset, amikor igen gyengék vagyunk: alig 1–2 tarokkunk van. Ilyenkor szoktunk tarokkot is lefektetni. Két esetről kell itt szólnunk.

1.) **Kistarokk fektetés.** Kistarokkot 2-féle célból fektetünk. Részint azért, hogy kevés tarokkunk mielőbb elfogyjon és »smírólhessünk«, vagyis hogy a partnerunk biztos vagy remélhető ütésébe minél több poént, lehetőleg királyt adhassunk bele. Ha ezt a munkát jól tudjuk végezni, akkor azt szokták mondani rólunk: meglátszik, hogy bábatanfolyamon volt, megtanult kenegetni. És ez dícséret. Részint abból a célból fektetünk kevés (2–3) tarokkból tarokkot, hogy a játékost kissé megzavarjuk és a XX-astól eltérésre bírjuk.

2.) **Nagytarokk fektetés.** Ha gyengék (2–3 tarokk) vagyunk XX-assal és félünk, hogy partnerunk utlimót mond, amit elveszíthetünk, vagy attól tartatunk, hogy elfogják a XXI-est, ilyen esetben a XX-ast le szoktuk fektetni.

Ha XX-asunk mellett XIX-es vagy XVIII-as is van, úgy nem érdemes XX-ast fektetni, mert való-

színű, hogy a játékos mégis minket nevez meg partnerul a XIX-es, illetve XVIII-as hívásával.

Abból a célból, hogy XXI-est fogjunk nem illik a XX-ast lefektetni. Engedett játéknál vagy invitelés esetén viszont szükség nélkül nem érdemes tarokkot fektetni, még abból a szempontból sem, hogy hamarabb smírólhessünk, mert ezzel eláruljuk gyengeségünket, illetve még inkább azt, hogy partnerünk erős lehet, ami a játékost és partnerát óvatossá teszi, esetleg a mi hátrányunkra. (Nem mondják ki az ultimót, holott jó alkalmunk lett volna a kontrázásra.)

34. §. A tarokk fektetés kötelező szabályai:

1.) A tarokk fektetést úgy a játékos mint a partnera és az ellenpárt is köteles bejelenteni. P. o. 1 tarokk fekszik.

2.) Ha 5-en játszanak, az osztó jelenti be a nem játékosok részéről a tarokk fektetést.

3.) »Engedett« és »invit« játéknál a XX-ast, illetve azt a kártyát, amelyre az invitelés történt, nem szabad lefektetni.

35. §. Elskártolás. Ha elskártoljuk magunkat, vagyis a vett lapnál többet vagy kevesebbet teszünk le, annak bizonyos kellemetlen anyagi következményei vannak. Ilyenkor, ugyanis a rosszul skártoló nyereség esetén sem kap semmit, sőt a nyert összeget ő fizeti meg partnerának. Ha pedig vesztettek, partnera helyett is ő fizet.*)

*) Néhol az elskártoló mind a 3 játékosnak fizet. Ez azonban nem helyes,

VI. A játék indulása.

36. §. Bemondások. A játék indulásának is szabályszerű méltósággal kell történnie. Az indulás alatt a játék kezdetét megelőző bemondásokat értjük. A bemondásokat a játékos kezdi. »Segít a XX-as«, mondja leelőször, vagyis megnevezi azt a tarokkot, akár XX-as, akár más nagy tarokk, amelynek birtokosa a partnera. Aztán utána bemond mindent, amit csak mondhat, majd végül hozzá kell tennie: »mehet«, vagy »pász«. Utána az ülés sorrendjében mindenkinek nyilatkoznia kell. Ha mondani valója van, bemondja, ha nincs mondani valója, akkor »mehet«-et kell mondania. Ha valami újabb mondás volt, minden következőnek nyilatkoznia kell ismét, még ha »pászolt« is megelőzőleg. Tehát ha a játékos partnera tuletroát vagy egyebet mondott, nemcsak mehetet, mind a 3 játékos az ülés sorrendjében újra nyilatkozik. Aki pászolt, csak újabb mondás után mondhat ismét valamit, amikor a sor a mondás után rákerül. Viszont minden mondás után lehet újabb mondás, épen azért kell mindenkinek minden mondás után nyilatkoznia.

A bemondások sorrendje, akár egy játékos, akár az együttjátékosok részéről ez szokott lenni: 1.) Tarokk szám. 2.) Segítség megnevezés. 3.) Tuletroa. 4.) Négy király. 5.) XXI. fogás. 6.) Ultimó pagát. 7.) Volát. E

sorrend természetesen nem lehet merev. Viszont a sorrendtől eltérésnek jelentősége van. P. o. tuletroa és ultimó mondás előtt bemondott 4 király a játékos partnera részéről biztatás ultimóra esetleg a tuletroa és XXI-fogás bemondására, ultimó után bemondott 4 király feltétlenül volátra biztat. (60. §.)

37. §. Tarokkszám bemondása. A mondások közé tartozik a tarokkszám bemondása. (A lefektetett tarokk darab számát már megelőzőleg, a lefektetéskor be kell mondani, illetve a játékosnak, ha ezt addig elmulasztotta, ezzel kell kezdenie a bemondást.)

1.) A tarokkszám bemondásának kötelező szabályai:

a) Mindenki bemondhatja, ha 8 vagy 9 tarokkja van.

b) A bemondás csak az ultimó mondójára és az ultimó megkontrázójára nézve kötelező.

c) Bemondani csak a tényleges tarokkszámot lehet.

d) Az elhallgatott tarokkszámot csak újabb bemondás után szabad bemondani.

2.) Tanácsok a tarokkszám bemondására nézve.

a) A játékosra és partnerára nézve mindig ajánlatos a tarokkszám bemondása, mert ezáltal nemcsak az ellenpártot, hanem egymást is tájékoztatják s jobban összetudnak játszani.

b) Az ellenpárt 2 célból szokta elhallgatni 8 tarokkját. Vagy azért, hogy a játékosok bátrabban

mondjanak ultimót, amit kontrázni lehet 8 tarokkal, vagy ha nem mondják is be, hadd kísérletezzenek annak megjátszásával, miáltal a tuletroa a legőbb ilyen esetben el szokott veszni. Vagy azért hallgat, hogy csendben ultimót csinálhasson, főként ha a játékosok tuletroát mondanak.

c) 9 tarokkot egyik játészó sem szokott elhallgatni. Viszont 9 tarokk helyett csak 8-nak bemondása fenti (37. §. 1 c.) kötelező szabályba ütközik.

3.) A tarokkszámért járó fizetés. Bemondott 8 tarokkért 1, 9 tarokkért 2 egységet fizet minden játészó, a bemondónak. Elhallgatás esetén csak a saját partner fizet.

38. §. A bemondás megszakítása. Ugyanazon játészó bemondásának megszakítás nélkül kell történnie. Ha azonban valaki tarokkot fektetett, — természetesen nem a játékos, — a játékosnak a segítség-hívás után joga van a bemondást megszakítani és megkérdeznie, hogy van-e hivatalból kontra (48. §.) vagyis, hogy fekszik-e a segítségül megnevezett tarokk és nyert felvilágosítás után joga van bemondását tovább folytatnia.

39. §. Kontra, rekontra, szubkontra. Végül a bemondásokhoz tartozik úgy a játék, mint valamelyik figura megkontrázása, ami annyit jelent, hogy a játék vagy megkontrázott figura egysége kétszeresen számít. Rekontrázás a kontra utáni egységeket, a szubkontra, a rekontra utáni egységeket kétszeresi meg. A játékot, illetve minden figurát külön lehet, illetve kell kontráznunk stb.

VII. A játék.

40. §. A játék célja. A tarokban meg kell különböztetnünk magát a játékot és a figurákat. Úgy a játékot, mint a figurákat megfelelő ütések hazavitele útján nyerhetjük meg. Az ütések úgy keletkeznek, hogy az osztó mellett jobbról ülő (hívó) egy kártyát hív, az ülés sorrendjében mindenki beletesz egy kártyát bizonyos szabályok szerint (43. §.) és az ütés azé lesz, aki a legmagasabb ütő értékű lapot (3. 6. 7. §.) tette az ütésbe és ő hív tovább.

Magának a játéknak célja, hogy a játékos partnerével együtt az ütésekben egyesével számítva legalább 48 pontot vigyen haza, beleszámítva a játékos skártját is; illetve 3-as számítással 33 pont és 1 kártya hazavitele esetén nyeri meg a játékos a játékot. A kártyák pont értéke ugyanis 94 (8. §.). Ennek fele 47. Hogy tehát a játékos és partnera nyerjen, a pontok felénél legalább eggyel többet kell csinálniok. *) Kontrázás esetén is a játékosnak kell 48 pontot csinálnia, ellentétben azzal a helytelen elmélettel, hogy a kontrázással az ellenpárt vál-

*) Helyi szokások: Ha éppen 47 poént hozott össze mind a két párt, ezt »biká«-nak szokták nevezni és ez esetben a játékos és partnera nem csak elvesztették a játékot hanem a megjátszott játék egységeinek a kétszeresét tartoznak fizetni. Némely helyen akkor is kétszeresét fizet a veszítő fél, ha a pontok száma 24-en alul marad, amit úgy mondunk, hogy a vesztes »duplában maradt«. Kontra esetén úgy a »bika«, mint a »duplajáték« 4-szeresét fizet.

lalta magára a játékot, tehát neki kell 48 pontot csinálni. A kontrázás ugyanis minden esetben csak azt jelenti, hogy az egységek kétszeresen számítanak.

A poénok másik számítási módja a *hármással* olvasás, ami úgy történik, hogy 3 kártyát összefogunk és összeadunk, s az összegből 2 pontot levonunk. Ilyen olvasás mellett a pontok összes száma 66, mert hiszen 14×2 pontot levonásba hoztunk. Tehát a nyerő félnek 33-nál, vagyis a felénél többet kell olvasnia legalább 1 kártyával. Természetesen az utolsó 3 kártyát úgy fogjuk össze hogy a fölös kártya 1 pont értékű legyen. A fizetés a 14 és 16 §. 6 pontja szerint történik.

A figurákról általában már szözlöttünk (29. §.) Részletesen minden figurával külön címek alatt foglalkozunk.

41. §. A játék és figurák megjátszásának összefüggése. A megjátszás tekintetében maga a játék és a figurák érdekesen függenek össze a tarokban. Magának a játéknak megnyerése a legtöbb esetben *másodrendű* cél, mert a főcél egyik vagy másik figurának a megcsinálása.

1.) **A játék és a 4 király, ultimó, volát összefüggése.** Amikor arra törekszünk, hogy 4 királyt, ultimót vagy volátot csináljunk, e cél elérése azonos a játék megnyerésére törekvéssel, vagy legalább is a játék megnyerését nem veszélyezteteti. (Kivéve mégis drágított játék esetén az ultimóval való erőltetett kísérletezést.)

2.) A játék és XXI-fogás összefüggése.

Ha XXI-fogásra játszunk, ez sok esetben úgy történik, hogy akkor sem ütünk, amikor üthetnénk, sőt nagy tarokkjainkat egyenesen eldobáljuk, tehát a játéknyerés és XXI-fogás érdeke teljes ellentétben van egymással. De ilyenkor a figura érdekében, amely siker esetén sokkal több nyert egységet jelent a számunkra, s megjátszása önmagában is érdekesebb, teljesen lemondunk a játék megnyeréséről.

3.) A játék és tuletroa összefüggése.

Igen érdekesen függ össze a játéknyerés és tuletroacsinálás érdeke. A tuletroa érdekében ugyanis »tarokkozni« kell, azaz tarokkot hívni, s ez egy darabig a játéknyerés érdekét is előmozdítja. De ha a tarokkozás erőltetésében mértéket nem tartunk, úgy az igen könnyen a játék elvesztését eredményezheti, mert ha »rövidek« vagyunk, vagyis kevés a tarokkunk, teljesen kifogyunk s ha épen az ellenpárton marad az ütés, még színekkel is mindent hazavihet. (Ha ilyen tarokknélküli »tarokkozás«-ra kerül a sor, azzal szokták a tarokkisták a játékot lebecsülni: »no, most jön a preferánc«.) A 2 célt: a játéknyerés és tuletroa megcsinálását tehát úgy szoktuk összeegyeztetni, hogy amíg a tuletroát meg nem csináljuk, vagy amíg reményünk van arra, hogy azt tarokkozással megcsinálhatjuk, addig tarokkozunk, ha azonban a pagát beleesik az ütésbe, vagy talán »elmenekült«, azaz az ellenpárt vitte haza a pagátot, azonnal színek hívására térünk át, másodrendű célunk: a játéknyerés érdekében, amely ekként elsőrendű céllá lett.

4.) A játéknyerés, mint elsőrendű cél.

Már az elmondottakból is kitetszik az a szabályszerűség, hogy a játéknyerés elsőrendű céllá akkor lesz, ha az elsőrendű célt már elértük, vagy annak eléréséről játékközben le kellett mondanunk. És áll ez nem csak a tuletroára nézve, hanem a XXI-fogásra nézve is. De az elmondottakból következik az is, hogy ha nem volt módunkban elsőrendű célt tűzni magunk elé, vagy ha nem érdemes a biztosabb másodrendű célt a bizonytalanabb elsőrendű célért veszélyeztetni, akkor a játéknyerést tesszük elsőrendű céllá. Ez történik különösen a drágított, vagyis 1-es és szóló játéknál. Az egyes és szóló játék ugyanis önmagában jelentékeny mennyiségű pontot jelent, az ilyen drágított játéknál tehát ajánlatos vigyázni, hogy azt el ne veszítsük. Ilyenkor tűzzük ki tehát magát a játéknyerést elsőrendű céllá, ami azt jelenti, hogy ne kísérletezzünk az adott helyzetben bizonytalan XXI-fogásra játszással, sem be nem mondott ultimóval, ha az megerőltető tarokkozással járna, sőt még ha bemondott tuletroa elvesztésének tesszük is ki magunkat, egyes és szóló játéknál ne erőltessük a tarokkozást.

42. §. Meghívjuk-e önmagunkat, ha csak játéknyerésre számíthatunk? Minthogy a játéknyerés általában másodrendű cél, nyilvánvaló, hogy önmagunkat hívni segítségül még drága játék mellett sem érdemes, mert ezáltal szép lehetőségekről mondunk le és hozzá még megfelelő ellenérték nélkül.

43. §. Kötelező szabályok. A játék megjátszásának egyetlen kötelező szabálya van, amely azonban általános jellegű, vagyis a figurák megjátszásában is kötelező és pedig ez: színre színt kell venni, ha nincs, akkor tarokkot. Ha ez sincs, bármit lehet.

44. §. A jó játék általános kellékei. Itt azokra a nem kötelező szabályokra — mondjuk tanácsokra — gondolunk, amelyek nélkül nem lehet szép játékot csinálni: vagyis mindent célul kitűzni és mindent elérni, ami csak az adott helyzetben kitűzhető és elérhető, s amelyek szükségesek nemcsak a játék megnyeréséhez, hanem általában a különböző figurák megcsinálásához, illetve meghiúsítása tekintetében.

Mind a 4 játészó mérlegelje már a játék kezdetén, részint a bemondásokból, részint a licitálásból, hogy milyen célkitűzésekről van, vagy lehet szó, és gondosan figyelje ezt játék közben is, amíg a helyzet teljesen nem tisztázódik.

1.) Figyeljünk a bemondásokra. Első sorban a bemondásokra kell jól figyelni, hogy mint partner, a bemondott figura érdekében, mint ellenpárt, az ellen játszassunk, tekintet nélkül a játéknyszerésre. Tehát, ha tuletroa van mondva, első sorban a tuletroára, illetve ellene, ha ultimó van mondva, az ultimóra, illetve ellene játszunk. Természetesen ha valaki 8- vagy 9 tarokkot mondott, azt is figyelembe vesszük. Ha tudjuk, hogy a 8-9 tarokkos velünk van, tarokkozással támogassuk, kivéve, ha az ellenpárt ultimót mondott, mely esetben még 8 ta-

roknál is a 8 tarokkos a legelső alkalommal hívja le a színét, és a partnera is mindaddig színt hívjon, míg a 8 tarokk mellől le nem ment a szín. Ha a 8 tarokkot mondó az ellenpárthoz tartozik, mi pedig a játékos partnera vagyunk, az általános szokás (44 §. 3. b.) ellenére színt hívunk.

2.) A licitálásból próbáljunk a célokra következtetni. Ha mondás nem volt, a licitálásból igyekszünk megállapítani, hogy lehet-e szó XXI-fogásról, vagy nem, és ismét tekintet nélkül a játéknyszerés érdekére, ehhez alkalmazzuk játékunkat. Ha nem volt tuletroa mondva, mindig gondolnunk kell arra, hogy vagy mi akarunk XXI-fogásra játszani, vagy az ellenpárt, azért ez legyen elsősorban figyelmünk tárgya.

3.) Igyekezzünk a hívásokból és a játék menetéből tájékozódni. A hívásoknak és általában a játék menetének a megfigyeléséből tudhatjuk meg, hogy ki kivel van, és kinek mi lehet a célja. És ha a partnerunknál ismertünk fel valami célt, azonnal támogassuk, ha az ellenpártnál, haladék nélkül a felismert cél meghiúsítására törekedjünk. És itt is egészen mellékes, hogy magát a játékot megnyerjük-e, vagy elvesztjük.

A hívásokból és a játék menetéből azért tudjuk megállapítani, hogy ki kivel van, s kinek mi lehet a célja, mert erre nézve is vannak, bár nem kötelező, de igen kialakult szokások. A hívásokból és a játék menetéből mérlegeljük a következőket:

a) Van-e eshetőség XXI- fogásra és melyik részen? Ha a játékos a hívó, az mindenesetre kártyájának és céljának megfelelően fog hívni, és pedig: ha XXI-est akar fogni, akkor rövid, — lehetőleg fejetlen szint fog hívni, hogy a XXI-es el ne menekülhessen. Ezzel a hívással célja már jelezve van. Ilyen esetben, ha a játékos partnera vagyunk, igyekszünk a XXI-est behajtani (78. §. 6.), ellenkező esetben a partnerünk XXI.-esét menteni (78. §. 2.) Ha a játékos tarokkot hív, esetleg hosszú szint, biztosra vehető, hogy nem akar XXI.-est fogni, sőt az övé forog veszélyben, esetleg ultimót akar csinálni: azért tarokkozik; nekünk tehát mint a játékos partnerának, tarokkhívással kell utasításához alkalmazkodnunk.

b) Ki a játékos partnera? Ha a játékos partnera a hívó, az minden esetben tarokkhívással szokta jelezni partnerságát, kivéve azt a fentebbi esetet (44. §. 1.), amikor az ellenpárt mond 8—9 tarokkot. A játékos partnera még kontrajáték esetén is tarokk hívással kell, hogy megmutassa magát. A játékos partnera tehát a hívásából rendszerint felismerhető.

c) Mit kíván a játékos? Fentebb jeleztük (44. §. 3. a.), hogy ha a játékos tarokkot hívott, úgy partnerától erélyes tarokkozást kíván. A partnera tehát üssön a meghívott tarokkal, illetve, ha az utána következő tarokk vagy tarokkok is nála vannak, ezek közül a legkisebbel, miáltal már azt is jelezte, hogy a meghívott tarokon kívül milyen nagy

tarokkjai vannak. (Tehát ha a XX-as mellett ott van a XIX-es és XVIII-as tarokk, a XVIII-assal kell ütnie). Ha a játékos az első tarokkhívás után színhívásra tért át, a partnera tarokkozzék tovább, mert a játékos az *első hívással* erre utasította, tekintet nélkül a saját további hívásaira. Ha a játékos az első esetben hosszú szint hívott, a partnera akkor is tarokkot hívjon vissza, hogy ezzel jelezze, hogy ő a partner. Még ha kételyei vannak is, hogy a játékos által először hívott szín hosszú-e vagy rövid, tarokkot hívjon vissza. Majd a játékos második hívásából tisztázódni fog a helyzet. Ha ugyanis a játékos folytatja az első szint, az annak a jele, hogy a hosszú színnel ki akarja hajtani, vagyis fogyasztani akarja a skízes tarokkjait, tehát a tarokkozás folytatandó. Ha ellenben a játékos szint változtat, ez már annak a jele, hogy veszélyben forog a XXI.-ese, továbbtarokkozás helyett tehát mentőszín hívására van szükség. (78. §. 2. p.)

d) Kik tartoznak az ellenpárthoz? Ha az ellenpárt a hívó, az rendesen szint hív, amiről fel is ismerhető. Tarokkot csak az esetben hív az ellenpárt, ha bementett tarokkszámát van valamelyikőjüknek. Ez esetben mindkettőjük tarokkot hív, kivéve ha a játékos párt ultimót mondott. (44. §. 1.)

4.) Mikor veheti át a játékos partnera az irányítást? Világos a fentiekből, az is hogy a játékos irányítja a játékot, s partnera az ő óhajtásához, illetve utasításához köteles alkalmazkodni. A partner csak az esetben veheti át az irányítást, ha biztos,

hogy a játékos céljait nem keresztezi. A játékos partnera p. o. átveheti az irányítást, ha maga ultimóra játszik. (71. §.) A jó játészó azonnal észre veszi, ha partnera más úton halad, mint ő kimutatta, és akkor ő köteles alkalmazkodni, ha csak azt nem látja, hogy partnera tévedésben van.

5.) **Rossz játék.** De rá kell itt mutatnunk egy többször előforduló rossz játékra, és pedig arra, ha valaki ultimót akar csinálni és ezért erőlteti a tarokozást ugyanakkor, amikor partnera mást kívánt, mert XXI-ese veszélyben forog. Különösen kisebb értékű figura erőltetésével nem szabad a nagyobb értékű figura megcsinálhatását veszélyeztetni, illetve annak veszélyét előidézni.

45. §. Általános tanácsok a játék megnyerése és a figurák érdekében. Itt tulajdonképpen csak a játék megnyerése érdekében kellene a szükséges utbaigazításokat összefoglalnunk. A címben azonban arra kívánunk utalni, hogy ezek a tanácsok a figurák megnyerése tekintetében is azonosak. A figuráknál tehát azokat mellőzzük, hogy az ismétlést elkerüljük.

1.) Ha színhívásra kerül a sor, aszerint hívunk királyt vagy kisebbet a színből, amint reméljük, hogy partnerunk azt hazaviheti. Ugyanez áll az ellenpártra is.

2.) Fukarkodnunk azért a király kihívásával sem szabad, különösen ha több királyunk is van, mert a királyra rendesen nagy ütő megy ki, s így több a remény, hogy a másik királyt partnerunk viheti haza,

3.) Ha király van az ütésben, azt erősen ütjük, mégis annak szem előtt tartásával, hogy hátul az ütő. Ha tehát partnerom az ellenpárt után ül, kisebbel ütök. Ilyenkor szoktuk használni azt a tarokkista szálló igét: XIII-as királyt fog. Jelentése tehát az, hogy ilyenkor kisebb középtarokkal szoktunk ütni (XII—XV).

4.) Ha hátunk mögött sejtjük a királyt, nem érdemes erőt pazarolni, csak felütjük az ütésben levő tarokkot.

5.) Az ellenpártot lehetőleg mindig közrefogjuk, még ha saját partnerunkat ütjük is le. Ezért sejtett vagy tudott partnerom előtt mindig kicsivel ütök, hogy átüthessen.

6.) Ha csak egy, vagy két nagy tarokk van kinn, különösen ha veszély ez által nem fenyeget, kipróbálhatjuk, hogy a hátunk mögött, vagy előttünk van-e az a nagy tarokk. Tehát a megelőző alacsonyabbal ütök. Ezt »lazsálásnak« nevezik épen úgy, mintha számításból p. o. XXI-fogás kedvéért nem ütök, amikor üthetnék. Lazsálni úgy is lehet, hogy a partnerom által hívott erős — de nem primőr (primőr mással már nem üthető) — tarokkot nem ütöm le, abban a gondolatban, hogy a kint levő nagy tarokk előttem van és nem a hátam megett, csak nem kívánt ütni a saját partnera előtt. Lazsálásnak nincs helye, ha mindakét ellenfél utánunk van. (Lásd „impász“ 55. §.)

7.) Ha sorkártyánk van, (p. o. XVI-os, XVII- és XVIII-as), mindig az alantosabbal ütünk, amivel

azt sejtettük, hogy a felettük levő tarokkok nálunk vannak. Ha azonban sorkártyáink csak középtarokkok (XII—XVI-ig) és azt akarjuk, hogy partnerünk nagyval üssön, a legkisebbet tesszük az ütésbe, nehogy partnerünk kedvet kapjon a lazulásra.

8.) Ha közbeesnek az ellenfelek, úgy tarokk-hívás esetén nem kicsi, hanem közép, és pedig inkább erős középtarokkot hív az első az ellenfelek alá.

9.) A partnerok lehetőleg ne jöjjenek színekkel egymás alá, ami alatt azt értjük, hogy ha közvetlenül egymás mellett ülnek, a balkéz felett ülő lehetőleg kerülje olyan szín hívását, ami a partnerának is lehet.

10.) Ha az ellenpárt tagjai a játékos és partnera közt ütnek, úgy ha módjában van, okvetlenül üssön az egyik lehető erős tarokkal, és pedig az, amelyik tarokban rövidebbnek gondolja magát, mert ezáltal társát tehermentesíti. Az erősebb csak akkor üssön, ha sorkártyája van, s így jobban tudja biztosítani, hogy egyik vagy másik nagy tarokkjával ütésben maradhat.

11.) Ha akár a játéknyerés, akár valamelyik figura megcsinálása további tarokkozást igényel, vigyáznunk kell arra, hogy amikor utoljára hívunk, az tarokk legyen, hogy partnerünk azt üthesse és tovább tarokkozhasson.

12.) Ha a játék vagy figura érdeke további tarokkozást kíván, partnera ütőinek elfogyása után a játékosnak sorra ki kell hívni primőr kártyáit.

13.) Ha az ellenfél tarokkot hívott kontrázás nélkül, a XX-as siessen magát megmutatni a félreértés elkerülhetése érdekében.

14.) Az összes játszók tartsák mindenkor kötelességüknek számon tartani a kiment tarokkokat szám szerint, sőt arra is vigyázni, hogy a nagy tarokkok között melyik ment már ki, illetve van még kézben. „Aki pedig nem tud 22-ig számolni, az ne játsszék tarokkot“ mondja a vonatkozó tarokk-közmondás. Az ellenpárt ütéseit utólag meg nem nézhetők.

15.) Az ellenpártnál mindenkor a kontrázó irányítja a játékot, tehát partnerának hozzá kell alkalmazkodnia.

46. §. Nincs játék.

1.) **Ha nem volt licitálás.** Lásd 14. §.

2.) **Tarokk nélkül.** Nemcsak szóló pagátra vagy szóló huszonegyesre, avagy a kettőre együtt tehetjük le kártyánkat (19. §. 3. p.), hanem akkor is, ha nem volt és a talonból sem jött tarokk. Tehát ilyen esetben sincs játék.

3.) **Szóló XXI-esre és pagátra.** Lásd 20. §. 3. pont. *)

*) **Helyi szokások.** Némely helyen ha valaki 3-asra licitált, és más licitáló nem volt, a licitáló a talon felvétele előtt kijelentheti, hogy eláll a játéktól. Játék tehát nincs. Más helyen ha a játék 3-as és nincs kontrázva, sem figuramondás nincs, az ellenfelek egyszerűen játék nélkül megfizetik a 3-as játékot. Az előbbi helyi szokás is szabályellenes, az utóbbi még inkább állógásolható, nemcsak azért, mert nagyon hasonlít az alsós „gyerünk csak“-os alakjához, hanem főként azért, mert a tarokban a játéknyerés a legtöbbször csak másodrendű cél, és ilyen esetekben is akadhat játszás közben több szép eshetőség, így p. o. a csendes ultimó, sőt maga a legszebb eshetőség: a XXI-fogás.

47. §. A játék kontrázása. Ha az ellenfél reméli a játék megnyerését, úgy megkontrázza a partit. Ha tuletroa van, alig remélhető, hogy az ellenfél megnyerhesse a játékot. Ellenben ha nincs tuletroa mondva, 6—7 elég erős tarokk egyféle szín mellett elegendő a játék megnyerésére. Akkor is kontrázzunk, ha a partnerünk 8—9 tarokkot mondott és mi tudunk segíteni. Ha még utánunk nyilatkozik valaki, csak erős kártyával kontrázzunk, mert az utánunk nyilatkozó még mindig mondhat tuletroát, amikor nehéz a partinyerés. Ha az ellenfél valamelyikének 2 nagy honőrje van, az olyan erős kontra, hogy »hivatalból kontra«-nak is szoktuk nevezni.

48. §. Hivatalból kontra. Az igazi »hivatalból kontra« alatt azonban még sem ezt kell értenünk, hanem azt, amikor a meghívott tarokk fekszik. Ilyen esetben a kontrázás kötelező az osztó (12. §.), illetve ha 4-en játszanak, a tarokk fektető részéről.



VIII. A tuletroa.

49. §. A tuletroa általában. A tarokk leggyakoribb figurája a tuletroa, ami azt jelenti, hogy a 2 játzó ütéseiben együtt ott kell lenni mind a 3 honőrnek. Ebből az is látszik, hogy skíz nélkül nem lehet tuletroát csinálni, XXI-es nélkül pedig csak úgy lehet, ha egyszersmind a XXI-fogást is sikerül megcsinálnunk, ami azonban nem gyakori.

50. §. Cél a tuletroánál. A tuletroa megcsinálásánál tehát 2 célunk lehet:

- 1.) a XXI-es elfogása, ha az nincs nálunk,
- 2.) a pagát megszerzése ütésünkben, akár nálunk van, akár az ellenfélnél.

Világos dolog, hogy ha a XXI-es nálunk van, elfognunk nem kell, csak egyszerűen ütünk vele, amikor ütnünk kell. De a pagát elfogása a tuletroánál mindenkor elérendő cél, mert nem elég, ha a pagát a kezünkben van, hanem az ütésünkben is haza kell vinnünk. Ha tehát tuletroát akarunk csinálni, ez a cél, mint főszempont irányítsa játékunkat.

51. §. A tuletroa fajtái. 2-féle tuletroát kell megkülönböztetnünk:

- 1.) a bemondott tuletroát, amely 2 egységet jelent,

2.) a bemondatlan vagy csendes tuletroát, amelynek értéke 1 egység. Csendes volát esetén azonban a bemondatlan tuletroa nem számít, mert a tarokk közmondás azt tartja: »Gyáva népnek nincs hazája.« Akinek tehát olyan erős kártyája van, hogy volátot is tud csinálni és még sem mer tuletroát mondani, az érdemetlenné tette magát az egyébként őt megillető egy egységre.

52. §. A tuletroa bemondásának kötelező szabályai:

1.) A játékos minden feltétel nélkül mondhat tuletroát.

2.) Ha a játék nem volt kontrázva, a játékos partnera is minden feltétel nélkül bemondhatja a tuletroát.

3.) Ha a játékot megkontrázzák, a játékos partnerának előbb rekontrát kell mondania és csak azután mondhatja be a tuletroát. (Különben nem tudható, hogy nem mint ellenpárt mondott-e tuletroát.)

4.) Az ellenpárt bármelyik tagjának előbb kontráznia kell a játékot, csak azután mondhat tuletroát. (Egyébként az volna gondolható, hogy ő a játékos partnera, ami megtévesztés lenne.)

5.) Huszas engedés esetén és invitnél a játék kontrázás, illetve rekontrázás (3–4 p.) nem kötelező. (A partnerek már úgy is ismerik egymást.)

53. §. Mikor ajánlatos a tuletroát bemondani?

1.) **Ha a játékosnál van mind a három honőr.** Ez esetben még akkor is tuletroát mondunk, ha más tarokkunk nincs is.

2.) **Ha a játékosnál 2 nagy honőr van.** Párgát nélkül is bemondhatja a játékos a tuletroát:

a) ha legalább 6 tarokkja van összesen, még akkor is, ha 3-féle színe van;

b) ha öt tarokkja van, csak akkor mondjon tuletroát, ha nincs mind a 4-féle színe.

c) ha 4 tarokkja van, csak az esetben mondjon tuletroát, ha hívó, és a 2 nagy honőrön kívül még legalább 1 primőr ütője van. Ha nem hívó, 2 primőr ütője legyen a nagyhonőrökön kívül. Mindkét esetben azonban legfeljebb 2-féle színe lehet.

3.) **Ha a játékos partnerának 2 honőrje van,** a tuletroa feltétlenül bemondandó.

4.) **Ha a játékos partnerának csak 1 nagy honőrje van.** Ha a játékoson kívül más nem licitált, a tuletroa feltétlenül bemondandó az 53 §. 2 p.-ban felsorolt esetekben.

5.) **Tuletroa mondás engedett és invit játéknál.** Tudva levő dolog, hogy aki engedte a játékot, vagy aki invitelt, feltétlenül nagy honőrös (15 §. 7. pont és 23. §. 1. pont), tehát a tuletroát az mondja be, akinek javára engedve volt a játék, illetve akit invitáltak. Engedés esetén is az 53. §. 2. p.-ban felsorolt tanácsok az irányadók. Invitelés esetén azonban óvatosabbaknak kell lennünk a tuletroa

bemondásánál, és pedig két okból: a) az egyik az, hogy ilyenkor több esetben hiányzik a XX-as, esetleg XVIII-as invitelésnél még a XIX-es is, tehát nehezebb a tuletroát megcsinálni, b) a másik, hogy az invitelő rendszerint erős szokott lenni és a tuletroa mondást biztatásnak veheti, s arra ultimót mond, vagy legalább is játszik reá, amivel a drága játékot veszélyezteti. Ezt a veszélyt úgy szoktuk elkerülni, hogy csak erősebb kártyára mondjuk be a tuletroát, ha t. i. ultimóra is tudunk segíteni. Ezzel a tartózkodással eláruljuk, hogy gyengék vagyunk, s az invitelőt vigyázatra intjük. Különösebb baj e tartózkodás miatt azért nem fenyeget, mert a legtöbbször 2 honőrre szoktunk invitelni, a tuletroát tehát az invitelő mégis csak bemondja, azonban nem fogja az ultimót erőltetni. Ha azonban az invitelő nem 2 honőrre licitált, amit abból látunk, ha nem mond tuletroát, akkor, hogy zavar ne álljon elő, siessünk megmutatni, hogy nagyhonőrösök vagyunk, tehát nincs szükség a XXI-essel való menekülésre és nincs helye »vadászásnak.«

6.) Tuletroa mondás tarokkszám mondás után. Ha a fentieknek alapján nem mondhattunk tuletroát, még mindig bemondhatjuk esetleg utólag a tuletroát:

a) ha sejtető partnerünk tarokkszámot mondott, mert ez esetben a saját gyenge kártyánkat a partner sok tarokkja erősebbé tette;

b) ha az ellenpártiak közül az egyik licitált,

és másik mondott tarokkszámot, amiből feltételezhető, hogy a pagátra licitálónak nincs sok tarokkja.

A fenti lehetőségek határain belül okvetlenül mondjunk tuletroát már csak azért is, mert enélkül partnerünk esetleg XXI-esre lesz, vagy XXI-esét féltve, azzal hamar — anélkül, hogy kiadós ütésre használta volna fel, — elmenekül, és emiatt könnyen elveszíthetjük a játékot.

7.) Ha a játékoson kívül más is licitál, és pedig nem annak partnera, akkor kérdéses, hogy a játékosnál nagy honőr van-e, vagy csak kis honőr. Ilyenkor a játékos partnera csak skízre mond tuletroát, de ez esetben még akkor is bemondja, ha a háta megett licitáltak. Ilyenkor ugyanis a következő lehetőségek vannak:

a) A játékosnál a XXI-es van, a tuletroa bemondása után tehát nem félti többé a XXI-esét, s a tuletroa tényleg megcsinálható.

b) A játékosnál pagát van, s a tuletroa mondásból mindjárt tisztában van azzal, hogy partnerának skíz van a kezében. Ha tehát sok tarokkja van, megpróbálja az ultimót, esetleg be is mondja.

c) A játékosnál a pagát van, nemcsak sok tarokkal, hanem hajtókártyákkal is, vagyis nagy tarokkokkal. Ha ilyenkor az ellenpártból licitáló a skízes előtt ül, adva van a lehetőség a XXI-fogásra, amit a pagátos 4 királymondással (60. §. 1.) tudtul is ad partnerának.

d) A legrosszabb eset az, ha a XXI-es a skíz háta megett van. Ez esetben megkontrázzák ugyan

a tuletroát, de ez a hátrány nincs akkora, mint az az előny, amit skízünk elárulásával és épen partnerünk tájékoztatásával biztosítottunk. *)

54. §. Játzás be nem mondott tuletroára.

Itt csak 2 esetre kívánok reá mutatni:

1.) 4 tarokkra skíz és XXI-es birtokában ritkán szoktunk tuletroát mondani. De ilyenkor, ha reánk kerül a sor, kihívjuk a XXI-esünket, amiből a partnerünk biztosan tudja, hogy a skíz is nálunk van, csak gyengék vagyunk. Ha tehát nála van a pagát, azt feltétlenül adja bele, s legalább ha bemondatlanul is, de meg van a tuletroánk.

Itt azonban 2 dologra szükséges külön felhívni a figyelmet.

a) Ha a játékos partneránál sok tarokkal van is a pagát, okvetlenül tegye bele a XXI.-es hívásba és ne kísérletezzék ultimóval, hiszen a játékos elárulta gyengeségét.

b) Ha a pagát nem esett bele a XXI-es hívásba, nagy a veszély, hogy az ellenpárt ultimót csinál. Erősen ultimó ellen kell tehát a továbbiakban játszsanunk.

2.) A másik eset: ha a játékoson és a partnerán kívül más is licitált, a partner a XXI-essel nem

*) A tuletroa bemondása tekintetében meg kell emlékeznünk 2 helyi szokásról.

1. Az egyik az, hogy némely helyen, ha a játékosnál nagy honör van, azt mondja: „mehet“; ha csak pagátja van, pászt mond.

2. A másik eset pedig az, hogy az aki a tuletroát bemondja, az esetben ha a pagát is nála van, így szól: „tuletroával“, ha nincs nála a pagát: „tuletroára“. Mindkét szokás szabályellenes, mert el nem árulható kártyát árul el.

mondhat tuletroát, de kimondatlanul is igyekezzék azt megcsinálni. Ennek a módja pedig az, hogy a XXI-esével mielőbb üt, (de nem az ellenpárti licitáló előtt), sőt folytatólagosan azt is megmutatja, hogy ő a partner. Ezzel esetleg lehetővé teszi a csendes tuletroát, sőt 2 mellékhaszna is van az ilyen játéknak: a) ha a játékos skízes, nem fog tovább XXI-esre lesni és ezzel esetleg játéknyerést veszélyeztetni; b) így biztosabban lehet védekezni az ellenpárt esetleges ultimójával szemben.

55. §. Hogyan kell játszani a bemondott tuletroára? Tuletroára akkor tudunk jól játszani, ha a célt, a pagát elfogását nem tévesztjük soha a szemünk elől. A pagát, mint legkisebb tarokk, csak színben tud elmenekülni. Ezért általános szabályul mondhatjuk, hogy a tuletroa érdekében tarokkozni kell lehetőleg addig, míg a pagát az ütésbe bele nem esik. Ez annyira állandó szabály, hogy még a kezdő játzó is tisztában van vele, s a játék szinte stereotip egyhangúsággal folyik. Ha a játékos a kezdő, kis tarokkot hív, a partnera megüti primör ütővel, szintén kis tarokkot hív, azt meg a játékos üti azonos módon. Némi változás akkor történik, ha a játékos és partnera az ellenpártot közre foghatják. (45. §. 8.) Még akkor is igen kiásott mederben folyik a játék, ha az ellenpárt hív: rendesen szint. Ilyenkor a játékos vagy partnera nem szokta mindjárt elpazarolni legnagyobb ütőjét, hiszen ha kis tarokkal üt is be, a pagát már nem mehet el. Rendesen csak királyt szoktunk ilyenkor a kezdő

ütésben nagyobb — jó közepes — tarokkal megütni. Ha ütésben maradunk, természetesen tarokkal folytatjuk.

Az állandó tarokkozás azonban nagy veszteséggel jár, esetleg veszélyt is idézhet elő. Azért ha a pagát a játékosnál vagy partneránál van, s nem akar ultimót csinálni, igen ajánlatos, hogy a pagátot mielőbb adják haza, vagy úgy, hogy kihívják, vagy úgy, hogy ütnek vele, ha lehet, vagy úgy, hogy beleteszik a partner ütésébe, mely utóbbi a legkedvezőtlenebb, ha egymás mellett úgy ülnek, hogy a következő hívásnál nem tudják az ellenpártot közrefogni. A pagát gyors hazavitelét szokták így lekicsinyelni: »Öröm Bicskén.«

Bonyolódni kezd azonban — majosházai szólásforma szerint — az »ügymenet«, ha az ellenpárt bírja »gázzal«, azaz tarokkal, s ügyesen tud védekezni, s már fogytán vannak a primőr ütők, és még mindig nem akar a pagát előbujni. Ilyenkor figyelni kell arra, hogy az ellenpárt, a mi erőltetett tarokkozásunkra ultimót ne csináljon. Ha ugyanis a játékos vagy annak partnera akar ultimót csinálni, egykét ütés után le szokta hívni a színeit, vagy legalább egyik színét, ha csak 8 tarokkja nincs, már csak azért is, hogy jelezze szándékát partnera előtt. Ha tehát ezt nem tette, fel kell tételeznünk az ellenpárt részéről az ultimóra törekvést, és akkor az, aki az ellenpártiaknak aláhívhat, térjen át színhívásra, akár elvesz a tuletroa, akár nem. Mindketten azonban csak nyilvánvalóan fenyegető ultimó-veszedelem

esetén színezzenek. A fenyegető veszedelmet pedig rendszerint azzal szoktuk jelezni, ha mint játékos, vagy annak a partnera nemcsak színt hívunk, de a színt újabb hívásnál változtatjuk. Ilyenkor már »baj van Köpecen.« De védekezhetünk azzal is, hogy primőr helyett XVII-XVIII-as tarokkal próbálunk ütni, amit impásznak neveznek, s ami a német szerint »a jó játéknak a lelke.« Impászt akkor adunk, ha csak egy ellenpárti ül mögöttünk. Az »impász« és »lazsálás« rokon fogalmak (45. §. 6.) Mindkettő azt jelenti, hogy nem ütök olyan naggyal, amilyen-nel üthetnék. De mégis a lazsálás inkább azt jelenti, hogy egy, már az ütésben levő nagyobb tarokkot nem ütök át, az impász pedig azt, hogy keresztül ütöm ugyan az ütésben levő tarokkot, de nem primőrrel.

Itt még annyit adhatunk utasításul, hogy ha eleve gyengéknek érezzük magunkat a tuletroa megcsinálására, és különösen az 53. §. 2. b. c. eseteiben, mindjárt kezdetben hosszú színnel induljunk, természetesen ne a partnerunk alá híva, ha nem vagyunk biztosak, hogy nála nincs az a szín. Minden esetben inkább a tuletroa vesszen el, semmint az ellenpárt csináljon ultimót.

56. §. Hogyan védekezzék az ellenfél?

Az ellenfél részéről a védekezés azzal történik, hogy:

- 1.) Az első kedvező színbe beleteszi a pagátot, ha nem lehet reménye, hogy ultimót csinálhat.
- 2.) Ha az ellenfél a hívó, a legrövidebb színét hívja minden esetben, ha csak ultimót nem akar

csinálni. Helyes ez azért, mert ha a partneránál van a pagát, egy ilyen színben könnyen elmenekülhet, vagy inkább ütésben maradhat, és egy rövid színt tud visszahozni a pagát menekülésére.

3.) Inkább a saját partner által hívott színben próbáljunk menekülni, mint az ellenfélében.

4.) Ha a játékosok korán színezni kezdtek, ne reménykedjünk többé ultimóban, hanem mielőbb fussunk.

5.) Ha sok a pagátos tarokkja, próbáljon ultimóra menni, sőt ha a játékosok nagy ütői fogytán vannak, ő maga is hívjon tarokkot, a partner pedig továbbtarokkozással támogassa. (72. §.)

57. §. Mikor kontrázhajjuk a tuletroát?

1.) Skízre ritkán van alkalmunk tuletroát kontrázni, de ha van: biztos kontra.

2.) Megkontrázhajjuk a tuletroát a XXI-esre teljes reménységgel akkor, ha a tuletroa bemozdójának utána ülünk. Kontrázzuk meg akkor is, ha szemben ülünk, mert ez esetben a partnerünk is tud arról, hogy nagyhonőr van nálunk, sőt ha hajtják a XXI-esünket, amint lehet keresztül üti a hajtó tarokkot, s ha még veszély nélkül hívhat, tarokkot hív vissza, hogy menekülhessünk.

3.) Még ha közvetlenül a skízes előtt ülünk, akkor is megkontrázzuk a tuletroát, ha nem vagyunk túlgyengék. Ilyen esetben legalább 5 tarokkunk legyen nem sokféle színnel. Ha kontrázzunk, partne-

runk is jobban vigyáz és adott esetben lazsal a skízesnek. 4-féle színnel azonban hallgassunk, mint a sír.

4.) Pagátra általában véve nem érdemes kontrázni.

5.) Ha ultimót kontráztunk, kontrázzuk meg a tuletroát is, mert ha mi fogtuk el az ultimót, azzal a tuletroa is elveszett.



IX. A négy király.

58. §. A négy király általában és fajai.

A négy király nevű figura alatt azt értjük, hogy mind a 4 királyt haza visszük az ütéseinkben, ami ha bemondva történt, 2 egységet, »csendesen«, bemondás nélkül egy egységet jelent. Csendes volátnál a bemondatlan 4 király nem számít. (Lásd 51. §. 2.)

59. §. A mondás célja és lényege.

A 4 király ütésben való hazavitele nem könnyű dolog. Még erős kártya mellett is megtörténik, hogy egy királyt elvisz az ellenfél, ami a figura teljes elvesztését jelenti. Ezért abból a célból, hogy csakugyan 4 királyunk legyen, igen ritkán szoktunk 4 királyt mondani. Bemondásának egészen más a célja és jelentősége, s aki ezt elfelejti, az könnyen ráfizet. A 4 király bemondásának ugyanis az a célja, hogy a nálunk levő kártyákat bizonyos részben — megengedetten — felfedezzük a partnerünk előtt, s ezzel neki alkalmat adjunk arra, hogy ami tudtul adott kártyánkra támaszkodva, bemondhassa az ultimó pagátot, esetleg a XXI-fogást és tuletroát, vagy csak a tuletroát, avagy a volátot, esetleg bemondás nélkül is játsszék e figurák valamelyikére. A 4 király bemondásának tehát lényege és célja a *biztatás*.

És épen ezért, amint partnerünk a mi biztatásunkra mondott valamit, vagy ha nem mondott is, de észrevehetőleg kitűzött valamit célul, többé a 4 király megcsinálásával közvetlenül mit sem törődünk, hanem a bemondott vagy kitűzött cél elérésére fordítjuk egész figyelmünket. A 4 király megcsinálása tehát épen olyan *másodrendű* cél, mint a játéknak megnyerése.

60. §. Mit adunk tudtul partnerünknek a 4 királymondással?

1.) **Hogy tudunk segíteni XXI-fogásra.** Ez érdekből akkor mondunk 4 királyt, ha jó hajtókártyánk van 2—3 nagy tarokkal, amit a XXI-esnek aláhívhatunk. Ilyen biztatásnak van helye, ha nem volt tuletroa mondva, és az ellenpárt tagjai vagy közülök legalább az, akinél a XXI-es sejthető, esetleg tudható, — köztünk ülnek — úgy, hogy alájuk, illetve aláhívhatunk. Ebben az esetben mellékes, hogy nagy tarokkjaink mellett milyen színek vannak, de legalább 5 tarokkunk legyen.

2.) **Hogy tudunk segíteni ultimóra.** Ennek tudtuladása akkor ajánlatos, ha tudjuk, hogy partnerünknek (itt mindig a játékos partnerára gondolunk!) sok tarokkja van, amit abból tudhatunk, ha tarokk számot mondott, vagy abból sejthetünk, ha tarokkot fektetett. Ebben az esetben — még ha partnerünk tarokkszámot mondott is, legalább 5 tarokkunk legyen, bennük legalább 1 olyan ütő, amelyről partnerünk, 4 királymondásunk nélkül

nem tudhat, s amit épen bemondásunkkal adunk tudtára — és legfeljebb 2-féle színünk lehet. Ha partnerünk nem mondott tarokk-számot, úgy a 4 király bemondásához legalább 7 tarokk, köztük a XX-ason és honörökön kívül legalább egy nagy ütő (XVIII-as vagy XIX-es) kell, aminek a tudtuladása képezi épen 4 királymondásunk célját, — s kell, hogy egyféle színünk legyen, még ha fejetlen is, mert különben könnyen mi magunk fogjuk el az ultimót, amire biztattunk. Ha partnerünk tarokk-számot mondott, jó, hajtó középtarokkokra is mondhatunk 4 királyt: ha jól ülünk ahhoz, hogy hajtassunk. Színeink egyféleségét itt is hangsúlyoznunk kell. Mindenik esetben, amikor ultimóra mondunk 4 királyt, kívánatos, hogy mi magunk vagy a partnerünk legyen a kihívó.

Természetesen, ha nálunk van a pagát, vagy tudjuk, hogy nem a partnerünkön van, ultimóra nem biztatunk. E tekintetben fel kell hívnom a figyelmet egy különösen rossz játékra. Valakinek tarokkszáma van, és nála van a pagát is. Bemondja a tuletroát, és ahelyett, hogy ha nagy ütői is vannak, bemondaná az ultimót, vagy ha nem mer ultimót mondani, megvárna, hogy a partnera biztassa, — ő maga mond 4 királyt. Miért rossz ez a játék? Azért, mert ezzel a 4 király mondással bevágja az útját annak, hogy partnera biztathassa őt ultimóra 4 király-mondással, és azért is, mert ha csak tarokk-számra mondta a 4 királyt, azt teljesen feleslegesen mondta. A tarokkszámot ugyanis tudja már a part-

nera a tarokkszám bemondásból, ahhoz nem kell külön 4 király mondás. Neki úgy az ultimóra, mint a volátra biztatást partnerától kell várnia.

3.) **Hogy tudunk volátra segíteni.** Ez kifejezetten akkor szokott történni, ha partnerünk már bemondta az ultimót. Ha tehát még továbbmenőleg 4 királlyal biztatjuk, ez a biztatás csak a volát bemondására vonatkozhatik. Ilyen biztatást csak akkor adhatunk, ha kettőnknek együtt legalább 15 tarokkunk van, s van legalább egy olyan nagy ütőnk, amit a 4 király bemondásával adunk tudtára partnerünknek, s kettőnknek együtt általunk is tudottan, van legalább 5 primőr ütője. Számításunk ugyanis ez: 15 tarokk nálunk van, egy minden esetre egyik ellenpartnernél, mert különben letette volna kártyáját. Az ellenpártnál tehát egy kézben csak 6 tarokk lehet. Öt ütőre történt biztatásunk, s partnerünk bizonyára csak úgy mondja be a volátot (80. §.), ha még nála is van az 5 tudott ütőn kívül egy hatodik. Ha a játékos és partnera mindkét ellenjátékost közrefoghatja, akkor nagy ütőnek számít a jobbkezfelül ülőnél nemcsak a XIX-es és XVIII-as, hanem a XVII-es és XVI-os tarokk is, mert pompásan aláhívható az ellenpártnak.

Általában kívánatos, hogy volátra biztatás esetén egyikőnkönél tudottan fejes szín legyen.

Négy királyt tehát mindig azért mondunk, hogy partnerünket a fenti 3 cél valamelyikére biztassuk, s amennyiben nem kifejezetten XXI-fogásra szóló biztatásunk, vigyázzunk, hogy kártyánk úgy az ulti-

mó, mint a volát megcsinálására alkalmas legyen, vagyis arra is gondoljunk, hogy amikor mi ultimóra akarunk biztatni, partnerünk esetleg volátot mond, — tehát még arra is reményteljes segítőknek kell lennünk.

61. §. Kötelező szabályok. A 4 király ki-mondásának kötelező szabálya csak 2 negatívum:

1.) Az ellenpártnak csak az esetben szabad 4 királyt mondania, ha előbb a játékot megkontrázta, kivéve itt is az engedett és invit játékot. (15. §. 7. és 27. §.)

2.) A játékos partnera a játék megkontrázása után csak az esetben mondhat 4 királyt, ha előbb a játékot rekontrázta, kivéve itt is az engedett és invit játékot.

62. §. Mikor biztassunk 4 királlyal? Más kérdés természetesen, hogy e jogosultságot mikor kívánatos felhasználni. Erre nézve a fentiek szellemében s azoknak kiegészítéséül megszögezzük, hogy XIX-es vagy XVIII-as nélkül csak igen-igen kivételesen biztassunk 4 királlyal.

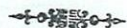
63. §. A 4 király, mint elsőrendű cél. Ritkán történik, hogy magáért 4 király megcsinálá-sáért mondunk 4 királyt, de mégis megtörténik. Mi-kor jó kártyánk van, és semmiféle figurára nem va-gyunk képesek játszani, elsőrendű céllá lehet a 4 király bemondása, illetve megcsinálása. A be nem mondott, vagyis csendes 4 király megcsinálása sok-kal gyakrabban válik elsőrendű céllá, amikor min-den más felett a királyokra vadászunk.

64. §. Hogyan védekezzünk a 4 király el-len? Minthogy a 4 király rendesen nem elsőrendű cél, az ellenfél sem a 4 király ellen védekezik, ha-nem a 4 király-biztatásra kitűzött céllal szemben. De ha módjában van közben a fő cél veszélyeztetése nélkül királyt is haza vinni, vagy vitetni, ne szalasz-sza el az alkalmat. Ha az ellenfél megfogadta azt a tanácsot (45. §. 10.), hogy aki gyengébbnek gondolja magát, használja fel nagy ütőit a játékosok nagy ütőinek kihajtására, úgy rendesen szokott maradni az erősebb ellenfélnek egy nagy ütője. Ilyenkor a partnera használja fel az alkalmat király-kenésre.

65. §. Mikor kontrázzuk meg a 4 királyt? Kontrázni természetesen csak bemondott 4 királyt lehet, s minthogy annak bemondása a legtöbb eset-ben más cél érdekében történik, — a 4 királyt sok-szor van alkalmunk megkontrázni, amit annál ke-vésbé szabad elmulasztanunk, mert nem egy eset-ben a mi kontránk miatt marad el a volát bemon-dása. Könnyelműsködnünk azért a 4 király kontra-zásával sem szabad. Ha nagy honőrünk van, re-ményteljes a kontra, és pedig nem a nagyhonörös, hanem a partnera részéről bemondva, ha annak kevés tarokkja van, és reméli, hogy tud királyt smirölni. Így történhetik meg, hogy tiszta színre is kontrázzuk a 4 királyt.

66. §. Megkontrázott vagy elveszett 4 király—4 király. Megtörténik, hogy akik bemon-dták a 4 királyt, ezt nemcsak elveszítik, de az ellen-párt csinál 4 királyt. A fizetésnél mind a kétféle 4

király számít. Elméletileg arról a lehetőségről is beszélhetünk, hogy a bement 4 királyt az ellenfél megkontrázza, sőt 4 királyt mond. Gyakorlatilag azonban ez nem szokott megtörténni. *)



(* Néhol a 4 király-mondásnak kötelező szabályait is mellőzni szokták, és játék kontrázás nélkül is szokott az ellenpárt 4 királyt mondani, és pedig: »ugratásul.« Ugratásnak e biztatást azért nevezzük, mert nem lévén a játék megkontrázva, a játékos feltételezheti, hogy partnera biztatta, és nem egy esetben beugrik és bementja az ultimót, aminek következménye, hogy a 4 királyt mondó ellenpárt megkontrázza azt, hiszen épen ez volt a célja a beugratással. E helyi szokást nem helyeselhetjük már csak azért sem, mert a tarokkot nemcsak politikusok játszik, hanem bírának, papoknak, tanítóknak és más erkölcsvédő uraknak is kedves játéka.

X. Az ultimó pagát.

67. §. Általában és fajai. Az ultimó pagát azt jelenti, hogy a pagáttal ütni fogunk utoljára. Tehát akkor már más tarokknak nem szabad az ütésben lenni, még a saját partnerünk részéről sem. Ultimót csinálhatunk bementva és bementás nélkül. Az előbbi 10, az utóbbi 5 egységet jelent.

68. §. Kötelező szabályok. Az ultimó bementására nézve az egyetlen kötelező szabály, hogy az ellenpárt csak a játék megkontrázása után mondhat ultimót, kivéve az engedett és invit játék eseteit. Ennek a szabálynak felállítására azért van szükség, mert egyébként félreértést és zavart idézhetne elő az ultimó bementása az ellenpárt részéről. Arra, hogy a játékos partnera a játék megkontrázása után mondott volna ultimót, tudomásom szerint még nem volt eset, tehát azt felesleges szabályul állítanunk, hogy ha kontrajáték után mond a játékos partnera ultimót, előbb rekontráznia kell.

Van azonban még egy kötelező szabály az ultimó bementásával kapcsolatban, bár nem magára a bementásra nézve, hanem a bementás következményeként. Nevezetesen: ha ultimót mondunk, a pagátot csak mint utolsó tarokkunkat szabad ütésbe tennünk, mégha talán XXI-esünk forog is veszélyben,

mert az ultimó bemondásával nem csak jogot szereztünk, hanem kötelezettséget is vállaltunk.

69. §. Tanácsok az ultimó bemondására nézve:

1.) A játékos és partnera részére.

a) Biztatás nélkül csak mint hívók, vagy ha a partnerünk a hívó, és csak tarokkszámondás mellett, s legalább 5 biztos ütővel mondjunk ultimót. Mind a 3 feltételnek együttes meglétele elengedhetetlen.

b) Ultimót mondhatunk a fenti 3 feltétel együttes megléte mellett az esetben is, ha nálunk van a 2 nagyhonőr, partnerünknel pedig a pagát. Vagyis ilyenkor nem biztatást adunk, hanem bemondjuk egyenesen az ultimót, hogy a bemondott 4 király esetleges elvesztését ezzel kizárjuk.

c) Négy király biztosításra, ha hívók vagyunk vagy partnerünk a hívó, már 6 tarokkra is bemondhatjuk az ultimót, de csak egy-féle színnel és annyi primőr ütővel, hogy színeinket módunkban legyen lehívni. Sőt mint első 5 tarokkra is bemondhatjuk az ultimót egyébként azonos feltételek mellett.

d) Önmagunkat híva az ultimó reményteljes kimondásához 6 primőrünknek kell lenni, és pedig ha első vagyunk, legalább 8, ha utolsó, 9 tarokk közt. De még így is baj lehet, ha valakinek 8 tarokkja van. Más esetben egyáltalában nem ajánlatos bemondani az ultimót segítség nélkül.

e) Ha az ellenpártról tudjuk, hogy valamelyik tarokkot fektetett, legyünk óvatosak, mert vagy a fektetőnek van sok tarokkja, vagy a partnerának lehet sok

f) Ha partnerünknek 8 tarokkja van, vagy ha nekünk kétféle színünk, még biztatásra is csak az esetben mondjunk ultimót, ha királyos színünk van, s a partnerünkkel való színegyezésünket kizártnak tarthatjuk, mert különben a saját partnerünk fogja el ultimónkat. Hogy 9 tarokk ellen nem mondhatunk ultimót, azt csak a gyengébbek kedvéért jegyezzük meg, valamint azt is, hogy ha ultimónk bemondása után partnerünk 9 tarokkot mond, feltétlenül jogunk van figyelmébe ajánlanunk: »Kapanyel, nem tarokk-kártya.« Ha partnerünk ultimót mondott, még a 8 tarokkot is igen ajánlatos elhallgatnunk.

Tarokktorlódásokról lévén szó, itt említem meg azt az illemszabályt, hogy ilyen »kocsis« kártya birtokában illő szerénységgel viselkedjünk, mert különben az ellenpárt a »János kocsisért« kiált, mint aki szintén nagy legény tudna lenni ilyen kártyával minden bölcsesség nélkül is.

2.) **Mikor mondhatja be az ellenpárt az ultimót?** Csak a kontrázás után történő biztatásra. Egyébként soha.

70. §. Hogyan játsszék a játékos és partnera a bemondott ultimóra? A játékra és figurákra nézve adott tanácsokon kívül (45. §.) itt azt kell hangsúlyoznunk, hogy a tarokkozás és primőrrel ütés elengedhetetlen. Lazsálásnak vagy impásznak helye nincs. Csak arra kell vigyáznunk, hogy az ultimós, színét vagy színeit lehívhasa, ami azonban bemondott ultimó esetén minél később történ-

jék. Az erőltetett tarokkozás nem engedi meg, hogy a partner u. n. hosszú színt hívjon, abban a gondolatban, hogy az olyan, mint a tarokk. Tarokkisták esküsznek rá, hogy ha valakinek 5 lapja van egy színből, és abból hív, egy 6-ik még mindig kint van valakinél.

Fontos arra is vigyázni, hogy a partner utolsó hívása kistarokk legyen, azért, hogy az ultimóra játszó tarokkban vehesse át az ütést.

Ha az ultimóra játszó kénytelen volt erőltetni a tarokkozást, és nagy ütőit már elhasználta, abban reménykedvén, hogy az ellenfél tarokkjainak elfogyása után középtarokkal lesz majd módjában ütni, s így fogja a színt hívni, partnera figyeljen erre a számításra, és az ellenfél tarokkjainak elfogyása után jöjjön olyan kistarokkal, esetleg színnel, amit a pagátos biztosan megüthet. Ha pedig az erőltetett tarokkozásban már ez a lehetőség is elesett, és már csak a pagát van az ultimóra játszónál, ez esetben igyekezzék a partnera az ultimós színébe behívni, hogy így mentse meg a veszélyben forgó ultimót, amely a 67. §. értelmében akkor is elveszett, ha a pagátot nem tudtuk az utolsó ütésre megtartani. De mégis legjobb arra vigyázni, hogy ilyen mentőakcióra ne is legyen szükség.

71. §. Hogyan játsszék be nem mondott ultimóra a játékos és partnera?

1.) Ha elejétől fogva ultimóra kívánunk játszani, ami akkor szokott megtörténni, ha magunk vagyunk a hívók, akkor ezt tarokkhívással mutassuk

meg partnerunknak, és csak a 2-ik vagy a 3-ik hívásnál térjünk át hosszú színünk lehívására. Sokáig azonban a szín hívásával ne várjunk, mert ha késve hívjuk a színünket, partnerunk azt gondolhatja, hogy az ellenpárt akar ultimót csinálni, és mi már csak védekezésül hívtuk a színt, aminek az a természetes következménye, hogy partnerunk is az ultimó ellen, vagyis ellenünk fog játszani.

Ha ütőnk hiánya miatt kénytelenek vagyunk az ultimó érdekében mindjárt először színt hívni, akkor kezdjünk királllyal, és ha a partnerral egyeztünk, akkor legjobb, ha le is teszünk az ultimóról

2.) Ha nem vagyunk elsők, akkor rendszerint attól tesszük függővé elhatározásunkat, hogy behívna-e a színünkbe. Ha nem találnak bele, a legtöbbször — kivéve ha tarokkszámot mondtunk — ajánlatos mellőzni az ultimó erőltetését.

72. §. Hogyan játszunk csendes ultimóra, mint ellenpárt? Ha mint ellenpárt akarunk ultimót csinálni, feltűnés nélkül tőrjünk a tarokkozást, de már az 5-ik, 6-ik ütésnél, ha ránk kerül a sor, mi hívunk tarokkot, hogy partnerunk megértse szándékunkat. Jól elősegíti a csendes ultimót, ha tarokkszámunk bmondása esetén partnerunk lehető erősen tarokkozik.

73. §. Hogyan védekezzék az ultimó ellen az ellenpárt? Az ellenpárttól azért szólunk először, mert annak szerepe szinte állandó védekezés az ultimó ellen, ha a pagát a játékos pártnál van. Erre kell gondolnia már a skártolásnál.

Ha az ultimó ellen reménységgel játszhatunk, úgy fejes színünket hívjuk le először, remélvén, hogy a fejetlen színünkbe majd más talál bele.

Ha a partnertől vagy a pagátos partnerától reméljük az ultimó meggátlását, akkor nagy tarokkjainkat siessünk felhasználni partnerünk tehermentesítésére és a játékosok erejének fogyasztására, ha pedig ránk kerül a hívás, rövid, fejetlen színt hívunk, a színt minden egyes alkalommal változtatva, azzal a törekvéssel, hogy annak a színébe találjunk bele, akivel az ultimót el akarjuk fogatni.

Az ultimót meg lehet akadályozni kiugratással is. Ha p. o. a játék 6-ik ütése a miénk lett, s nálunk van a legerősebb ütő, több tarokkunk azonban nincs, ez esetben kihívjuk azt, utána pedig egy hosszú királyos színt, általában, amiről tudjuk vagy reméljük, hogy nincs a pagátosnál, s így a pagát, ha nincs már több tarokk, kiesik a 8-ik ütésben. Megtörténhetik az is, hogy nálam van még egy tarokk és az ultimózni akarónál már csak a pagát. Ez esetben kihívom tarokkomat, melybe a pagát bele esik, s így még a tuletroát is meggátoltam.

74. §. Hogyan védekezik az ultimó ellen a játékos és partnera? A tuletroa érdekében folytatott eredménytelen tarokkozás nem egyszer közel sodor ahhoz a veszélyhez, hogy az ellenfél ultimót csinál. Ha nincs nálunk a pagát, és partnerünk sem jelezte, hogy ultimóra kíván játszani, 2-ik vagy 3-ik ütésében hosszú színt híván (71. §. 1.),

úgy ezzel a veszéllyel számolnunk kell, és színhívásra kell áttérni. Ha gyengék vagyunk, már elejétől kezdve játsszék a jobb felül ülő játékos, illetve partnera szín hívásával ultimó ellen.

75. §. Mikor kontrázhadjuk az ultimót?

Hogy az ultimót kontrázhassuk, ahhoz azt kell számításba venni, hogy hány hívást remélhetünk a magunk részéről. Ha több-féle színünk van, remélhetjük, hogy egyszer egyezhetünk az ultimóssal, amennyiben nincs neki 9 tarokkja. Megerősödik ez a reményünk, ha partnerünk a kihívó. A többi színünk lehívásához azonban meg kell lenni az alkalomnak és erőnknek, és csak ez esetben kontrázhadjuk. *)

*) Néhol szoktak csinálni ugynevezett ultimókasszát. Kétféle ultimó kasszát kell megkülönböztetnünk. Az egyik úgy keletkezik, hogy az osztó a rossz osztás miatt büntetéspénzt fizet. (12. §. jegyzete.) Ez az ultimókassza azt illeti, aki bementett ultimót csinál. A másik ultimókasszát a játékos akkor szokták összeadni, ha licitálás hiányában vagy egyébként nincs játék. (46. §.) Néhol közös megegyezéssel állandóan adnak össze ultimó kasszát. Ezt az ultimó kasszát az ultimós és partnera megfelezi. Akik jogosultak sikerült ultimó esetén a kasszán osztozkodni, ugyanazok és ugyanazon arányban kötelesek az ultimó kasszát megduplázni a bementett ultimó elvesztése esetén. Az ultimó kontrázása az ultimó kasszára vonatkozó szokásokat nem érinti. Ha nem volt bementett és sikerült ultimó, a kassza a játék abbahagyásakor azokat illeti, akik befizették.

XI. A huszonegyfogás.

76. §. Általában és fajai. Minden vérbeli tarokkista XXI-fogásra gondol legelőször is, ha skíz van kezében. Egyik-másik vadász-szenvedélyében még rossz néven is veszi, ha a XXI-es is hozzá jön. Hogy mit jelent a XXI-fogás, a figura neve mutatja. Természetesen az ellenfél XXI-esét kell elfogni, ami bemondás nélkül (csendes XXI-fogás) is 21 pontot számít. Ellenben ha a saját partnerünk XXI-esét fogjuk el, legfeljebb kinevetnek érte.

Nagy ritkán történik csak meg, hogy előre bemondja valaki a XXI-fogást (bemondott XXI-fogás), de akkor 42 pontot számít a nyerők javára, természetesen külön-külön.

77. §. Kötelező szabályok. A XXI-fogás egyetlen kötelező szabálya, amely azonban csak erkölcsileg kötelező, s amelynek megsértése nem renonsz: (87. §.) »Fogd el minél gyakrabban az ellenfél XXI-esét.« Leszögezhetnénk ugyan egy másik szabályt is: »Vigyázz a saját XXI-esedre«. De ennek a szabálynak erkölcsi kötelező voltát a kezdő játékosok is annyira tudják, hogy szinte remegnek, amíg a XXI-es a kezükben van, a régi tarokkista pedig frott szabály nélkül is vigyáz, mert általában nem

szeretjük a »polgármesterré választás« dicsőségét. Így hívják ugyanis a XXI-fogást, magát a szerencsétlen áldozatot pedig »polgármester«-nek.

78. §. Lehetőségek. A XXI-fogásnál a következő lehetőségeket kell megkülönböztetnünk:

1.) **A játékosnál van a skíz, és maga a hívó.** Ilyenkor a játékos lehetőleg fejtelten szint hív és pedig a legrövidebbet, figyelve a saját maga által leskártolt lapok színeire is. Így legnagyobb az eshetőség, hogy a XXI-es nem tud menekülni, vagyis elmenni, s ezzel a játékos a partnerának is elárulja XXI-es-fogó szándékát. A továbbiakban arra törekszik, hogy lehetőleg ütésben ne maradjon, miért is ha már tarokk van az ütésben, ennél alacsonyabb, de egyébként legmagasabb tarokkját adja bele, viszont színbe a legkisebbet, nem sajnálva pagátját sem, hogy elviszik. A fő az, hogy az utána következő ütni legyen kénytelen. Ha az ütés mégis rajta marad, ismét a fenti módon igyekeznek a XXI-es színébe találni, miért is ha még van rövid színe, szint kell változtatnia. A partnera akkor tud csak segíteni, ha a XXI-es közte és a játékos közt van. Ilyenkor a partner egy közepes tarokkal igyekszik ütésben maradni, és legnagyobb tarokkjait sorra lehívja, vagyis »hajtja« a XXI-est. Ha azonban azt venné észre, hogy a skízes nagyon apró tarokkokat tud az ő hívásaiba beletenni, ez a legtöbbször azt mutatja, hogy kevés a tarokkja, s így nem kívánja a tarokkozást. A segítőnek tehát színhívásra kell áttérnie. Ebből a tanácsból az is következik, hogy

ha a partnerom hajtani kezd, én pedig rövid vagyok, s nem kívánom a hajtást, már kezdetben kisebb tarokkot dobok el, s ezzel figyelmeztetem partneromat. A partner ilyen figyelmeztetés után középtarokkal jöjjön, annak a kérdésnek tisztázhatása céljából, hogy tényleg skíz van-e a játékosnál, és csak a hajtás nem kedvező, vagy pedig XXI-es, és csak szorult helyzetében indult rövidnek látszó színnel. Ha a játékos a közepes tarokkot átütné és újra színezne, ez azt mutatná, hogy nem skízes. De ha — mint feltételeztük — a skíz van nála, úgy a közepes tarokkot is lazálja, első jelzése tehát feltétlenül azt jelenti, hogy a hajtás helyett a partner színezzon.

Nemcsak ez esetre, de általában a XXI-fogás eseteire külön kiemeljük, hogy a skíz után következő legnagyobb tarokkot nem dobjuk el azért, hogy mielőtt skízünkre kerülne a sor, azzal mi maradjunk ütésben, s módunkban legyen kívágni a skízt, amelybe kellő hajtás után rendszeren bele is esik a XXI-es.

A játék folyamatából, a kiment tarokkokból és épen a XXI-es birtokosa által eldobált tarokkokból tájékozódhatunk afelől is, hogy ha 3—4—5 hívás után rajtunk marad az ütés, színhívással kísérletezzünk-e, vagy kivágjuk a skízt.

Ha a skízes partnera a játékos kívánsága szerint színhívásra tért át, ne mindig ugyanazt a szint erőltesse, hanem változtasson szint, hogy így a skízes

színei az ő hívására menjenek ki. Az ő színhívásában ugyanis kevésbé mer a XXI-es elmenekülni, mint a saját partneréban.

Egy kis fifikát is ajánlunk itt a partnernek. Ha azt akarja, hogy az általa hívott színbe a XXI-es ne próbáljon menekülni, akkor inkább királyt hívjon. Ha pedig van valami jó »családi« színe, vagyis belőle 2—3 (le is tett olyant), akkor ne a királyt hívja, hadd próbáljon menekülni a XXI-es egy olyan színben, amelyben szinte biztosan elfogják.

Amennyiben a XX-as közvetlenül a játékos előtt ül, a XXI-es fogás terve alapján semmivé lett. A XX-as tehát ne kísérletezzék semmiféle színhívással, hogy partnera rajta keresztül fogjon XXI-est, hanem mutassa meg magát tarokkhívással. Könnyen lehet, hogy a játékos a helyzetet azonnal felismerve, a tervbe vett XXI-fogás helyett ultimót fog csinálni.

2.) A játékos a hívó, de XXI-ese van. Tehát ő van a XXI-fogás veszélyének kitéve. Mint hívónak módjában van hívásával jelezni, hogy a partner miként játsszék. Ha azt akarja, hogy partnera tarokkozzék, mert így remélheti a skíz kihajtását, ezt tarokkhívással mutathatja meg. Ez esetben a partnernek folytatnia kell a tarokkozást, még ha a játékos színek hívására tér is át, hogy hosszú színeit lehívja, és a skízest ezzel is törje. Hasonlóképpen tarokkozni kell a partnernek akkor is, ha a játékos *hosszú* színnel indul, ami különösen a játékos második hívásából derül ki. Ha a második hívásnál a játékos az első híváshoz képest szint változtatott,

noha XXI-ese van, ez már tisztán mutatja, hogy baj van »a kréta körül,« vagyis »mentőszín«-re van szükség. A partner 3-ik hívása tehát föltétlenül rövid, lehetőleg fejetlen szín legyen, amelybe a XXI-es ha lehet meneküljön, ha pedig nem menekülhetett, a partner újabb fejetlen, rövid szín hívásával tegyen kísérletet.

Szóval: ha a XXI-esünkkel menekülni akarunk, mert a kitarokkozást eredményesnek nem látjuk, rövid, lehetőleg fejetlen színt hív a játékos és a partner is. Sőt ha az ellenfél valamelyikének a XXI-ese forog veszélyben, ők is így próbálnak védekezni, mert a rövid szín hívása mellett a skízes könnyen ütésben maradhat, amit a XXI-es partnerának azzal is elő kell segíteni, hogy adott esetben a skízes tarokkját, ha csak teheti, lazsálja.

3.) A játékosnál van a skíz, és partnera a hívó. Ez esetben még nincs tisztázva a helyzet, hogy csakugyan a játékos akar-e XXI-est fogni, vagy épen az ő XXI-ese forog veszélyben. Ezt kell tehát legelőször tisztázni, és pedig azzal, hogy vagy mindjárt hajtani kezd, vagy jó közepes (XV—XVI.) tarokkal indul. A játékosnak ilyenkor jeleznie kell, hogy akarja-e a hajtást, vagy nem. Ha a játékos legalább közepes tarokkot tett az ütésbe, a hajtást folytatjuk.

Megtörténik, hogy a játékosnál nem skíz, hanem XXI-es van, de kedvező neki a hajtás, mert így biztosabban reméli a veszély elkerülését, vagy ultimót akar csinálni. Ilyenkor is jó közepes tarokkot dob el, hogy folytatódjék az u. n. hajtás.

4.) A játékosnál XXI-es van, s a partnera a hívó. Ilyenkor a helyzet tisztázására hívott (78. §. 3.) nagy vagy közép tarokkba, — kivéve ha a hajtás kedvező neki (78. §. 3.) — a játékos kistarokkot tesz, amivel azt jelzi: »tüzet szüntess!« vagyis a hajtást abba kell hagyni. Ilyenkor a partnernek kistarokk hívására kell áttérnie. Ha a játékos erre a 2-ik hívásra ütésben marad, további hívásával mutatja meg, hogy mit akar, vagy általában a *legelső* hívásával, amihez a partnernek alkalmazkodnia kell az elmondottak szerint.

5.) Az ellenpárt fogásra játszik. Logikailag ez azonos a 2-ik és 4-ik pontban tárgyalt esettel. De míg e pontokban arról szözlöttünk, hogy miként védekezzen a játékos és partnera, itt az ellenpárt játékára akarunk rámutatni. A »vadászás« ez esetben ugyanúgy történik, mintha a játékos akarna XXI-est fogni, mégis tekintetbe veendő, hogy az ellenpárt hajtani nem igen tud, általában tarokkszámokban is gyengébb szokott lenni, s így a skízes partnera inkább színeket hív, a skízes az ütést lehetőleg kerüli, ütés esetén rövid, lehetőleg fejetlen színt hív, egyébként tehát ugyanúgy játszik, mintha játékos minőségében akarna fogni. Hajtás helyett a skízes partnera inkább csak arra vigyáz, hogy partnera ütésben ne maradjon, adott esetben tehát lehetőleg keresztül üti. Tanácsul adhatjuk még, hogy ha a XXI-es birtokosa tarokkozik, a skízes partnera annál inkább igyekezzék a skízes színeibe beletalálni, viszont ha a XXI-es színhívást kívánt, a skízes partnera térjen át tarokkozásra.

6.) Az ellenpárt XXI-ese hajtás alatt.

Ez az eset ismét az 1. és 3. pont alatt tárgyalt esettel azonos. De míg az 1. és 3. pontok alatt a játékosok magatartásáról szoltunk, itt az ellenpárt védekezési módját kell felmutatnunk. Ilyenkor az ellenpárt úgy védekezik, hogy amint lehet üt, s ha a XXI-es tulajdonosa közvetlenül a skíz előtt ül, akkor rövid, fejetlen színt hív, hogy a skízes lehetőleg ütésben maradjon, ugyanígy hív a partnera is, részint, hogy a XXI-es menekülhessen, részint, hogy a skízes ütésben maradjon. Ha pedig a XXI-es tulajdonosa a skízessel szemben ül, és partnera, aki közvetlenül a skízes előtt üt, marad ütésben akkor hívjon tarokkot, mert ez esetben, — a XXI-es utolsó lévén az ütésnél, felhasználhatja az alkalmat menekülésre. Itt azonban mégis vigyázzunk arra, hogy erős tarokkozás után nincs-e esetleg már szólóban a XXI-es, mert ha ezt sejtjük, vagy tudjuk, akkor rövid fejetlen színt kell hívnunk, hogy hívásunkba vagy csak a XXI-es, vagy csak a skízes kerüljön bele, de ne mindakettő egyszerre. Legjobban ajánlhatjuk azonban, ha mód van rá, a hajtás megelőzését. Erre akkor van lehetőség, ha a XXI-es a skízessel szemben ülő ellenpárti partneromnál van, én pedig a skízes előtt ülök és hívó vagyok. Ilyenkor ha a legkisebb gyanus jelenséget észlelem, vagy ha csak sejtetem is (p. o. nem volt tuletroa mondva), hogy partneromnál van a XXI-es és hajtás alá kerülhet, tarokkal kell indulnom, s ha sejtésem helyes volt, már-már szorongó partnerom leghálásabb símogató tekintete lesz a jutalmam.

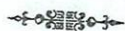
Meg kell említenem azt az elég gyakori esetet, hogy a XXI-es tulajdonosa ilyen hajtás alatt annyira megilletődik, hogy szükség nélkül magas tarokkal üt, s ez által egyenesen lehetetlenné teszi, hogy partnera üssön, és ha utána van, menekülésre tarokkot, ha pedig előtte van, mentőszínt hívhasson. Óvakodnunk kell az ilyen fölösleges izgulástól.

7.) A legszebb, de legnehezebb eset.

A hetedik eshetőség a legszebb, de legnehezebb, amelyet főként az ellenpárt tud megcsinálni. A legtöbb esetben ugyanis úgy fogjuk el a XXI-est, hogy közvetlenül előttünk van, vagy a játékos partnera az ellenpárt mindkét tagját együtt hajthatja. Megtörténik azonban, hogy a játékos után ülő ellenpárti pagátra licitált. De feltételezi, hogy előtte a XXI-es van, háta mögött pedig a partneránál a skíz van. Ez esetben nem ütöget ész nélkül, sőt adja a bankot, és egészen úgy játszik, mintha nála volna a skíz. A partner a háta mögött nyugodtan ütöget és sorra lehívja színeit, esetleg még mutatja is, hogy ő »hajt.« A szegény XXI-es a háta mögött sejtven a veszélyt, nem mer elmenni, s a vége az lesz, hogy a játékoskal szemközt ülő fogja el a XXI-est, vagy esetleg egyenesen elülről fogják azt el. Ehhez azonban az ellenpárt pompás összejátszása szükséges. A szorongatott XXI-esnek ilyen esetben különösen ajánljuk, hogy ne várja meg, míg XXI-sére rákerül a sor, hanem megelőzőleg menjen bele akár színbe, akár még tarokkba is, nehogy elülről fogják el XXI-esét, mert ez esetben még ki is nevetik.

A XXI-es menekülésére még csak annyit, hogy ha szorongatva vagyunk, mert kevés a tarokkunk, hunyjuk be a szemünket és menjünk bele valamilyen színbe, és pedig inkább a saját partnerünk által hívott színbe. Ez legalább 25%-ban sikerül.

79. §. A kontrázás. Minthogy a XXI-fogás bemondására ritkán van eset, annak megkontrázása még ritkább. Tekintettel az egységek nagy számára vigyázni is kell vele.



XII. A volát.

80. §. Általában és fajai. A volát: az összes ütés. Azt is mondhatjuk: a legmagasabb hatványra emelt játék. Ezzel azt is megmondtuk, hogy volát esetén nincs külön játéknyerés vagy vesztes. Volátot is kétfélet különböztetünk meg. A csendes vagy bemondatlan volátot, melynek egysége a játék egységeinek 3-szorosa, és a bemondott volátot, melynek értéke a játék egységeinek 6-szorosa.

81. §. A kontra játék – volát viszonya. Megtörténhetik, hogy valaki annyira gyenge kártyával kontrázott, hogy volátban marad, vagy kontrázott és volátot is csinált. Mindkét esetben van kontrajáték s ugyanakkor volát. Minthogy a volát maga a játék, ha hatványozva is, nem lehet kontrajáték és ugyanakkor volát felszámítására gondolni. Ilyenkor mivel a volát csendesen is több egységet jelent, mint a kontrajáték, a csendes volát fizetendő. Ha azonban kontrajáték után a játékosok rekontrát mondanak, és tetejébe még volátot, a rekontra jelent többet, mint a volát, tehát az fizetendő, a volát pedig külön nem számít. Viszont ha ugyanilyen esetben elvesz ugyan a volát, de sikerül a rekontra, a volát ismét felszámítás nélkül marad. Ugyanígy

számít az, ha valaki ellen kontrázás után még a volátot is bemondják, vagyis csak a bemondott volát számít. *)

82. §. Kötelező szabály. Kötelező szabály arra nézve, hogy mikor lehet volát mondani, ismét csak az a negatívum, hogy az ellenfélnek előbb meg kell kontráznia a játékot.

83. §. Tanácsok a volát bemondására nézve.

1.) Külön biztatás (4 királymondás) nélkül csak »bikaölő kártyával,« 8–9 tarokkal köztük 7 primőrrel, királyos színre ajánlatos a volátot bemondani, de azt is csak úgy, ha elsőek vagyunk. Sok volát lett semmivé azért, hogy az ellenpárt behívott a játékos egyetlen színébe, és a játékos partnerának is volt azonos színe.

2.) 4 király biztatásra, ha fejes színünk van és még egy ütőnk, amiről partnerünk nem tudva, mondotta be a 4 királyt, bemondható a volát.

84. §. Miként kell volátra játszani? Irányadók erre nézve általában a játék általános szabályai (45. §.) Legfeljebb annyit kell még hozzátenni, hogy a csendes volátra a lehetőséget sok

*) Ezzel szemben némelyek azt vitatják, hogy ez az eset azonos az elveszett és ugyanakkor az ellenfél részéről megcsinált 4 királlyal, tehát mindkettő külön fizet. Sőt mások azt is vitatják, hogy a kontrázott és volátban végződő játék a kontravolátnak felel meg, és pedig a csendes, illetve bemondott kontravolátnak. Való igaz, hogy amikor valaki csak azért licitál, hogy másnak a szép játékát elrontsa, megérdemli, hogy ne csak a volátot fizesse, amelytől menekülni akart, hanem a kontravolátot. Az utóbbit magam is igazságosnak tartom a fenti jogelv ellenére is, különösen ott ahol szokássá vált a gyenge pagátos kártyára való erőltetett licitálás.

esetben a sikerült lazálás, illetve impász adja (45. §. 6. p. és 55. §.) meg, ellenben bemondott volátnál lazálni avagy impászt adni meggondolatlan-ság, illetve illetlenség. Vagy azt mondják rólunk, hogy a gutaütésre számítottunk, vagy azt, hogy előbb belenéztünk a szomszédunk kártyájába.

85. §. Miként kell volát ellen játszani? Erre nézve is a játék általános szabályai (45. §.) az irányadók. Külön csak annyit, hogy ha hívók vagyunk, ami ritkán szokott megtörténni, rövid fejtelenn színnel próbálkozzunk volát ellen.

86. §. Kontrázás. Volátot csak biztos kártyára szoktunk kontrázni, ami leginkább 2 esetben szokott megtörténni, és pedig:

1.) Ha a bemondásoknál valami helytelen feltetelezés vagy hiba történt, p. o. a játékos kishonőrré licitált, mi pedig nagy honőrt tételezve fel, bemondtuk a tuletőát, amit a nagy honőrös elég ravasz volt meg nem kontrázni a volát bemondásáig.

2.) Ha a bemondás főként a sok tarokra történt, de nálunk van 4 tarokk, köztük a XVIII-as és XIX-es, a hátunk megetti játékosnak (vagy partnerának) pedig csak egy primörje van. Ilyenkor az első ütésbe beletesszük az egyik nagy ütőnköt, amit a hátunk megett ülő leüt. A következő 2 ütésben üt a másik 2 primör, és mi urak leszünk a másik nagy tarokkunkkal, és 17 tarokkal szemben is biztosan megakadályozzuk a volátot. Ha kontrázva van a volát, a kontrázó partnera, ha van királya, kontrázza meg a 4 királyt is.

XIII. A fizetés.

87. §. Mikor nem kell fizetni? A »renonsz.« A fizetés kérdésénél első sorban is azt kell tisztáznunk, hogy mikor nem kell fizetni.

1.) Nem kell fizetni, ha nincs játék, aminek esetei a 46. §-ban vannak felsorolva.

2.) Világos, hogy akkor sem kell fizetni, ha a nyert és vesztes pontok egyenlők.

3.) »Renonsz« esetén az egész játékot, minden figurájával együtt semmisnek szokták tekinteni, és ilyenkor nem szoktak fizetni.

»Renonsz«-nak nevezünk a tarokkban mindent, ami a »kötelező szabályok« ellenére történik, nem számítva ide 77. §-ban foglalt, csak erkölcsileg kötelező szabályt.

Ha a »renonsz« hamar kiderül, leghelyesebb azonnal javítani, ama szabály szerint, hogy aki a mellényét rosszul gombolta, gombolja vissza és gombolja újra. Ha a »renonsz« javítása ki van zárva, a parti semmisnek tekintetése részint azért helyes, mert néha meg sem állapítható, hogy ki követte el a renonszot, p. o. ki fektetett királyt, részint azért, mert a tarokkot úriemberek szokták játszani, kizártnak kell tehát tekinteni, hogy a renonsz rosszhiszeműleg történt volna.

Ha nyilvánvaló, hogy a renonsz a játék vagy figura sorsára lényegi befolyást nem gyakorolt, a fizetést a vesztes félnek nem illik megtagadni.

88. §. Miként állapítatik meg a nyeres esete? Itt a következők az irányadók:

1.) Ha az ellenpárt nem kíván olvasni, vagyis a pontokat megszámolni, a játékos nyertesnek tekintendő. Ugyanez áll a bemondott 4 királyra nézve.

2.) A bemondatlan tuletroát, főként pedig a csendes 4 királyt igazolnia kell annak, aki megcsinálta.

89. §. Az egységek értéke. A játék kezdetén mindig megállapítandó, hogy egy egységnek mennyi az értéke. Azt így szokták mondani: megállapodnak az alapra nézve. Egyes alap azt jelenti, hogy minden egység egy fillért jelent stb.

90. §. A nyertes és vesztes párt. A tarokkban általános az, hogy 2 játszik kettő ellen, tehát a vesztes párt egyik tagja megfizeti a nyert egységet az alap szerint a nyertes párt egyik tagjának, a másik a másíknak.

Önhívás esetén mind a 3 ellenpárti a játékosnak fizet, illetve tőle kapja az egységek értékét. Tarokkszámért mindenki fizeti a jelzett egységet a tarokkszám bemondójának, illetve be nem mondás esetén csak a saját partnera fizet. Hogy elskártolás esetén miként történik a fizetés, a 35. §-ban olvasható *)

Ahol a renonszért büntetés jár helyi szokás szerint, ott a »renonsz« elkövetője fizet mindenkinek a játékért, s a bemondott, esetleg a megcsinált vagy elvesztett figurákért.

91. §. Az egységek összefoglalása.

3-as játék	1	egység	duplával	2	egység
2-es »	2	»	»	4	»
1-es »	3	»	»	6	»
szóló	4	»	»	8	»
tuletroa csendesen . . .	1	»			
« bemandva	2	»			
4 király csendesen . . .	1	»			
» » bemandva	2	»			
ultimó pagát csendesen	5	»			
» » bemandva	10	»			
XXI-fogás csendesen	21	»			
» » bemandva	42	»			
8 tarokk	1	»			
9 »	2	»			
osztónak skízért	3	»			
» XXI-esért	2	»			
» pagátért	1	»			
Csendes volát a játék egységeinek 3-szorosa, a bemandott: hatszorosa					
kontra a fenti egységek 2-szerese					
rekontra » »	4	»			
szubkontra » »	8-szorosa	*)			

*) Ahol a dupla játék és »bika« is fizet, ott annak az egységei képezik a számítás alapját a kontránál, rekontránál és szubkontránál.

XIV. Skíz oszt, nem oszt.

92. §. A parti befejezése. Amilyen méltóságos a tarokk megkezdése, indulása, olyan méltóságos a befejeződése. A tarokk partnerek sokkal jobban együvé tartoznak, semhogy egyik percről a másikra ott hagynák egymást. Azért amikor már közelg kedves szórakozásuknak rendesen bizonyos megszokott időben való befejeződése, valamelyik partner megnézőn óráját, a válás pontos és fontos pillanatát meghatározandó, kijelenti: »Skíz oszt, nem oszt.« Ez pedig azt jelenti, hogy akinek a következő osztás alkalmával skíz van a kezében, az még egyszer oszt, de amikor újra rákerülne az osztás sora, akkor a partinak aznapra vége. Így a játékosoknak 20—30 perc szokott rendelkezésükre állni, hogy megszokják a válás keserűségét. A párti ilyen pontos befejezésétől csak akkor térnek el, ha az utolsó játékot valaki megkontrázta, vagy ha valakinek a XXI-esével kalamitás történt. Ilyen esetben még egy osztás szokott lenni ráadásul. Aztán olyan méltósággal, amilyenel asztalhoz ültek, felkelnek, s felüldülve mondanak búcsút egymásnak: a viszontlátásra!



Tartalomjegyzék.

ELŐSZÓ	3
I. A kártya	4
1. §. A kártya általában.	
2. §. A tarokk.	
3. §. A tarokk ütő értéke.	
4. §. A honörök.	
5. §. A színek.	
6. §. A színek ütőértéke.	
7. §. A tarokk és szín ütőértékének viszonya.	
8. §. A tarokk és szín pontértéke.	
II. Elhelyezkedés és osztás	7
9. §. Az elhelyezkedés.	
10. §. Rendes osztás.	
11. §. A kártyák elrendezése a kézben.	
12. §. Az osztó jogai és kötelességei.	
13. §. Az osztás különleges fajtái.	
III. Rendes licitálás és segítség hívás	11
14. §. A licitálás általában.	
15. §. A licitálás kötelező szabályai.	
16. §. Ki a játékos partnera?	
17. §. A segítség hívás kötelező szabályai.	
18. §. Az ellenpárt.	
19. §. Tanácsok a licitálásra és segítség- hívásra.	

- Mint első licitáló, licitáljak-e nagyhonőrre?
- Mint első licitáljak-e kishonőrre?
- Licitálás szóló XXI-esre és pagátra.
- Mint első licitáló, hányat licitáljak?
- Licitáljunk-e, ha már licitáltak előttünk?
 - Licitáljunk-e nagyhonőrre, ha a közvetlen előttünk ülő licitált?
 - Licitáljunk-e nagyhonőrre, ha szemben ülünk az első licitálóval?
 - Licitáljunk-e nagyhonőrre, ha utolsók vagyunk?
 - Licitáljunk-e kishonőrre, ha már licitáltak előttünk?
 - Licitáljunk-e, ha már ketten licitáltak előttünk?
- Ha hárman licitáltak vagy kettőnél tovább licitáltak: ki vállalja magára a játékot?
- Tanácsok a segítség hívásra nézve.
 - Saját magunk meghívása.
 - Segítség hívás tarokkfektetés esetén.

IV. Invitlicitálás 26

- Az invitlicitálás célja.
- Az invitlicitálás lényege.
- Az invitlicitálás lehetősége.
- Az invitlicitálás kötelező szabályai.
- Az invitlicitálás módjai.
 - Hogyan invitelünk, mint első licitáló XIX-re?

2. Hogyan invitélünk, mint első licitáló XVIII-asra?
3. Hogyan invitélünk, mint második licitáló XIX-esre?
4. Hogyan invitélünk, mint második licitáló XVIII-asra?
5. Visszainvitelés.

25. §. Mikor ajánlatos invitelni?
26. §. Mikor ajánlatos az invitet elfogadni?
27. §. Hogyan fogadjuk el az invitet?

V. A skártolás. A tarokkban kitűzhető célok

28. §. A skártolás kötelező szabályai. 32
29. §. A tarokkban kitűzhető célok.
30. §. A skártolás módjai.
31. §. A skártolási módok közül melyiket válasszuk?
32. §. Ugyanabból a színből melyiket skártoljuk?
33. §. Tarokkskártolás.
 1. Kistarokkfektetés.
 2. Nagytarokkfektetés.
34. §. A tarokkfektetés kötelező szabályai.
35. §. Elskártolás.

VI. A játék indulása

36. §. Bemondások. 41
37. §. Tarokkszám bemondás.
 1. A tarokkszám bemondás kötelező szabályai.
 2. Tanácsok a tarokkszám bemondására nézve.
 3. A tarokkszámért járó fizetés.

38. §. A bemondás megszakítása.
39. §. Kontra, rekontra, szubkontra.

VII. A játék

40. §. A játék célja.
41. §. A játék és figurák megjátszásának összefüggése. 44
 1. A játék és a négy király, ultimó, volát összefüggése.
 2. A játék és a XXI-fogás összefüggése.
 3. A játék és tuletroa összefüggése.
 4. A játéknyerés, mint elsőrendű cél.
42. §. Meghívjuk-e magunkat, ha csak játéknyerésre számíthatunk?
43. §. Kötelező szabályok.
44. §. A jó játék általános kellékei.
 1. Figyeljünk a bemondásokra.
 2. A licitálásból próbáljunk a célokra következtetni.
 3. Igyekezzünk a hívásokból és a játék menetéből tájékozódni.
 - a) Van-e eshetőség XXI-fogásra és melyik részen?
 - b) Ki a játékos partnera?
 - c) Mit kíván a játékos?
 - d) Kik tartoznak az ellenpárthoz?
 4. Mikor veheti át a játékos partnera az irányítást?
 5. Rossz játék.
45. §. Általános tanácsok a játék megnyerése és a figurák érdekében.

46. §. Nincs játék.

1. Ha nem volt licitálás.
2. Tarokk nélkül.
3. Szóló XXI-esre és pagátra.

47. §. A játék kontrázása.

48. §. Hivatalból kontra.

VIII. A tuletroa

49. §. A tuletroa általában.

50. §. A cél a tuletroánál.

51. §. A tuletroa fajai.

52. §. Kötelező szabályok.

53. §. Mikor ajánlatos a tuletroát bemondani.

[1. Ha a játékosnál van mind a három honőr.

2. Ha a játékosnál két nagyhonőr van.

3. Ha a játékos partneránál két honőr van.

4. Ha a játékos partnerának egy nagyhonőrje van.

5. Tuletroa mondás engedett és invitjátéknál.

6. Tuletroa mondás tarokkszám mondás után.

7. Ha a játékoson kívül más is licitált.]

54. §. Játzás be nem mondott tuletroára.

55. §. Hogyan kell játszani bemondott tuletroára?

56. §. Hogyan védekezzék az ellenfél?

57. §. Mikor kontrázhatjuk a tuletroát?

IX. A négy király

58. §. A négy király általában és fajai.

59. §. A mondás célja és lényege.

57

68

60. §. Mit adunk tudtul partnerunknak a négy király-mondással?

1. Hogy tudunk segíteni XXI-fogásra.

2. Hogy tudunk segíteni ultimóra.

3. Hogy tudunk volátra segíteni.

61. §. Kötelező szabályok.

62. §. Mikor biztassunk négy királlyal?

63. §. A négy király mint elsőrendű cél.

64. §. Hogyan védekezzünk a négy király ellen?

65. §. Mikor kontrázzuk meg a négy királyt?

66. §. Elveszett négy király—négy király.

X. Az ultimópagát

75

67. §. Általában és fajai.

68. §. Kötelező szabályok.

69. §. Tanácsok az ultimó bemondására nézve.

1. A játékos és partnera részére.

2. Mikor mondhatja be az ellenpárt az ultimót?

70. §. Hogyan játsszék a játékos és partnera bemondott ultimóra?

71. §. Hogyan játsszék a játékos és partnera csendes ultimóra?

72. §. Hogyan játsszék csendes ultimóra az ellenpárt?

73. §. Hogyan védekezzék az ultimó ellen az ellenpárt?

74. §. Hogyan védekezzék az ultimó ellen a játékos és partnera?

75. §. Mikor kontrázhatjuk az ultimót?

XI. A huszonegy fogás 82

76. §. Általában és fajai.

77. §. Kötelező szabályok.

78. §. Lehetőségek :

1. A játékosnál van a skíz és hívó.
2. A játékos a hívó, de XXI-ese van.
3. A játékosnál van a skíz és partnera a hívó.
4. A játékosnál XXI es van, és a partnera a hívó.
5. Az ellenpárt fogásra játszik.
6. Az ellenpárt XXI-ese hajtás alatt?
7. A legszebb és legnehezebb eset.

79. §. Kontrázás.

XII. A volát 91

80. §. Általában és fajai.

81. §. A kontrajáték volát viszonya.

82. §. Kötelező szabályok.

83. §. Tanácsok a volát bemondására nézve.

84. §. Miként kell volátra játszani ?

85. §. Miként kell volát ellen játszaniunk ?

86. §. Kontrázás.

XIII. A fizetés 94

87. §. Mikor nem kell fizetni ?

88. §. Miként állapítatik meg a nyeresésete?

89. §. Az egységek értéke.

90. §. A nyerő és vesztes párt.

91. §. Az egységek összefoglalása.

XIV. Skíz oszt, nem oszt 97

92. §. A parti befejezése.