



Hornyánszky Viktor R. T.
magy. kir. udvari könyvnyomda
Budapest
86.351

A
TAROKK JÁTÉKOK
SZABÁLYAI
IRTA
TOLNAI JÓZSEF



BUDAPEST 1930

60

KÁRTYÁBAN

MINŐSÉG
VÁLTOZATOSSÁG
IZLÉS

KIVITEL
MEGBÍZHATÓSÁG
TARTÓSSÁG

1824 ÓTA

PIATNIK



MAGYAR
JÁTÉKKÁRTYAGYÁR R. T.
PIATNIK NÁNDOR ÉS FIAI
BUDAPEST, VII., ROTTENBILLER-U. 17.

A TAROKKJÁTÉKOK SZABÁLYAI

*

A HUSZASHÍVÓ, KIRÁLYHÍVÓ,
MAGYAR TAROKK, A TAPPER-, STRÓMANN-
ÉS A TRISÁKTAROKK ISMERTETÉSE

*

ÍRTA

TOLNAI JÓZSEF

*

BUDAPEST, 1930

A SZERZŐ TULAJDONA

BEVEZETŐ.

E könyvecske a tarokkjáték legszebb válfajait ismerteti.

Az alapfogalmakat a huszashívásos (Paskievics-tarokk) elsőnek közölt leírásánál kimerítően ismertetem. Minthogy ezek az összes játéknál azonosak, az ismétlés elkerülése végett a *szövegszálon* számokat alkalmaztam. A *szövegben* zárójelben előforduló számok hivatkozást jelentenek a szövegszálon azonos számmal jelzett szakaszra, melynek elolvasása szükséges a megértéshez.

Rövidítések: *S* = skiz. A római számok az azonos számú tarokkot jelentik. *P* betű pikkot, *K* betű kárót, *Kő* kőrt, *T* treffet jelent. A többi rövidítés: *k* = király, *d* = dáma, *l* = lovas, *b* = bub, *á* = ász, *2* = kettős, *3* = hármas, *4* = négyes, *7* = hetes, *8* = nyolcas, *9* = kilences, *10* = tízes.

*

Mint minden földünkön, úgy a kártyajátékok is a divat szeszélyeinek vannak alávetve.

A világháborút közvetlenül megelőző időkben, egyetlen exportált játékunk, az alsós örvendett a legnagyobb népszerűségnek, a háború alatt nagyon elterjedt a lórum, melynek három játékosos változata különböző bemondásaival érdekes és nem a legkönnyebb játék volt.

Háború után a bridge kezdte meg hódító útját; utolsó időben pedig a rummy, főleg annak újabb, igazán érdekes változata, a bridge-rummy hódította táborába nemcsak a kártyásokat, hanem kártyát soha nem látott embereket is.¹⁾

A tarokk sohasem volt a tömegek játéka, pedig ez a játék, melyet méltán neveztek el a játékok királyának, érdekeségben, változatosságban, fordulatosságban felülmúlja az összes többi kártyajátékokat.

*) Ezen játékok iránt érdeklődők figyelmét felhívjuk az ugyanezen sorozatban megjelent:

Zolnay: A bridge-rummy szabályai (ára 1 P 50 f.) és *Tolnai*: A bridge szabályai (ára 2 P 80 f.) c. könyveket.

Nem nehezebb játék a bridgenél, de rohamos tempója gyors ítélőképességet, ötletességet és bátorságot kíván meg a játékosoktól, elkövetett hibáinkért pedig nem a történelem ítélőszékének tartozunk felelőséggel, mert azokat játékosársunk a játszma végén úgyis azonnal szemünkre lobbantja és a tarokkban megszokott, néha nyers őszinteséggel mond véleményt, mely ily esetben, például kalapdíznek valóban nem alkalmas.

Tudok egy esetet, mikor egy régi tarokkjátékos nyolc tarokkot és pagátultimót mondott be; partnere, kezdő, de annál szenvedélyesebb játékos, kilenc tarokk, tulétroá, négy király bemondása kíséretében volátot mondott. Természetesen az ellenfelek egyike rögtön megkontrázta a pagátultimót, miáltal a „tojás azonnal lényegesen olcsóbb lett“.

Együttéreztem a felvevővel, mikor kipurulva felugrott, a kártyát az asztalra csapta és egy egyébként hasznos háziállat nevét ejtette ki ajkán. Szerencsétlen partnere tiltakozni próbált (megjegyzem, hogy kávéházban történt az eset) és sértést emlegetett; mire barátom, visszanyervén önuralmát csendesesen kijelentette, hogyha legközelebb az általa megnevezett faj egy példá-

nyával találkozik, haladéktalanul bocsánatot fog kérni a sértésért.

Pártnerre, különben nagy krakéler, a tarokkozók társadalmában elkerülhetetlenül szükséges keresztényi alázattal hallgatót és szégyelte magát a következő játszmaig. (Félévig nem mert tarokkszámot bemondani.)

Aki nem rendelkezik ily erények felett, aki nem tud gyorsan felejteni, akinek otthon mindig igaza van, természetesen nem fog ezért a játékért rajongani.

Vessünk futó pillantást az említett játékokra.

A bridge a maga hideg szertartásosságával, zárkózott csendes tónusával az előkelő gazdagok játéka.

A bridge-rummynél, a mai korszellemnek megfelelően, mindenki magának játszik, összejátékosképességre nagy szüksége nincs, és csak néha hallunk egy elkeseredett sóhajt:

Neki két jolly-jokert adott végzete, de nekem. . . .

A tarokk ellenben vidám, hangulatos, élénk, hősi játék, a magyar ember temperamentumának legjobban felel meg.

Igaz, hogy sokat veszekszenek e játékban, épp ezért nem ajánlom a házastársak-

nak, hogy együtt játsszák, mert veszeke-
désre ezer más alkalmuk is akad.

A tarokk szellemi gyógyfürdő, melyből a lélek megtisztultan, ellenállóbban kerül ki és újult erővel tud szembeállani az élet viharáival.

Ki a tarokkot szereti, rossz ember nem lehet.

A tarokk . . . de ne vágjunk eléje a dolgoknak.

1. A huszashívásos (Paskievics) tarokk.

A tarokkot sokféleképen játsszák.

Magyarországon legelterjedtebb a kötelező huszashívásos változata, a Paskievics-tarokk, melyet a 42 lapos tarokk-kártyával négyen játszanak. Ezt a játékot ismertetjük elsősorban.

A tarokkjátéknak külön kártyája van, **1.** mely 42 lapból áll, 22 tarokkból és 20 szí- **A kártya**
nes lapból.

A legmagasabb tarokk a skiz, mely **2.** bohócot ábrázol, a többi 21 tarokk XXI— **A tarokk**
I-ig terjedő római számokkal van jelölve. **rangsora**
A tarokkok magassága arányos a jelző szám magasságával, a magasabb számú tarokk üti az alacsonyabb számmal jelzettet; a skiz üti valamennyit.

A tarokkok ütik az összes színes lapo-

kat, vagyis az állandó adu szerepét töltik be a játékban.

3. A színek

A tarokk-kártyában a tarokkokon kívül négyféle színes lap van, melyeknek színei egyeznek a francia kártya színeivel.

Tulajdonképpen csak két szín van, a piros és a fekete, de ezek rajzban is különböznek egymástól.

A pikk színt (*P*) fekete lándzsahegy, a treff színt (*T*) fekete lóhere, a kőrt (*Kő*) piros szív, a kárót (*K*) piros nyílhegy rajza jelzi.

4. A színes lapok rangsora

Minden szín 5 lapból áll; ezek, magaságuk sorrendjében felsorolva a következők: a király (*k*) (a legmagasabb), a dáma (*d*), a lovas (*l*), a bub (*b*), legalacsonyabb lapok a kör és a káró színben az ász (*á*), a treff és pikk színben a tizes (*10*).

Minden király üti a vele egyező színű dámát, lovast, bubot, ászt vagy tizest, a dáma üti a lovast, bubot, tizest stb.

5. A hennörök

A játékban három tarokknak van fontos szerepe: a skiznek, a XXI-nek és az I-nek. Az I-es tarokkot pagátnak, bizalmasodva pacinak is hívják.

E három tarokkot *hennörnek* is nevezik. A skiz és a XXI a nagy v. magas hennörök, a pagát a kicsi hennör. A színes kártyák között fontosak a királyok.

6. Valamely lap ütőerejét ütőszámával, azaz az összes általa felülüthető lapok számával fejezzük ki. **Ütőszám**

A skiz üti a többi 21 tarokkot és a 20 színes lapot, ütőszáma... 41, a XXI-sé 40, a XX-sé 39... a pagát csak a 20 színes lapot üti felül, ütőszáma 20. A király a vele egyszínű négy lapot üti csak felül, ütőszáma 4, a dámáé 3, a lovasé 2, a bubé egy, az ászok, ill. tizesek ütőszáma 0.

7. Minthogy a játékot az ütésekben hazavitt lapok pontértékeinek összege dönti el, meg kell ismerkedni az egyes lapok pontértékével. **A lapok értéke**

A hennörök pontértéke egyenkint		
(a skiz, a XX, az I, másnéven pagát)	5,	összesen 15
a többi 19 tarokk pontértéke à 1,	„	19
a 4 király pontértéke	à 5,	„ 20
a 4 dáma pontértéke	à 4,	„ 16
a 4 lovas pontértéke	à 3,	„ 12
a 4 bub pontértéke	à 2,	„ 8
a 4 ász ill. tizes	à 1,	„ 4

Összesen 94

Ebből a 94 pontból 34 pontot a tarokkok szolgáltatnak, 60 pontot a színek adnak. Szembeötlő az ütőszámok és a pontértékek közötti aránytalanság.

Látjuk, hogy a játszma sorsát a kis ütőerejű színes lapok pontjai döntenek el; ez

a körülmény adja meg a tarokkjátéknak a maga különös jellegét.

8.
A játék

A tarokkot négyen játsszák, de játszhatják öten is, utóbbi esetben az osztó nem vesz részt a játékban. A négy játékos minden egyes játékban két pártra szakad, egyik pártra a felvevő (30) és segítségül hívott partnere tartozik, az ellenpártot a másik két játékos alkotja. Előfordul önhívás (46) esetén, hogy a felvevő egyedül játszik a többi három játékos ellen.

Az egy pártra tartozó játékosok ütései együttesen számítanak.

A felvevő és egyúttal játék célja:

9.
A játék célja

1. A játszma megnyerése, vagyis 48 pont hazavitele skartjában (37), saját és partnere ütésein. Pontegyenlőség (47 pont) esetén az ellenpárt nyert.

10.
A figurák

2. A figurák megcsinálása bemondva vagy bemondatlanul, csendesen. E figurák, melyekről később részletesebben szólnunk, a következők:

11.
A tulétroá

a) A *tulétroá* (tous les trois) (50). E figurát az a párt nyeri, mely ütésein a három honnört (5) hazaviszi.

12.
A 4 király

b) A *négy királyt* (51) az a párt nyeri, mely ütésein a négy királyt hazaviszi.

c) A *dupla játékot* (52) az a párt nyeri, melyik legalább 71 pontot ér el ütésein és skartjában. **13.**
A dupla játék

d) *Volátot* (53) nyer a párt, ha mind a kilenc ütést hazaviszi. **14.**
Volát

e) *Pagátultimónál* (54) az utolsó ütésben csak egy tarokk van, a pagát. Az a párt nyeri, melyiknek pagátja üti az utolsó ütést. **15.**
Pagátultimó

f) *Huszonegyfogás* (55), mikor az egyik párt XXI-sét a másik párt skize leüti. **16.**
A huszonegyfogás

A játék helysorsolással kezdődik.

17.
A helysorsolás

Az ülőhelyek elé az asztalra helyezünk egy tarokkot és három vagy négy különböző színű lapot, a szerint, amint négyen vagy öten játszanak. Ugyanilyen 4 vagy 5 lapot (tehát 1 tarokkot és 3 vagy 4 különböző színt) összekeverünk és mindenki 1—1 lapot vesz a megkevert lapokból. Mindenki a húzott lapnak megfelelő helyre ül. A „tarokknak osztanak“ és miután a játék iránya jobbra mutat, az *első osztó* a tarokkot húzó játékos bal szomszédja lesz. **18.**
Az első osztó

A játék gyors tempója az osztótól is gyors munkát kíván. Ne keverje a lapokat sokáig, különben hamar figyelmeztetik, hogy meggyullad a kártya. Ha ez nem

használ, intő például hozzák fel néhai Rottenbiller esetét, kit tudvalevőleg keverés közben ütött meg a guta.

19. Keverés után baloldali szomszédjával emeltet, aki vagy emel, vagy emelés helyett „ráüt“ a csomagra.

20. Első esetben az osztó a kártyacsomó felső 6 lapját lefedve eredeti sorrendben az asztal közepére helyezi. Ez a *talon*.

Azután jobbfelé haladva az első körben minden játékosnak 5-5, a második körben 4-4 lapot ad. Utolsó lapokat e szerez az osztó kapja.

Ötös játékban az osztó magának nem ad lapot.

21. Ha az emelő „ráütött“ a csomagra, a hat lapból álló talon kitétele után a játékosok ülésük sorrendjében nyilatkoznak, hányadik kilenc lapot óhajtják.

Ezt példával magyarázzuk meg. A játékosok elhelyezkedése az összes példánál a következő:

	B	
C		A
	D	

D az osztó. A kapja az első lapot és hív ki az első ütéshez.

D osztott C emelés helyett „ráütött“, D kiteszi a talont. A a második kilenc lapot kívánja,

B az elsőt, C a sajátját, D-nek a negyedik kilenc lap jut. A talon után következő 9 kártyát B-nek, az utána következő 9 lapot A-nak, a harmadik 9-et C-nek adja az osztó, az utolsó 9 lapot magának tartja meg.

Hibás osztást nem büntetnek, különösen, ha használt, átjátszott kártyákkal játszanak.

Az osztás befejezése után a játékosok áttekinthetően (de nem betekinthezően) elrendezik lapjaikat. A tarokkokat számsorrendben, a színes lapokat színenkint csoportosítják.

Ezután kezdetét veszi a licitálás, a versengés, ki vegye fel a játékot és milyen magas játékot játsszanak.

Legalacsonyabb a hármass játék, díjazása 1 pont. A díjaknál szereplő pontok fizető pontok. Két filléres alpnál 1 pont = 2 fillér. Hármass játéknál a felvevő a talonból a három felső lapot kapja, a többi játékos sorban 1-1 lapot.

Egy fokkal magasabb a kettős játék, melynek díjazása 2 pont. A felvevő a talon felső két lapját kapja, a következő két lap jobboldali szomszédjáié lesz, a többiek sorjában 1-1 lapot vesznek a talonból.

Következő fokozat az egyes játék, melynek díja 3 pont. A felvevő 1, a követ-

22.

A licitálás

23.

A játékok rangsora

kező két játékos 2-2, a negyedik 1 lapot kap.

Legmagasabb fokú a szóló játék, melynek díja 4 pont. A felvevő a talonból nem kap lapot, a többi játékos sorban 2-2 lapot vesz fel.

A licitálás és a játék iránya jobb, az óramutató járásával ellenkező irányú.

24. A licitálásban csak az vehet részt (de nem köteles erre), akinek legalább egy honnörje (5) van.

25. Aki nem vehet részt vagy nem akar részt venni a licitálásban, *pászt* mond.

Aki a licitálás során *pászolt*, az ugyanabban a licitálásban nem vehet már részt.

26. *Ha a licitálás elején sorra mind a négy játékos pászol, nincs játék, és a következő osztó ad lapot.*

Előzetesen megállapodhatnak a játékosok, hogy ilyen esetben minden játékos az alappont ötszörösének megfelelő összeget fizeti az *ultimókasszába* (54*).

Nem mindenütt játsszák *ultimókasszával* a tarokkot, mert drágítja a játékot.

27. A licitálás a játékosok *játékbemondásai*ból áll, melyek az ülés sorrendjében, körben egymásután teendők meg. Elsőnek az osztó jobb oldalán ülő játékos beszél.

Minden bemondásnak legalább egy fokkal magasabbnak kell lennie az utolsó elhangzott bemondásnál, de az osztó jobboldali szomszédjával kezdődő sorrendben elsőnek licitáló játékos vállalhatja, *tarthatja* az utána bemondott legmagasabb fokú játékot, mondván: Tartom a kettőst (vagy egyest vagy szólót).

Elegendő az is, ha annyit mond: Tartom.

Magától értetődik, hogy aki már *pászolt* (25), nem is tarthat.

Ha az első licitáló nem él tartási jogával, ez a jog *átszáll* az utána következő (licitálásban résztvevő) játékosra.

A licitálás véget ér, ha bármely bemondás után a többi játékos pászol.

A felvevő az lesz, aki a legmagasabb fokú játékot mondotta be, vagy tartja.

A licitálásnak szigorú szabályai vannak, melyeket pontosan be kell tartani.

Először a *közönséges* (invitelés nélküli [32—35]) licitálást ismertetem.

A közönséges licitálásnál az első licitáló bármilyen játék bemondásával kezdi a licitálást. Ha hármassal kezdi, az utána bemondott kettőst még tartani köteles (28). De ha az utána bemondott kettős tartása helyett egyest mond, vagy

28.

A tartás

29.

A licitálás vége

30.

A felvevő

31.

Közönséges licitálás

nem hármassal, hanem kettőssel vagy egyessel kezdte a licitálást, nem szabad engednie, hogy más vegye fel a játékot, hanem, ha kell, szőlőjáték bemondásával esetleg tartásával vállalnia kell a játékot.

A többi licitáló mindig csak *egy* fokkal drágább játékot mondhat be az utolsó bemondásnál.

A következő példákból könnyen megértheti az olvasó az imént elmondottakat.

Az összes példánál a játékosok elhelyezkedése:

	B	
C		A
	D	

D az osztó, *A* kapja az első lapot.

1. *A*-nál van a skiz, XXI. a többi játékosnak nincs honnörje (a pagát a talonban fekszik).

A: Három. *B*: Pász. *C*: Pász. *D*: Pász.

A a felvevő és hármassal játékot játszik.

2. *A*-nál van a skiz, *B*-nél a XXI. és I.

A: Hármassal. *B*: Kettős. *C*: Pász. *D*: Pász. *A*: Tartom. *B*: Pász. (Minthogy *C* és *D* már pászoltak, felesleges újból pászt mondani.)

A hármassal kezdő játékos az utána elhangzott kettős játékot még köteles tartani. De ha *B* egyest mondott volna, *A* már nem volna köteles tartani az egyest.

A a felvevő és kettős játékot játszik.

3. *A*-nak *C*-nek és *D*-nek egy-egy honnörje van.

A: Három. *B*: Pász. *C*: Kettős. *D*: Egyes. *A*: Pász. *C*: Tartom. *D*: Szóló. *A* az egyest már nem kö-

teles tartani, nem is tartotta; a tartási jog (28) átszállott *C*-re, ki élt is vele. *D* a felvevő és szőlőt játszik.

4. *A*-nak, *B*-nek van honnörje.

A: Kettős. *B*: Egyes. *C*: Pász. *D*: Pász. *A*: Tartom. *B*: Szóló. *A*: Tartom. *A* a felvevő és szőlőt játszik.

Ha *A* invitelési szándék (32—35) nélkül nem hármassal kezdi a licitálást, minden utána bemondott játékot tartani köteles.

5. *A*-nál és *B*-nél van honnör.

A: Egyes. *B*: Szóló. *C*: Pász. *D*: Pász. *A*: Tartom. *A* a felvevő és szőlőt játszik.

Ugyanazon eset, mint az előbbi. — *A* köteles a szőlőt tartani, mert egyessel kezdte a licitálást.

6. *A*-nál és *B*-nél van honnör.

A: Három. *B*: Kettős. *C*: Pász. *D*: Pász. *A*: Egyes. *B*: Szóló. *A*: Tartom.

Minthogy *A* *B* kettősét nem tartotta, hanem egyest mondott, köteles a szőlőt is tartani.

A a felvevő és szőlőt játszik.

Hármassal játékot a felvevő a talon megtekintése előtt kijelentheti, hogy nem veszi fel a játékot. Ilyenkor minden további nélkül a következő osztó oszt az új játékhoz. Ultimókasszánál (54*) minden játékos az alap ötszörösét fizeti az ultimókasszába.

Temesvárott, ha hármassal játékot a felvevő a talon megtekintése előtt kijelentheti, hogy nem veszi fel a játékot. Ilyenkor minden további nélkül a következő osztó oszt az új játékhoz. Ultimókasszánál (54*) minden játékos az alap ötszörösét fizeti az ultimókasszába.

Temesvárott, ha hármassal játékot a felvevő a talon megtekintése előtt kijelentheti, hogy nem veszi fel a játékot. Ilyenkor minden további nélkül a következő osztó oszt az új játékhoz. Ultimókasszánál (54*) minden játékos az alap ötszörösét fizeti az ultimókasszába.

Újlakon más szokás dívik. Ha a hármas játékot elbukja a felvevő, az ultimókasszába is befizet 10 pontot.

32.
Az invitelés

Eltérhet a játékos az imént vázolt licitálási szabályoktól, ha magas honnőr (5) kíséretében a XX, XIX vagy XVIII tarokkok közül az egyik nála van. Amint látni fogjuk, az eddigtől *eltérő* licitálási módszerrel tudtára adhatjuk társainknak, hogy melyik ezen magas tarokkok közül van nálunk legalább egy nagy honnőr kíséretében.

Ezzel alkalmat adunk arra, hogy egyikük, a licitálást folytató játékos, az általunk jelzett magas tarokkot segítségül hívva velünk egy pártba kerüljön.

Ezt a jelzést *invitelésnek* nevezzük. Az, aki jelzi a kezében levő magas tarokkot az *invitelő*, aki tovább licitálva elvállalja a játékot, az invitelés *elfogadója*.

33.
Engedett játék

A kezünkben magas honnőr kíséretében lévő XX-as tarokkot egyféleképpen és csak akkor jelezhetjük, ha rajtunk kívül csak egy játékos vesz részt a licitálásban és mi beszélünk először.

Példa

A-nál van a XX a skiz kíséretében, B-nél van a XXI.

A: Hármas. B: Kettős. C: Pász. D: Pász. A: Pász. (Használhatja az „engedem“ szót is.)

A általában köteles (31) a kettőst tartani, csak

akkor engedheti át a játékot, ha a XX-as van a kezében, magas honnőr kíséretében.

B a felvevő, kettős játékot játszik és köteles a XX-as tarokkot segítségül hívni.

Már itt hangsúlyozzuk, hogy bevett szokás szerint csak erős lapokkal engednek vagy invitelnek.

Kivétel, ha a XXI-es mentése céljából invitelnek vagy engednek, amit gyenge lapal is meg lehet kísérelni.

A XIX-essel való invitelés ismertető jele az egy fokkal való ugrás.

Ha az első licitáló hármas helyett kettőssel kezdi a licitálást, vagy ha hármasal kezdte és az utána mondott kettőst nem tartja, hanem egyest mond és az ezek után bementett játékokat *nem* tartja (31) XIX-es tarokkjára invitált.

Példák:

Ha A-nál van a XIX egy magas honnőr kíséretében, kétféleképpen jelezhet, invitelhet. B-nél is van honnőr.

Első mód:

A: Kettős. B: Egyes. C: Pász. D: Pász. A: Pász.

B a felvevő egyes játékot játszik és köteles a XIX-est segítségül hívni.

Második mód:

A: Három. B: Kettős. C: Pász. D: Pász. A: Egyes. B: Szóló. A: Pász. B a felvevő, szólót játszik és köteles a XIX-est segítségül hívni.

34.
A tizenkilences invit

34.*
A men-
tési invit

Itt említjük meg, hogy az invitelés elfogadása nem kötelező. Bizonyos rizikóval jár tehát a XXI-es tarokkal gyenge lappal mentés céljából invitelni, mert ha nem fogadják el, vagyis utána mindenki pászol. elárulta a lesben álló skiz tulajdonosának a XXI. hollétét.

XXI-sel és XIX-sel célszerűbb az első módszer szerint invitelni, mert el nem fogadás esetén 2 lapot kapunk a talonból.

Példa:

A-nál van a XXI és a XIX két tarokk kíséretében. B-nél van a skiz 6 kis tarokk kíséretében. C-nél van a XX-as 3 közepes tarokkal, D-nél 6 erősebb tarokk van.

A: Kettős. B: Pász (nem fogadta el az invitet). C: Pász. D: Pász.

A a felvevő, kettős játékot játszik és segítségül kell hívnia a XX tarokkot. A XXI nagy veszélyben forog.

Ha a sorrendben második vagy harmadik licitálónál van a XIX-es magas honnőr kíséretében és invitelni akar, akkor az előtte bementett játéknál nem egy, hanem két fokkal drágább játékot kell bementenie.

Példák:

1. A-nál van a skiz. B-nél a XXI és a XIX. C-nél és D-nél nincs honnőr.

20

A: Hármás. B: Egyes. C: Pász. D: Pász. A: Tartom. (Mondhat szólót is.)

A a felvevő, egyes játékot játszik és köteles a XIX-est segítségül hívni.

(Ismétlem, A nem köteles az invitelést elfogadni, mondhatott volna pászt is.)

2. A-nál van a skiz, B-nél a XXI és a XIX, C-nél a pagát.

A: Három. B: Egyes. C: Szóló. D: Pász. A: Tartom.

A a felvevő, szólót játszik és köteles a XIX-est hívni. Ha A pászolt volna és B nem tartja a játékot, úgy C a felvevő, ő játszik szólót és köteles a XIX-est segítségül hívni.

3. A-nál van a XXI, B-nél a pagát, C-nél nincs honnőr, D-nél van a skiz a XIX kíséretében.

A: Hármás. B: Kettős. C: Pász. D: Szóló. A: Tartom.

A a felvevő, szólót játszik és segítségül hívja XIX-est.

A XVIII-as invit jellemző sajátosága a két fokkal való ugrás.

35.
A tizen-
nyolcas
invit

Ha hármás helyett egyessel kezd a játékos, vagy ha hármás játék bementés után szólót mond, a XVIII-asát jelzi, XVIII-as hívásra invitál.

Példák:

1. A-nál van a XVIII magas honnőrrel, B-nél is van honnőr.

21

A: Egyes. B: Szóló. C: Pász. D: Pász. A: Pász.
B a felvevő és köteles a XVIII-ast segítségül hívni.

2. A-nál van a skiz. B-nél van a XXI és a XVIII.

A: Három. B: Szóló. C: Pász. D: Pász. A: Tartom.

A a felvevő, szólót játszik és tartozik a XVIII-ast segítségül hívni.

Gyakori eset, hogy az első licitáló kettőssel vagy egyessel kezdi a licitálást és *utána mindenki* pászol.

Hiba volna feltételezni, hogy a XIX. ill. a XVIII nála van. Ez még nem volt invit. Invitté akkor válik, ha az utána bementett játékot nem tartja.

Ugyancsak hiba volna, ha az első licitáló kettőssel vagy egyessel kezdve tartja a játékot, és a segítségül hívott játékos nála tételezi fel a XIX-est, ill. a XVIII-ast.

Az invitelés elhibázását nem szokták büntetni, hanem újra kezdik a licitálást.

36.
A talon felosztása

A licitálás befejezése után a játékosok a talonon osztozkodnak (23). Ha A a felvevő, a talon felosztását a következő kis táblázattal szemléltethetjük:

22

	III	II	I	Szóló-	
	j á t é k b a n				
A	3	2	1	0	lapot kap
B	1	2	2	2	
C	1	1	2	2	
D	1	1	1	2	

Minden játékos annyi lapot köteles lefedve a skart-ba tenni, amennyit a talon- **37.** A skartból felvett.

A felvevő skartba helyezett lapjai a felvevő pártjának ütéseit növelik, a többi három játékos skartja az ellenpárt ütéseibe számít.

Nem szabad a skartba *királyt* vagy *honnőrt* fektetni, tilos továbbá elfogadóit invit vagy engedett játék esetén az inviteléssel jelzett tarokkot leskartolni; letehetjük azonban azokat a lapokat is, melyeket a talonból kaptunk.

Ajánlatos a skartolás megtörténte után **38.** lapunkat megszámlolni, mert a skartolást A hibás skartolás elhibázó játékos büntetésül megfizeti három társának az összes bementett figurát és a játékot tekintet nélkül arra, hogy ki nyert.

23

Enyhébb büntetés, mikor a hibásan skartoló pártnerének fizet, ha a nyertes pártba tartozott és pártnerre helyett is fizet, ha a veszítő párt tagja volt.

Mindkét esetben egyedül a helytelenül skartoló fizet.

Nincs játék, ha bármelyik játékosnak a talonból felvett lapok hozzászámításával sincs egyetlen tarokkja, vagy a XXI-sen kívül nincs több tarokkja. Ha azért nincs tarokkja vagy van van szóló XXI-se, mert tarokkot fektetett, a játék tovább folyik.

Előfordul, hogy három játékos pásza után a negyedik játékos, kinek erős lapja van, de honnőrje nincs, hármast mond abban a reményben, hogy a talonból kap honnőrt. Ha reményeiben csalatkozik, természetesen nincs játék, és büntetésül a többi játékosnak a hármast játék díját, egy-egy pontnak megfelelő összeget fizet, esetleg az ultimókasszába (54*) fizet 5 pontot.

(Ha valakinek nincs tarokkja, vagy csak szóló huszonegyese van és elsőnek licitál, mondjon szólójátékot és mivel a talonból nem kap lapot, dobhatja a játékot.)

Ez esetben nem fizet büntetést azért, mert honnőr nélkül licitált.)

Ultimókasszás játéknál, ha bármi okból nincs játék, a játékosok az ultimókasszába (54*) befizetnek 5-5 pontot.

Ha a felvevő tarokkot fektet a skartba, köteles ezt jelezni: „Tarokk fekszik“, és felborítva megmutatja a lefektetett tarokkokat. **39.** A tarokk-fektetés

A többi játékos nem mutatja meg a lefektetett tarokkokat, csak szóval köteles jelezni, hány tarokk fekszik.

Ötös játéknál az osztó kezeli a többi játékos skartját, és „végzi kötelességét“: megtekinti a skartot.

Ha nincs tarokk a skartban, bejelenti: Tiszta, mehet.

Ha tarokk fekszik, (45) bejelenti, hogy hány tarokk fekszik.

Újlakon ötösben való játéknál a játékosok az osztónak a talonból felvett honnőrökért fizetnek. **40.** Honnőrök a talonban

A skizért 3, a XXI-esért 2, a pagátért 1 pontnak megfelelő összeget kap az osztó, de ha a XXI-est az ellenfél elfogja; a talonból felvett XXI-ért nem kap az osztó semmit.

A talonból kapott honnőrökért felszólítás nélkül kell fizetni; ha a következő játszma-hoz már emeltek, duplán kell fizetnie a késedelmes fizetőnek. Az osztó természetesen mindenféle ravaszkodással igyekszik a késedelmes adós figyelmét a fizetésről elterelni, legegyszerűbb és legsikeresebb módszer, ha a játszmák végén szokásos megbeszélés-

sekbe — melyek felületes szemlélő előtt rendszerint közönséges veszekedésnek tünnek fel — beleavatkozik és igyekszik a vitát elmérgesíteni. Emelés után aztán nagy diadallal behajtja kinlétőségét.

Ezt sem szokás egyszerű felszólítás formájában megtenni, hanem bosszantó tapintattal körülírva. Ha például a XXI-est adta a talonból és a tuli elveszett, szemrehányóan kérdi:

Mire mondtad be a trullt?

Hat erős tarokkra se mondjam be? Nem tudtam, hogy *babra* ment be — felel méltatlankodva.

Erre az osztó részvétellel jegyzi meg:

Ha tudtam volna, hogy bosszankodni fogsz, nem adtam volna a talonból a XXI-est.

41. *Sír és nevet* Ötös játéknál játsszák úgy is, hogy az osztó „sír és nevet“, azaz, ha a felvevő nyert, a felvevőnek fizeti a járandóságot, viszont ha a felvevő veszített, a felvevő neki is fizeti a veszített összeget.

A felvevő tehát ebben az esetben kétszeresen nyer és veszít.

42. *Skartolási elvek* A skartolásnak céltudatosan kell történnie. Honnórt, királyt fektetni nem szabad és nem szabad elfogadott invitelésnél a jelzett tarokkot fektetni.

Ha a felvevőn kívül bárki tarokkot fektet és engedés (32) vagy elfogadott (33—35) invitelés nem történt, a felvevő azt a tarokkot hívja segítségül, amelyiket akarja (természetesen honnórt nem).

A skartolásnak egyéb szabálya nincs, de, bár egyszerűnek látszik, mégsem egészen könnyű. Másképp skartol a felvevő ha sok tarokkja van, másképp, ha rövid tarokkban. Az invitelő vagy ha nem volt invit, a XX-as birtokosa, másképp fektet, mint az ellenfelek.

Az egyes figurák tárgyalásánál jelezni fogjuk, hogyan kell skartolni a figura elősegítésére, hogyan akadályozására.

A főszempont mindig az legyen, hogy mi marad a kézben; másodrangú fontosságú maga a skart.

A lap erejét emeli, ha sok tarokk mellett kevés, lehetőleg egy szín van kézben. Egy erős szín második kihívásakor alacsony tarokkal egyenértékű.

Gyenge lappal, ha ellenfelek vagyunk, célszerű több színt tartani.

Sok ultimó, sok dupla játék, sőt huszonegyfogás ment már füstbe, mert az elmentábor játékosai többféle színt tudtak lehívni.

Sőt volát is igen sokszor bukott el, mert az induló az ellenfél fejtelten színével indult.

Négyféle szín tartását még a leggyengébb lap mellett sem ajánlom, mert az ütés lehetőségét majdnem teljesen kizárja.

Másodrangú fontosságú, de azért nem elhanyagolandó szempont, hogy a felvevő ellenfelei a skart pontszámát lehetőleg magas pontértékű kártyák lerakásával növeljék.

(Egyes játéknál az ellenfelek skartja 5, szónál 6 lapból áll!)

Általában erős lapnál minél kevesebb, gyenge lapnál minél több szín tartása ajánlatos.

A felvevő skartját maga elé helyezi, a többi játékos az asztal közepére egy csomóba fekteti; ha ötösbe megy a játék, az osztó veszi kezébe a többi játékos skartját.

Négyes játéknál nem szabad kérdezni, ki volt az osztó, ezt jegyezze meg minden játékos magának. Ez a szabály a figyelmes játékosnak nyújt előnyt, mert sok figuránál fontos tudni, ki indul.

43. A skartot, ha a bemon-
dások véget ér-
tek, az osztó maga mellé teszi. A felvevő skartja a felvevő előtt marad. Az ellenfelek skartrészét csak a játék végén szabad meg nézni.

A skartolás megtörténte után a felvevő nyilatkozik elsőnek, utána a többi játékos ülése sorrendjében.

Eltérőleg a licitálástól, a játék eme periódusában mindenkinek jogában áll ad-

dig beszélni, míg az utolsó bemon-
dás után egymásután három pász nem hangzott el. Ha pászolt is valaki, amint a nyilatkozás sora rákerül, ismét beszélhet.

*Vége van a bemon-
dásoknak, ha sorban* **44.**
három pász hangzott el.

A bemon-
dások
vége

A felvevő bizonyos sorrendet tart be bemon-
dásainál.

Elsőnek bemon-
dja, ha 8 vagy 9 ta-
rokkja van. Azonnal beszédi a játékosok-
tól, és ha az osztó sír és nevet, az osztótól is az ezért járó díjat. (8 tarokkért az alap egyszeresét, 9-ért az alap kétszeresét.)

45.
A tarokk-
szám

A tarokkszám bemon-
dása nem köte-
lező, csak a bemon-
dott és kontra ultimónál köteles a bemon-
dó, ill. a kontrázó esetleges tarokkszámát (8 vagy 9) bemon-
dani. Elhall-
gatott tarokkszámunkért partnerünktől a játék végén beszédhetjük a taksát. Ily eset-
ben ellenfeleink nem fizetik. *Ha kilenc tarokk van a kezünkben, nem szabad nyolc tarokkot mondanunk.*

Ezután következik a segítségül hívás
Ennek kötött szabályai vannak.

46.
A segítség
hívása

Ha nem volt invit (33—35) vagy en-
gedés (32), vagy a többi játékos nem fek-
tetett tarokkot, a felvevő tartozik a XX-ast
segítségül hívni. Bemon-
dja:

Segítségül hívom a XX-ast.

Ha a XX-as nála volna, az utána következő legmagasabb tarokkot, a XIX-est kell segítségül hívnia. Ha a XIX-es is nála van, a XVIII-ast, és így tovább. Tehát a legmagasabb hiányzó tarokk hívása kötelező. Honnőrt nem lehet segítségül hívni.

Eltérés akkor van, ha 1. valamelyik játékos társa tarokkot fektetett; 2. ha kitűnő lap birtokában a felvevő önmagát hívja segítségül, és egyedül akar játszani három társa ellen.

Első esetben (a honnőrök kivételével) bármelyik tarokkot hívhatja segítségül.

46.*
Önhívás
Második eset csak akkor lehetséges, ha a XX-as a felvevőnél van, amikor a XX-ast hívja segítségül. Huszas nélkül nem hívhatja önmagát.

Ha a XX-as, XIX-es és XVIII-as van nála, bármelyiket hívhatja e három közül. de ha csak a XX-as és a XVIII-as van nála, nem hívhatja a XVIII-ast, csak a XX-ast, de ha tarokkot fektettek, bármelyik kezében levő tarokkot hívhatja segítségül.

47.
Hivatalos kontra
Tarokkfektetésnél előfordulhat, hogy a segítségül hívott tarokk fekszik, mikor is a segítségül hívott tarokkot fektető játékos, ötös játéknál az osztó, köteles bemondani: Fekszik. Hivatalból kontra.

Ez esetben a felvevő egyedül játszik a másik három játékos ellen.

A nyugodt, szolid játékot kedvelő társaságokban ritka a tarokkfektetés.

Legtöbbször kényszerből fektetnek tarokkot, ha a színekből csak királyok vannak kézben (37).

Ha elfogadott invitelés (33—35) vagy engedés (32) történt, a felvevő köteles az engedéssel vagy inviteléssel jelzett tarokkot segítségül hívni még akkor is, ha valaki a játékos társai közül tarokkot fektetett.

A segítség hívás után a felvevő bemondja a figurákat.

Az ellenfelek a játékot és minden bemondott figurát megkontrázhatnak, a felvevő vagy partnere megrekontrázhatja, az ellenfelek szubkontrázhatnak stb. **48.** A kontrák

A kontrázás fokozatai: kontra, rekontra, szubkontra, hirskontra, mordkontra. A kontra a tarifát megkétszerezi, a rekontra megnégyszerezi, a szubkontra megnyolcszorozza, a hirskontra tizenhatszorosra, a mordkontra harminckétszeresre emeli az illetéket. Csínyjén bánjuk e fegyverrel!

A kontrák fokozatai betartandók. Pl. kontra után nem lehet szubkontrát, csak rekontrát mondani. Vagyis kontrát szubkontrát és mordkontrát csak az ellenfelek mondhatnak, re- és hirskontrát a felvevők.

49. A játékot megnyeri a felvevő, ha skart-
A játék jával és partnerének ütéseit a magáéhoz
nyerése számítva legalább 48 pontot vitt haza.

Ellenesetben az ellenfelek nyerték meg a játékot.

50. **A tulétroá** *A tulétroát* (11) a felvevő megfelelő lap kíséretében kézből, vagyis közvetlen a segítségkérés után csak akkor mondhatja be, ha a skiz és a XXI-es megfelelő lappal a kezében van, vagy ha engedett (32) vagy invitelt (33—35) játék van és az egyik magas honnör a kezében van.

Bemondhatja a tulétroát a segítségül hívott játékos is, ha magas honnör van a kezében megfelelő erős lapok kíséretében.

Ha hárman licitáltak, már mérlegelje a segítő, bemondja-e, különösen, ha a XXI-es van a kezében, mert nemcsak kontra tulétroáról lehet szó, hanem esetleg a XXI-es is veszélybe kerülhet, ha az ellenfélnél van a skiz, miután a XXI-es hollétét a tulétroá bemondásával elárulta.

Gyakori eset elfogadott inviténél, hogy az invitet elfogadó játékos, bár nála van az egyik magas honnör, nem mondja be a tulétroát, mert gyenge.

Az invitelő bizonytalan helyzetbe kerül. Feltételezi, hogy vagy gyenge a partner, vagy kis honnör van nála. Ilyenkor.

ha XXI-essel invitelt, vigyáznia kell, ne-hogy elfogják. Ha az invitelőnél két honnör van, ő mondja be a tulétroát.

Kezdők gyakran esnek abba a hibába bemondott tulétroánál, hogy az ellenfélnél levő pagát elfogása végett folyton tarokkot hívnak ki; a pagátos ellenfél, ha sok tarokkja van, ily módon nemcsak a pagátját viszi haza, hanem „a végén a gyermekkel“ (a pagáttal) csendes ultimót is csinál. Ez pedig restelni való eset, mert elfoghatjuk az ellenfél pagátját célszerűen alájahívott hosszú színekkel is.

Még egy gyakori hibára hívom fel az olvasó figyelmét.

A segítségül hívott tarokk tulajdonosa XXI-esével tulétroát mondott. Természetes azonban, hogy ha a XXI-esen kívül más honnör nincs nála, addig nem érzi magát biztonságban, amíg a skizt nem látta, vagy az ellenfél pagátja nem esett. A felvevő ha a skiz nála van, üssön a skizével, még akkor is, ha pár fokkal alacsonyabb tarokk is elegendő volna, mert a XXI-es nem mer esetleg egy értékes ütést hazavinni.

A tulétroát csendesen, bemondás nélkül is meg lehet csinálni.

Az ellenfél is bemondhatja a tulétroát, de jeleznie kell egyúttal, hogy mint ellenfél mondotta be.

Ha a felvevő után az ellenfél beszél és bemondja a trullt, köteles egyszersmind kontrázni. Ha

a felvevő bemondása után az egyik ellenfél kontrázott és a következő beszélő játékos tulétroát mondott, ez a bemondás a kontrázónak szólt, vagyis a másik ellenfél mondotta. Ha a felvevő partnere mondotta volna be a tulétroát, köteles egyúttal rekontrázni is.

Invitelés vagy engedett játék esetén nem kell e szabályt betartani, mert a pártok ismeretesek.

Bemondott tulétroá jutalma 2 pont, kontrázva 4, stb. (48).

Csendes tuli díja 1 pont.

Tulétroá előmozdítására minél kevesebb és fejes (királyos) szín, akadályozására több és fejetlen szín alkalmas.

51.
A négy király

A négy király lényegével sok játékos nincs egészen tisztában. Természeténél fogva jelző figura és legtöbbször a segítő mondja be, hogy informálja a felvevőt.

Bemondja, ha a segítségül hívott tarokon kívül fejes (királyos) szín mellett még több magas tarokkja is van. Nem lehet szabályt arra felállítani, milyen lapra mondhatja be a játékos. Ha a felvevő tarokkszámot mondott be, esetleg tarokkot fektetett, gyengébb lapra is be lehet mondani, mint egyéb esetben.

A négy király bemondása bátorítás arra, hogy a partner megfelelő lap és jó elhelyezkedés („jól ül“) mellett ultimót,

esetleg dupla játékot, volátot, sőt huszonegyfogást mondjon be. Jól meg kell tehát fontolni, mikor mondja be e figurát a játékos.

A négy királyt nemcsak a felvevő és partnere hanem az ellenfelek is bemondhatják. Félreértések elkerülése végett a következő szabályokat kell betartani.

Ha az egyik ellenfél kontrázott, a másik ellenfél bemondhatja a négy királyt és tudnivaló, hogy ily esetben a négy királyt a kontrázó bátorítására mondotta be a barátja.

Ha kontrát mondtak és utána a segítségül hívott játékos mond négy királyt, úgy egyúttal köteles rekontrázni is.

Ha a felvevő bemondása után az egyik ellenfél mond négy királyt, köteles egyúttal kontrázni is, különben tévútra vezeti játékosársait.

Egyáltalában a tulétroá és négy király bemondásának úgy kell történnie, hogy világos legyen, vajjon a segítő vagy az ellenfél mondta-e be.

Invitelés vagy engedett játék esetén nem kell e szabályt betartani, mert a pártok ismeretesek.

Ezt a figurát gyakran kontrázzák (48). Rekontrája — miután igen könnyen elveszthető figura, különösen, ha az ellenpárt indul — kockázatos.

Nem kell feltétlenül az elején minden ütést hazavinni, ha trullt vagy négy királyt mondtunk. Azokra az ütésekre tartogassuk erőnket, melyekben pagát vagy király van.

52.
A dupla
játék

Duplajátékot nyer valamelyik párt, ha ütéseiben és skartjában legalább 71 pontot visz haza, vagyis ha az ellenpárt legfeljebb 23 pontot ér el.

Megfelelő lapra, néha négy királyos bátorítás nélkül is bemondható. Figyelembe veendő azonban, hogy egyes és főleg szólójátéknál néha az ellenfelek egy ütése is elegendő lehet az elvesztéséhez a nagy skart miatt.

Újabb figura, melyet nem osztatlan örömmel fogadtak a játékosok, mert bevezetése óta a bemondott volátok száma alaposan megcsappant.

Bemondva díja az egyszerű játszma díjának négyszerese, csendesen kétszerese.

A bemondott duplajáték díját a kontra megkészszerzi, a rekontra négyszeresre emeli stb. (48).

53.
A volát

A *volátot*, vagyis amikor valamelyik párt minden ütést hazavisz, szintén csendesen vagy bemondva lehet megcsinálni. Megfelelő sok magas tarokkra és négykirályos bátorításra, esetleg a pártner duplajáték mondására mondják be.

Fejetlen színnel bemondása nem ajánlatos.

Díjazása bemondva a licitált játék díjának hatszorosa, csendesen háromszorosa.

Duplajátéknál és volátnál a játék díját nem fizetik. Ha valaki elbukta a volátot, de többje van 47 pontnál, fizeti a volát taksáját, a játékért azonban nem számíthat fel semmit.

Ha a duplajáték bemondása után a pártner vagy a duplajáték bemondója volátot mond, csak a volátot díjazzák.

A bemondott volátot is meg lehet kontrázni, rekontrázni stb., mely tény a díjat megfelelően emeli (48).

Csendes vagy bemondott volátnál a csendes tulétroát és a csendes négy királyt nem fizetik, mert nem érdemlik meg. Gyáva népnek nincs hazája, mondja ilyenkor az ellenfél.

Ha a duplajátékot bemondó párt csendes volátot ér el, természetesen a dupla játékért járó összeget kapja a vesztesektől, mert ez több, mint a csendes volátért járó összeg, de ez a körülmény nem változtat azon a tényen, hogy csendes volát van, tehát a csendes tulétroáért és csendes négy királyért nem jár fizetség.

Duplajáték, illetve volát előmozdítására lehetőleg kevés és fejes szín alkalmas, viszont ellenük sokféle szín tartása célszerű, tehát e szerint kell skartolni. Az is bizonyos azonban, hogy ha mindkét ellenfél négyféle színt szorongat a markában, úgy a felvevők királyaiikkal biztosan ütnek. A helyes skartoláshoz szerencsés szímat is kell.

Volát ellen az ellenfél mindig a legrövidebb fejetlen színével induljon.

54.
A pagát-
ultimó

A *pagátultimó*, röviden ultimó, bemondásánál a bemondó kötelezi magát, esetleg partnerét, hogy a pagáttal viszik az utolsó ütést haza.

Bemondója és kontrázója köteles esetleges tarokkszámát (45) is bemondani.

Elveszett az ultimó, ha az utolsó ütésben a pagáton kívül más tarokk is fekszik, tekintet nélkül arra, hogy kié az a másik tarokk és így az utolsó ütés. Elveszett akkor is, ha az utolsó ütésnél előbb esett a pagát.

Előfordul gyakran az az eset, hogy a bemondó tulajdon partnere fogja el az ultimót. Az ellenfelek igyekeznek fejes (királyos) színeik lehívásával egymás és az ultimót bemondó játékos partnerének színeit eltalálni, valószínű ugyanis, hogy a felvevő fejes színnel mondott ultimót.

Bemondása fejetlen színnel veszélyes, mert lehetséges, hogy a hiányzó király erős partnerénél van.

Tegyük fel, hogy a segítőnek 7 tarokkja és két színe van és az ellenfél a 7 tarokkos segítő egyik színét kihívta; az ultimó elveszett, ha a segítő második színével az ultimós színe egyezik.

Az ultimót bemondó köteles a pagátot a legutolsó ütésre tartani és nem szökhet

meg vele akkor, mikor más tarokk is van még a kezében, valamint *nem hívhatja* ki előbb az utolsó ütésnél.

Bemondható a partner négy király mondására, ha sok (6—9) tarokkunk és egy erős királyos színünk van.

Ha partnerünk tarokkszámot is mondott, „csak csendesen“ jelszóval tekintsünk el bemondásától.

Nagyon erős lappal (8—9 tarokkal) bátorítás nélkül is bemondható, de ez mindig kockázattal jár. Bemondhatja az ellenfél is, de a bemondó pártállásának épp úgy kétségtelennek kell lenni, mint a tulétronál, ill. a négy királynál.

Ultimó előmozdítására hosszú színek, elbuktatására főleg fejes színek változtatott lehívása alkalmas.

E szerint kell skartolni is.

Díjazása bemondva az alappont tízszerese, ezt a kontrák különböző fokozatai megfelelően emelik stb. (48).

Csendes ultimóért az alap ötszörösét fizetik.

Ha ultimókasszával (26, 31, 38) játszanak, bemondott ultimóért a nyertesek megkapják az ultimókasszát is, melyet megfelelnek egymás között. Ha elvesztik a be-

54.*
Az ultimó-
kassza

mondott ultimót, a bentlevő összeg felét-felét befizetve, megduplázzák az ultimókaszszát.

Ha önhívásnál (46*) nyerte meg vagy vesztette el, a felvevő a bemondott ultimót, egymaga húzza ki vagy fizeti be az ultimókasszában lévő összeget.

Tarokknál elengedhetetlen a kiment kártyák emlékezetben tartása és főleg fontos a kiment tarokkok számának tudása. A kiment tarokkokat számon kell tartani, meg kell azonban jegyezni azt is, mely tarokkok mentek már ki.

Ultimóra, főleg csendes ultimóra ne vállalkozzék az, aki sohasem biztos a kiment tarokkok számában. „Aki nem tud huszonekettőig számolni, ne játsszék tarokkot“.

Egy példával illusztráljuk, mennyire fontos a kiment tarokk figyelemmel kísérése.

	<i>B</i>	
	<i>P b, P 10 Kő b</i>	
<i>C</i>		<i>A</i>
<i>XV. Kő k, P k</i>		<i>XVI. I. Kő d</i>
	<i>D</i>	
	<i>T b, Kő l, K á</i>	

A bemondotta az ultimót. Ő hív ki a hetedik ütéshez. Nem jegyezte meg magának, hogy milyen magas tarokkok mentek ki, abban a hiszemben van,

hogy ellenfelénél C-nél a XVII. tarokk van. Ha tudná, hogy a XV van az ellenfelénél, játéka csak az lehetne, hogy lehívja XVI-ost, üt vele, utána lehívja a kör dámát és a végén megcsinálja a pagát-ultimót.

De rosszul emlékszik, mert a XVII-est tételezi fel ellenfelénél. Lehívja a kör dámát, az ütés C-é, aki a kör királlyal üt és a pikk királyát hívja ki, a végén XV-ösével elbuktatja az ultimót.

A tarokkszámolás nemcsak az ultimó miatt fontos, hanem a játék minden részében szükséges és elengedhetetlen feltétel.

Előfordulhat az is, hogy a pagátos játékos helyett partnere mondja be az ultimót.

Példa:

A a felvevő, nála van a pagát. Nyolc tarokkot mond és segítségül hívja a XX-ast. A XX-as játékos kezében van erős tarokkok mellett a skiz és a XXI-es is. Bemondhatja nyugodtan a tuléiroát és a pagát ultimót. A pagátos tudni fogja, hogy a segítőnél van a XX-as mellett a XXI és a skiz is erős lapok kíséretében.

A tarokkban a *huszonegyfogás* a legmagasabban díjazott figura, bemondása annyira ritka, hogy bemondott huszonegyfogásnál a szomszéd asztalok mellől is felkelnek a játékosok, hogy szemtanui legyenek a ritka esetnek.

A figura szenvedő hősének a polgármesteri címet adományozta a tarokkhagyomány.

Amilyen nagy öröm egy sikerült hu-

55.
A huszonegyfogás

szonegyfogás (természetesen annak, aki elfogja), épp olyan bosszúság, ha a XXI valamelyik színhívásban megszökik, és ha azt a szerencsétlen színt a fogni szándékozó játékos partnere hívta ki, a guta kerülgeti a felsült vadászt.

Ezekből következik, hogy a huszonegyesfogás előmozdítására lehetőleg tarokkot, akadályozására lehetőleg színeket kell hívni.

Ha az a játékos indul, aki XXI-est akar fogni, természetesen színnel indul.

A XXI mentésére a huszonegyestulajdonos partnere mentőszínét hívja ki, de csak lehetőleg akkor, ha már kiderült, kik játszanak együtt. Mert az ellenfél színében való szökés, minthogy az ellenfél lehetőleg hosszú királyos színből hív ki, ritkán sikerül. (De ha sikerül, kétszeres az öröm és az öröm.)

56. Mentőszín alkalmasabb, melyből kevés van kezünkben.

Példa:

	<i>B</i>	
	XXI, XII, Pd, Pb	
<i>C</i>		<i>A</i>
Skiz. IV, III, Kő k		XVIII, XVII, Kd, K b
	<i>D</i>	
	XVI, XIV, Kő b, Pk	

B és *D* együtt játszanak. *B* XXI-se veszélyben forog. *D* hív ki, mentőszínek kört hív ki, mert a kőr király nincs nála. *A* belemegy a XVII-esével, *B* belevágja a XXI-est, és *C* a kőr királyt. *B* biztos volt abban, hogy *D* lehetőleg fejetlen színt hív mentésül és ha tényleg fejetlen, úgy a jelen helyzetben a király csakis *C*-nél lehetett.

Ha nem szökik, XXI-ese „kés alá kerül“.

Ezt az elhelyezkedést célszerű emlékezetben tartani, mert gyakran fordul elő.

Huszonegyfogásra sok alacsony tarokk és egy-két fejetlen színű lap a legalkalmasabb.

A huszonegyes tulajdonosa minél kevesebb színt tartson, a fogni szándékozó partnerének szintén minél kevesebb színt ajánlatos tartani, a XXI-es gazdájának partnere tartson lehetőleg *mentő színt*.

Könnyen beszélék, mondhatja az olvasó, de honnan tudjuk már a skartolásakor, hogy huszonegyfogás vagy ultimó lesz?

A tarokknál mindig a legrosszabbra kell felkészülni. A licitálásból, a licitálók számából sokra lehet következtetni.

Invitelés és engedés esetében az egyik magas honnőr holléte ismeretes. Továbbá elfogadott invitnél és engedett játéknál a felvevő partnere is ismeretes.

Ha nem volt invit, akkor az a játékos, kinél a XX van, tudja, hogy ő lesz e segítségül hívott pártner (46).

A többi játékos legnagyobb valószínűség szerint ellenfele lesz a felvevőnek.

Ha többen licitáltak, mindig számolni kell a XXI-es fogásának lehetőségével.

Ugyancsak fel kell tételezni az ultimó lehetőségét. Ultimó ellen sokféle szín tartása ajánlatos.

Ha a pagát erős lap kíséretében az ellenfélnél van, egy erős színt tart és a pagátultimót csendesesen kísérli meg. Ha pártnerre kontrázott, be is mondhatja.

A XXI-es birtokosa erős lappal, de annál inkább gyenge lappal igyekszik a játékot tartani (34), hogy a XX ne legyen ellene. Az ilyen *kapaszkodás* mindig gyanús!

A bemondások megtörténte után tisztában látjuk a helyzetet; ha nem mondtak túlétróát, úgy kell indulni, hogy pártállásunk szerint a huszonegyfogást elősegítsük vagy akadályozzuk.

A felvevő barátja feltétlenül tarokkal induljon.

Ha kontra volt, színnel indul.

A fogni szándékozó úgy jelzi szándékát, hogy az ütésbe az abban fekvő legma-

gasabb tarokknál lehetőleg egy fokkal alacsonyabb tarokkot ad bele.

Lehet, hogy a skizesnek nincs magas tarokkja, ilyenkor legmagasabb tarokkját dobja be az első hajtóhívásra, következő ütésbe követő legmagasabb lapját adja be az ütésbe.

Ha nem konveniál neki a tarokkhívás, vagy ha nincs fogásra alkalmas lapja, legalacsonyabb lapját dobja az ütésbe.

Mindenki, a skizes játékost kivéve, ütni igyekszik, hogy megfelelően hívhasson, de ha a skizes ütött, az ellenfelek hagyják rajta az ütést! A skizes pártnerre magas tarokkjait hívja ki, a XXI tulajdonosa lapja szerint hosszú színt, ha tarokkban hosszú, tarokkot hív; barátja, ha a XXI-es tarokkot hívott, tarokkozzék; ha gyengének sejtí, hozza ki mentő színét. (56).

A XXI-es gazdájának melegen ajánljuk, hogy a legelső alkalommal menjen haza a huszonegyesével, ha veszély nélkül teheti. Erre vonatkozik a tarokk-közmondás: Haza mindenekelőtt.

Egy gyakori elhelyezkedési esetre adok példát. *B* és *D* licitáltak, *B* tartotta az egyest, segítségül hívta a XX-ast *C* pászt mond, *D* szintén. *A* indul és minthogy nincs nála a XX, ellenfél; ez

esetben valószínűen C a felvevő partnere, mert D nem mondott trullt és fel kell tételeznie, hogy D-nél lehet a XXI-es

A gyenge tarokkban és mégis tarokkal indul, hogy D XXI-esét mentse.

Előfordul, hogy a huszonegyest márkában szorongató játékos saját partnere üti le skizével a XXI-est, ezért azonban nem jár senkinek semmi.

A bementett huszonegyfogás díja 42 pont, a csendesé 21 pont.

Említettük már, hogy minden bementett figurát meg lehet kontrázni (48), de tudni kell még, hogy a kontrázó fél a megkontrázott figurát újból be is mondhatja. Például mondhatom: kontra négy király, négy király. Az is lehetséges, hogy a négy királyt megkontrázták és a kontrázók maguk viszik csendesen haza a négy királyt.

Ilyenkor a figurát veszítő felek fizetik a kontra négy királyon kívül a bementett vagy csendes négy király taksáját.

A bementések befejezése után kezdetét veszi a játék.

Minden játékos kezében 9 kártya van és a játékban kilenc 4 lapból álló ütés keletkezik.

57.
Az ütések

Az osztó jobboldali szomszédja indul, vagyis hív ki az első ütéshez tetszőleges lapot. **58.** Az induló

Természetesen nem vaktában fog ki hívni, hanem a bementések és saját kártyáinak figyelembevételével, helyzete szerint. Ha felvevő, lapjai szerint indul; ha erős, tarokkot hív ki, ha kontráztak és gyengének érzi magát, szint hív ki. Ha tulétoát mondott és az ellenfélnél tételezi fel a pagátot, tarokkot, esetleg hosszú, lehetőleg királyos színét is hívhatja. Ellenfél színnel indul, ha kontra volt, tarokkot hív ki. Ha erős és sok tarokkja van, ugyancsak tarokkot hív ki.

Tarokkot hív ki, ha ezáltal partnere huszonegyesét menti.

A segítő tarokkot hív, kontránál színnel indul, de ha erős, még akkor is tarokkot hívhat ki.

A ráadásnak kötött szabályai vannak; kihívott színre azonos szín, ha nincs, tarokk adandó. Ha sem a kihívott színből, sem tarokk nincs a ráadónál, bármely színt dobhat. Ez esetben a partner ütésébe király kenése feltétlenül ajánlatos. **59.** A ráadás szabályai

Ha tarokkot hívtak, tarokkot kell ráadni, ha nincs tarokk a ráadónál, bármely színt dobhat.

60. Ké az ütés?
Az ütés azé lesz, aki a kihívott színből a legmagasabb pontértékű lapot adta az ütésbe; ha tarokk van az ütésben, az vitte haza az ütést, aki a legmagasabb tarokkot adta bele.

61. Kihívó
Mindig az hív ki, aki az előző ütést ütötte és hazavitte.

Kihívásnál körülbelül ugyanazon elvek tartandók szem előtt, mint az indulásnál. De már itt igazodhatunk partnerünk kihívásához, esetleg ráadásához. Ha a felvevő tarokkot hozott, a segítő is lehetőleg tarokkot hív ki, de ha nagyon gyenge, színhívással jelezheti, de természetesen, ha a felvevő tarokkszámot, ultimót vagy volátot mondott, tarokkot kell hívnia.

Az ellenfeleknél a kontrázó irányítja a játékot; a kontrázó partnere tarokkot hívjon.

Ezek, hangsúlyozom, nem abszolút érvényű szabályok és nem vakon követendők, figyelembevételük azonban a lapok mérlegelése mellett feltétlenül ajánlatos.

62. Az ütések gyűjtése
Mindenki a saját ütéseit gyűjti maga előtt, de ha a segítségül hívott tarokk kihívása vagy ráadása folytán vagy elfogadott invitelés vagy engedett játék folytán, vagy hivatalos kontrából (47) kifolyólag, nyilvánvaló, hogy kik játszanak egy párt-

ban, a párt ütéseit összerakhatók és bármelyik partner által betekinthető. Az ellenfelek ütéseit nem nézhetők meg.

A *renonsz* (ha színre nem adtak színt) **62.***
(59), büntetése szigorú. A *renonsz* A *renonsz*
vető játékos fizeti játékosársai mindegyikének a játékot és a bemondott figurákat.

Játék elején állapotodjanak meg a játékosok az alappont értékében. (Kétfilléres **62.****
alap polgári alapnak nevezhető.) Eiszámolás

Példák:

1. A—C-párt a kettős játék kontráját megnyerte, de elvesztette a tulétroát és a négy királyt.

Nyertek kettős játék kontráját	4
Vesztettek tulétroát	2
Vesztettek négy királyt	2

Nyertek négy pontot és veszítettek 4 pontot, tehát „kutyát keféltek“, nem fizet senki.

2. A—D-párt rekontra szóló játékot nyert, hazavitte a bemondott tulétroát, de elvesztette a bemondott pagátultimót és csendes négy királyt csinalt.

Nyert a rekontra szólóért	16
Vesztett pagátultimót	10
Nyert négy királyt csendesen	1
Nyert tulétroát	2

Nyert 19 pontot, veszített 10-et, nyeresége 9 pont, ez kétfilléres alapon 18 fillér.

3. A—C-párt szóló játékban tulétroát, négy királyt mondott be, ellenfelek megkontrázzák a játékot, a tulétroát és a négy királyt. A—C-párt mindent elveszített. Ellenfelek nyertek:

Kontra szólóért	8
Kontra tuliért	4
Kontra négy királyért	4
Csendes négy királyért	1
összesen 17 pontot, azaz 34 fillért.	

A tarokkozók világába sok olyan közmondás járja, mely játékszabályok formáját öltötte magára. Legtöbbje azonban a gyakorlatban nem sokat ér. Ilyenek: Pikket, ha baj van. Ultimó ellen feketét. Kárót partner nem tart. Tizenhármas királyt fog.

De van olyan is, mely a gyakorlatban leszűrt szabályt örökít meg. Ilyen: Végén a partner.

Ez másképp fogalmazva annyit jelent, hogy lehetőleg ne adjunk partnerünk előli magas tarokkot az ütésbe.

63. A másik magvas mondás német: *Impász*.
Az *impász* pass ist die Seele des Spieles.

Gyakran sejthető, ki az erősebb az ellenfelek közül.

Ha annak a játékosnak, akinek jobbján ül a gyengébbnek vélt ellenfél, magas villája, vagyis két magas tarokkja van, melyek közül egy hiányzik, (ilyen villa például a XX és a XVIII, vagy a XIX és XVII) akkor olyan esetben, mikor utolsóelőttinek ad az ütéshez és utána már csak a gyengének tartott ellenfél következik, nem a villa magasabb lapjával üt, hanem az alacsonyabbikkal, abban a feltevésben, hogy a közbenső magas tarokk a másik ellenfélnél van. Ezt nevezik *impásznak*. Sikeres *impász* már sok elveszettnek hitt volátot és ultimómentett meg, épp ezért rosszul sikerült *impász*ért ne szidjuk barátunkat.

64. A huszashívásos tarokkjáték számítási táblázata.

E s e t	j á t é k b a n				
	Hármas	Kettős	Egyes	Szóló	Bármely
1 Játék*)	1	2	3	4	—
2 Dupla játék bemondva*) ..	4	8	12	16	—
3 Dupla játék bemondatlan ..	2	4	6	8	—
4 Volát bemondva*)	6	12	18	24	—
5 Volát bemondatlan	3	6	9	12	—
6 Tulétroá bemondva*)	—	—	—	—	2
7 Tulétroá bemondatlan ¹⁾ ..	—	—	—	—	1
8 4 király bemondva*)	—	—	—	—	2
9 4 király bemondatlan ¹⁾ ..	—	—	—	—	1
10 Pagát ultimó bemondva ²⁾ ..	—	—	—	—	10
11 Pagát ultimó bemondatlan ..	—	—	—	—	5
12 XXI fogás bemondva*)	—	—	—	—	42
13 XXI fogás bemondatlan	—	—	—	—	21
14 Nyolc tarokk bemondva	—	—	—	—	1
15 Nyolc tarokk bemondatlan ²⁾ ..	—	—	—	—	1
16 Kilenc tarokk bemondva	—	—	—	—	2
17 Kilenc tarokk bemondatlan ²⁾ ..	—	—	—	—	2

¹⁾ Bemondatlan v. bemondott volátnál nem fizetik.

²⁾ Csak a partner fizeti.

*) Az 1, 2, 4, 6, 8, 10, 12 tételek kontránál kétszeresen, rekontránál négyszeresen, szubkontránál nyolcszorosan, hirs-kontránál tizenhatszorosan, mordkontránál harminckétszeresen számíthatnak.

2. A magyar tarokk.

Hárman játsszák 42 lapos kártyával. **65.**
A felvevő két ellenfél ellen játszik. Meg- **A magyar tarokk**
nyerte a játékot, ha legalább 48 pontot ér
el ütéseiben és skartjában.

Helysorsolás (17) után az osztó hat
lapból álló talont helyez az asztal közepére,
azután hatosával jobbfelé kiosztja a lapo-
kat. A licitálást az osztó jobboldali szom-
szédja kezdi, kinek tartási joga (28) van,
mely jog átszáll a második játékosra, ha az
első pászol. Licitálni honnőr nélkül is lehet.
Aki a licitálásnál pászt mond, a további
licitálásban nem vehet részt. Játékfokozat-
ok: Hármas; alsó hármas; kettős; egyes;
szóló.

Egyetlen szabály, hogy a licitálónak
magasabb játékot kell mondani az előtte
licitálónál, az előlülő azonban tarthatja az
utána bemondott legmagasabb játékot. Le-
het kettőssel kezdeni, lehet hármas után
szólót mondani. Ha hármas játék van, a fel-
vevő felborítja a talon felső három lapját;
ha megtartja, a játék díja 1 pont. Ez eset-
ben az alsó három lap megtekintés nélkül
az ellenfelek ütéseihez kerül. Ha az alsó
három lapot is felborítja, és azokat tartja

meg, a játék díja 2 pont. Ha ezek után mégis a felső hármat veszi fel, a díj 3 pont. A visszahagyott talonrész az ellenfelek ütéseihez számít.

Ha alsó hármast a játék, úgy elsőnek a talon alsó 3 lapját nézi meg a felvevő. Ennek a játéknak a díja 2 pont. Ha a felsőt is felborítja és azokat tartja meg, a játék 3 pont, ha visszatér az alsó három laphoz, a játékdíj 4 pontra növekszik.

Kettős és egyes játéknál ugyanígy jár el a felvevő a talonnal.

Ha csak az első két lapot nézi meg és tartja meg, a díj 2 pont (első kettős). Ha a másodikat tartja meg (második kettős), 4 pont, a harmadik 6 pont. Ha visszatér az első két laphoz, 8, ha ezek után a második két lapot tartja meg, 10 pontra növekszik a taksa (ötödik kettős).

Egyes játéknál az első lap felvétele (első egyes) 3 pont, a második lap felvétele 6 pont, a harmadik 9, a negyedik 12, az ötödik 15, a hatodik lap felvétele 18 pontot jelent. Ha a felvevő visszatér az első laphoz (hetedik egyes) 21, a második lap felvétele (nyolcadik egyes) 24 pont, a harmadik lap 27, a negyedik lap 30, az ötödik lap felvétele (tizenegyedik egyes) 33 pontot jelent.

A felvevő a talonból felvett lapok helyett ugyanannyi lapot fektet le skartjába. Királyt vagy honnórt tilos lefektetni. Ha tarokkot fektet, meg kell mutatnia.

Szólójáték 10 pont. Szólójátéknál a felvevő nem kap lapot a talonból és a talon megtekintés nélkül az ellenfelek tulajdona lesz.

Figurákat és a kontrákat az első kihívás előtt kell bemondani. Tulétroá (11) díja csendesen 1, bemondva 2 pont. Négy király csendesen 1, bemondva 2 pont. Volát csendesen a játék háromszorosa, bemondva hatszorosa. Kontrák a díjakat megfelelően emelik (48).

Pagát ultimó csendesen 5, bemondva 10 pont.

Huszoneyfogatás — csendesen 21, bemondva 42 pont. Szólónál előfordulhat, hogy a bemondott trull vagy négy király egy darabja a talonban fekszik. Ilyenkor a bemondás elbukott.

Nagyon drága játék. Rekontra tizenegyedik egyes 132 pont. Kontra volát 11. egyesnél 396 pont.

*

66. Új pont-
számítás A királyhívásos tarokknál, a tappernél és a strómanntarokknál a lapok értéke $\frac{2}{3}$ -dal kisebb, mint az előző két játéknál. A királyok és honnőrök értéke $4\frac{1}{3}$, a dámáké $3\frac{1}{3}$, a lovasoké $2\frac{1}{3}$, a buboké $1\frac{1}{3}$, a tarokkok és többi színes lapok értéke $\frac{1}{3}$ pont.

Törteket kellemetlen összeadni, ezért az összeszámolandó lapokat hármásával kézbevéve számítjuk, mikor is a három lap csoportértéke = 1, ehhez hozzáadjuk az egyes lapok fent megadott értékeiben szereplő egész számokat. (A csoportérték a minden lap értékében szereplő harmadok összege.) Ha a végén két lap marad a kézben, két lap csoportértéke ($\frac{2}{3}$) = 1, de ha csak egy lap marad a végén, a csoportérték ($\frac{1}{3}$) = 0.

Példák: *Hármas csoport:* Király, XXI, II. Csoportérték = 1, király = 4, XXI = 4, II = 0, összesen 9.

Dáma, lovas, kettős. Csoportérték = 1, dáma = 3, lovas = 2, kettős értéke = 0, összesen 6.

III, II, tizes. Csoportérték = 1, lapértékek = 0, összesen 1.

Kettős csoportok: Király, bub. Csoportérték = 1, király = 4, bub = 1, összesen 6.

Dáma, IV. Csoportérték = 1, dáma = 3, IV = 0, összesen 4.

Tizes, hetes. Csoportérték = 1, lapértékek = 0, összesen 1.

Egy lap. Király. Csoportérték = 0, király = 4, összesen 4.

Ász. Csoportérték = 0, lapérték = 0, összesen 0.

Itt ismertetem az 54 lapból álló kártyát.

A tarokkok száma ugyanaz. A színes lapok száma növekszik. A színes lapok rangsora: Király — legmagasabb —, dáma, lovas, bub, piros színeknél ász, kettős, három, négy, fekete színeknél tizes, kilences, nyolcas, hetes.

A hetes, ill. a négyes a legalacsonyabb lapok.

Az ász, 2, 3, 4, 10, 9, 8, 7 értéke ugyanaz. Értékük 1, ill. $\frac{1}{3}$ pont (66).

Tudjuk, hogy a 42 lapos csomag összértéke 94 pont; az 54 lapból álló kártya összértéke 12 ponttal több, tehát 106 pont. Fenti újabb számítás (66) szerint az 54 lapos csomag értéke 70 pont (minden lap $\frac{2}{3}$ -dal kevesebb, $54 \times \frac{2}{3} = 36$, $70 + 36 = 106$).

A 42 lapos kártya összértéke 66 pont ($42 \times \frac{2}{3} = 28$, $66 + 28 = 94$).

67.
Az 54 la-
pos kár-
tya

3. A királyhívásos tarokk.

68.
Király-
hívó
tarokk

Négyen játsszák 54 lapos kártyával. A kártyák pontjai úgy számítanak, mint a tapper- és strómanntarokkban (66). A felvevő megnyerte a játékot, ha 36 pontot ér el partnerével és skartjával együtt.

A talon hat lapból áll, azután hatosával kapják a játékosok a lapokat az osztótól (12—12 lapot).

A licitálást, melyhez honnőr nem szükséges, az osztó jobboldali szomszédja kezdi. Joga van az utána bemondott játékokat tartani (28), ha pászol, a tartási jog átszáll a következő licitálóra.

Aki pászolt, a további licitálásban nem vehet már részt. Első játékfokozat: *Hívás*. A játékos kijelenti: *Hívok*.

Ha a többi játékos pászol, a hívást bemondó játékos lesz a felvevő és az egyik, kártyáiból hiányzó királyt hívja segítségül. A segítségül hívott király gazdája alkotja a felvevővel az egyik pártot.

Azután felborítják a talont és a felvevő a felső és alsó három lap közül választ. A felvett lapok helyett három tetszőleges lapot lefektet. Egyetlen megszorítás a király-

hívásos tarokknál, hogy királyt nem szabad lefektetni, tarokkot pedig csak akkor, ha nincs más lefektetni való lapja, vagyis ha a színekből csak királyai vannak. Ha tarokkot fektet a játékos, meg kell mutatnia a lefektetett tarokkokat és szóval is bemondja, hogy hány tarokk fekszik. A fekhagyott talonrész az ellenpárt ütéseire számítt.

Ha a segítségül hívott király a talonban fekszik, jogában áll a felvevőnek, ha nem akar egyedül három játékos ellen játszani, a játékot dobni. Ez esetben mind-egyik társának 4—4 pontot fizet. Ha mégis játszik és azt a talonrészt hagyja ellenfeleinek, melyben a segítségül hívott király fekszik, ezért 2—2 pontot fizet ellenfeleinek. A tulétroá (11), négy király (12) bemondása épp úgy, mint a Paskievics-tarokknál, a bemondót arra kötelezi, hogy a honnőrköt, ill. királyokat saját és partnere összehozott ütéseiben hazavigye. Bemondható a pagátultimó is (15).

Új figura a *királyultimó*, melyet megnyert a felvevő pártja, ha utolsó ütésében hazavitte a segítségül hívott királyt. (Nem a királynak kell az utolsó ütést ütnie, lehet az ütésben tarokk is.)

Megcsinálható és bemondható a pagát-

69.
Király-
ultimó

ultimó és a királyultimó együtt is. Ez esetben az utolsó ütésben csak egy tarokk lehet, a pagát és ugyanabban az ütésben fekszik a segítségül hívott király is.

A játék díja 6 pont, ultimó csendesen 2, bemondva 4 pont. A figurák: tulétroá, négy király, huszonegyfogás csendesen 2, bemondva 4 pont. Volát csendesen 12, bemondva 24 pont.

Második játékfokozat a *szóló*. A felvevő segítségül hív egy királyt és az egész talon megtekintés nélkül az ellenfél ütéseire kerül, de ha a segítségül hívott király a talonban fekszik, az a talonfél, melyikben a király fekszik, a felvevő ütéseire számít.

A szólójáték díja 8. A figurák csendesen 4—4, bemondva 8—8 pontot hoznak a konyhára. A volát csendesen 24, bemondva 48 pont.

Ha a segítségül hívott királyt az ellenfél viszi haza, mindkét hívásos játékban a felvevő és segítője 2—2 pontot fizetnek az ellenfeleknek. (Önhívásnál a felvevő mindhárom társának fizeti ez a bírságot.)

A harmadik játékfokozat a *hármás*. A felvevő *egyedül* játszik három társa ellen. A talon neki megfelelő felét megtartja, a visszahagyott három lap az ellenfelek üt-

seihez számít. Királyultimó a hármás játékoknál nincs. A hármás játék díja 10 pont, a figurák csendesen 6—6 pont, bemondva 12, a volát csendesen 24, bemondva 48 pont.

Legmagasabb játékfokozat a *szólóhármás*. A talon megtekintés nélkül a három ellenfél tulajdona.

A játék díja 20 pont, a figurák csendesen 8, bemondva 16 pont, a volát csendesen 48, bemondva 96 pont.

Szólójátékoknál a figurák bemondásánál óvatosnak kell lenni, mert ha a talonban fekszik egy darabjuk, elveszett a bemondás.

A figurákat az első kihívás előtt kell bemondani és egyszerre, amikor a beszéd sora először van a játékoson. Később már csak kontrázni, ill. rekontrázni lehet.

4. A tappertarokk.

A *tappertarokkot* három játékos 54, vagy 42 lapból álló kártyával játssza.

Sorsolás (17) után az osztó a 6 lapból álló talont leteszi az asztal közepére, majd jobbfelé, 42 lapnál hatosával, 12—12 lapot, 54 lapos kártyánál nyolcasával 16—16 lapot ad minden játékosnak.

A felvevő (30) a másik két játékos ellen játszik, kiknek ütései együttesen számítatnak.

A licitálásban minden játékos résztvehet, honnőr nélkül is.

Aki nem akar résztvenni a licitálásban, vagy már nem akar tovább drágítani, pászt mond.

Aki egyszer pászt mondott, a további licitálásban nem vehet részt.

A licitálás fokozatai: Hármás; alsó hármás; felső hármás; szóló. A hármás játékok között csak árfokozatkülönbség van. A hármás díja 3, az alsó hármásé 4, a felsőé 5 pont. A szólójáték díja 8 pont. Az osztó jobbján ülő játékosnak tartási joga van, mely nem száll át a második játékosra (28).

A játékosok elhelyezkedése:

B A
 C

C az osztó.

A tarthat minden játékot, mit B vagy C bemondd, de ha A pászolt, B nem tarthatja C bemonddott játékát.

A felvevő az lesz, aki a legmagasabb játékot mondja vagy tartja. A felvevő megnyerte a játékot, ha 54 lapos kártyánál 36. 42 lapos kártyánál 34 pontot vitt haza.

A felvevő bármelyik hármás játéknál felborítja a talont és a sorrendben első vagy második három lap közül választ. Az otthagyt három lap az ellenfeleké lesz, de nem cserélhető ki. A felvevő a felvett három lap helyett bármelyik három lapját lefedve skartba teszi. Leteheti a talonból kapott lapokat is, de nem fektethet le honnőrt vagy királyt, tarokkot is csak akkor, ha nincs színes lapja, mit letehet. A lefektetett tarokkot meg kell mutatnia.

Szólójátéknál a felvevő nem kap a talonból lapot.

A talon megtekintés nélkül az ellenfelek skartjába kerül és csak a játék végén nézhető meg.

Megállapodhatnak a játékosok a játék előtt, hogy a bizonyos nagy számú egy kézben lévő tarokkot díjaznak. A tarokkszámot az első kijátszás előtt kell bmondani.

Bmondható figurák:

A pagát ultimó, melyet akkor csinál meg a játékos, ha az utolsó ütésben a pagátja az egyetlen tarokk (15).

Ha ultimókasszával játsszák, úgy minden játékos a játék elején és később is, a kassza kiürülésekor egy bizonyos összeget tesz be a kasszába. A bmondott és megcsinált ultimónál az ultimós kiveszi a kassza

tartalmát, ha bukott, megduplázza a kasszát. Ha a kassza kiürül, újra befizetnek.

Jutalma hármass játéknál bemondva 6, csendesen 3, szólónál ennek kétszerese.

A volát: bemondva hármass játéknál 24, csendesen 12, szólójátékban ennek kétszerese.

A pagátultimót és a volátot az első ki-játszás előtt kell bemondani. Úgy a játékot, mint a pagátultimót és a volátot meg lehet kontrázni (48).

Az egy kézben levő négy királyért és három honnórért tulajdonosa a játék végén a másik két játékostól 3—3 pontot kap, tekintet nélkül arra, ki nyert és kinek ütéseibe kerültek a honnörök és királyok. De ha a tulétoá vagy négy király tulajdonosa nem vett részt a licitálásban, — e díjakra nem tarthat igényt. Díjazzák az egy kézben lévő bármelyik két honnórt is, amit *fejek*-nek, vagy kis trullnak neveznek. Díja 1 pont.

71.
A fejek

Szólójátékban minden díj kétszeresére növekszik.

5. Strómanntarokk.

72.
A stró-
manntarokk

Nagyon érdekes és nem könnyű játék a strómanntarokk, melyet ketten játszanak 54 lappal.

Az osztó ötösével 15 lapot ad ellenfelének és magának. Azután lefedve háromszor négy lapot helyez felváltva ellenfele és maga elé talonul.

Tehát mindkét játékos kezében 15 lap van, mindkettő előtt három négy-négy lapból álló lefedett talon fekszik.

Ha mindkét játékos *mehet-et* mond, egyszerű játék van, melynek díja 2 pont.

Ha valamelyik játékos *játékot* mond, a játék díjazása 4, illetve 3 pont. A felvevő nyerésnél 3 pontot kap, vesztésnél 4-et fizet. Egyszerű játéknál egyenlő pontszámnál (35) az osztó nyer, *játéknál* az ellenfél.

Egyszerű játéknál nincs kontra.

Be lehet mondani tulétoát, négy királyt, fejeket (71), ha egy kézben vannak, de csak akkor, amikor először kihívunk vagy ráadunk belőlük. Nem fontos, ki ütéseibe jutnak. Ultimót bemondani nem lehet, csak csendesen csinálható meg. A tulé-

troá, négy király, jutalma 1 pont, a csendes ultimóé 1 pont. *Játéknál* minden díjat kétszeresen fizetnek.

Kontra

A *játékot* meg lehet kontrázni (48).

A *játék* menete: Először licitálnak.

Azután mindegyik játékos felborítja három talonjának felső lapját. Ha a felső lap király vagy tarokk, kézi lapjai közé veszi és a következő felső lapot borítja fel, ha a következő felborított lap ismét király vagy tarokk, lapjai közé veszi és újból felborítja a felső lapot, mindaddig, míg a felső lap olyan színes kártya nem lesz, mely nem király, vagy míg a talon el nem fogy. Ezt mindhárom talonjával megteszi a játékos.

Ennek befejeztével az a játékos, akinek osztottak, kihív az első ütéshez.

Joga van akár a kezében levő kártyák közül, akár bármelyik talonjának felső nyílt lapját kihívni.

Utóbbi esetben a következő felső lapot felborítja, ha király vagy tarokk, lapjai közé veszi, mindaddig, míg oly színes lap nem kerül felül, mely nem király, vagy míg a talon el nem fogy.

Színre azonos színt, tarokkra tarokkot, hiányzó színre tarokkot kell ráadni. Ha

sem a hívott szín, sem tarokk nincs, bármilyen ráadható.

A ráadó ezen szabály betartásával akár a kezében levő lapokból, akár talonjainak felső felborított lapjaiból választhatja ki a ráadandó kártyát. Aki a két lapból álló ütésbe a kihívott színből a magasabbrangú lapot adta, vagy a magasabb tarokkot adta, viszi haza az ütest és hív ki a következő ütéshez. A kihívó, akár az induló a kezéből, vagy a talonból hívhat ki.

Az ütések pontértékét úgy számítják ki, mint a királyhívásos tarokknál (66). A felvevő nyert, ha 36 pontot vitt haza. (42 lapos kártyával is játszható e játék. 3-szor 3 lapot és három négyes talont kap mindegyik játékos.)

6. A trisáktarokk.

A trisáktarokkot 4 játékos 54 lapos kártyával játssza. Az osztó keverés és *átellenese* által megejtett emelés után 6 lapot a talonba helyez, majd jobbfelé hatosával kiosztja a kártyát.

Minden játékos 12 lapot kap.

Az osztó jobboldali szomszédja lapjai megtekintése után kijelentheti, hogy játszik.

73.

A trisáktarokk

Trisákolás

Ha három játékostársa pászol, úgy jobában áll két lehetőség közül választani. Ha gyenge lapja van, a talon megtekintése nélkül trisákolhat, mely játéknál a legtöbb pontot elért játékos 3 társának 3—3 pontot fizet. Ha valamelyik játékos egy ütést sem csinált, a legtöbb pontot hazavivő játékostól 9 pontot kap, ez esetben a másik két játékos nem nyert semmit. A kártyák pontértéke azonos a Paskievics-tarokknál megadott értékekkel (7).

Első játékfokozat

Ha jó lapja van, felveszi a talon felső 4 lapját, skartba tesz 4 tetszőleges lapot, honnört és királyt nem szabad lefektetni, és a kártyáiból hiányzó legmagasabb tarokkot (a XX, XXI és skiz kizárásával) hívja segítségül. Segítségül hívja tehát a XIX-est, ha az nála van, a XVIII-ast stb. A játék díja 4 pont. A talonból fennmaradó kártyákból a következő két játékos 1—1-et felvesz és tetszőleges lapot helyez helyettük a skartba.

Második játékfokozat. Utímóhívás

Ha bármelyik játékosnak erős lapja és pagátja van, bemondhatja a talon megtekintése előtt, hogy a pagátultímóhoz segítségül hívja a legmagasabb hiányzó tarokkját. Ezt hívják *ultímóhívásnak*. Ez esetben a talon első és második három lapja közül választhat. A felvevő által visszahagyott

talont ellenfelei *nem* cserélhetik ki, csak ütéseikhez tehetik. Ha a segítségül hívott tarokk fekszik, és a felvevő gyengének érzi magát arra, hogy egyedül játsszék három ellen, a játék és az ultimó fél díjában ki-egyezhethet játékostársaival. A játék díja 4 pont.

Ha valamelyik játékosnak igen rossz lapja van és reméli, hogy egy ütést sem csinál, *bettlit* mond, melynek jutalma 8 pont. Bettlinél a felvevő hív ki elsőnek. Felülütés, a színre színadás (59) betartása mellett kötelező.

Magasabb fokú bemondás a *hármasték*, melynél a felvevő három játékostársa ellen játszik. A talonból felveszi lefedve a felső három lapot; ha nem felelnek meg, felborítva visszateszi és az alsó három lapot veszi fel, ha a felső három mégis jobb volt, felborítva visszateszi az alsó három lapot és a felső hármat veszi fel. Díj 10 pont. A visszahagyott három lap az ellenfelek skartjába (37) kerül.

Ennél is magasabb fokú játék a *nyílt bettli*, melynél a talon fekve marad és a felvevő hív ki. Színre színadás és felülütés kötelező. Az első ütés hazavitele után az ellenfelek kiterítik lapjaikat és nyílt lapokból tanácskozva játszhatnak. Díj 15 pont.

Harmadik játékfokozat. Bettli

Negyedik játékfokozat. Hármasték

Ötödik játékfokozat. Nyílt bettli

Hatodik
játékfo-
zat. Hár-
mas szóló

Legmagasabb fokú játék a *hármás* *szólójáték*. A talon fekvé marad és megte-
kintés nélkül az ellenfelek skartjába kerül.

A felvevő három ellen játszik, az ellen-
felek ütési együttesen számíttatnak.

Díja 20 pont.

Mindig az osztó jobboldali szomszédja
hív ki, kivéve a bettlit és a nyílt bettlit,
mikor a felvevő hív ki.

Az alapon természetesen a játék ele-
jén kell megállapodni.

Ultimó díja egyszerű játéknál csende-
sen 10, bemondva 20, a második fokozat-
nál csak bemondott ultimó van, díja 40,
hármasnál csendesesen 20, bemondva 40,
hármás szólnál csendesesen 40, bemondva
80 pont.

Egyéb bemondások is az első kihívás
előtt mondandók be:

legalább 8 tarokk egy kézben . 10 pont,
négy király, vagy tulétroá egy
kézben 10 pont,
kis honnörök, négy lap honnör
és király vegyesen egy kézben . 10 pont.

Mindezen pontok hármás szólnál dup-
lán számítandók.

Honnörök és királyokért járó díjakat
az kapja, kinek kezében azok vannak, te-
kintet nélkül arra, ki viszi azokat ütéseiben
haza. Ennél a játéknál tartás nincs, csak
magasabb rangú játékot lehet rontani.

A nyereshez 54 pont szükséges; pont-
egyenlőség esetén az ellenfelek nyernek.

*

Az eddigiekben pontosan megadtuk a **A kibic-
ről**
legszebb tarokkjátékok összes szabályait;
igyekeztünk megadni az irányelveket, me-
lyeknek ismeretével jó játékosok fejlődhetnek
valaki. Téves dolog volna azonban azonnal
erős játékosok közé leülni, még nagyobb
hiba gyengéssel játszani.

Ahhoz, hogy valaki a játékban igazán
élvezetet találjon és játékostársainak se sze-
rezzen elkerülhetetlenül bosszúságot, aján-
latos erős játékosok játékát megfigyelni.

Hogy kártyásnyelven beszéljek, az
igazi jó játékot kibiceléssel sajátíthatjuk el.

Van jó kibic és van rossz kibic.

Rossz kibicből sohasem lesz jó játékos.
Nagyon helyes, sőt talán szép is, ha a ki-
bic szívvel-lélekkel drukkol a játékosnak,
de ebben is mértéket kell tartani. Már
például helytelen, ha arca ragyogásával

árulja el, ha a játékos a talonból skizt vesz és elsáppad, ha 3 tarokk mellé a XXI-est szippantja fel. Tudnia kell, hogy a vérbeli tarokkjátékos Lavatert megszégyenítő biztossággal olvas az arcvonásokban.

Viszont teljesen elhibázott taktika volna úgy a kibic, mint a játékos részéről, ha színleléssel akarná tévútra vezetni az ellenfeleket. Erre vonatkozólag egy megtörtént szomorú esetet beszélek el okulásul.

Egy különben jó játékos, aki mindig pléhábrázattal viselte el a rossz kártyajárás viszontagságait, két apró tarokkjához felvette a talonból a XXI-est. Vidám kuplét kezdett kínjában fütyörészni. De vesztére. Jobban tette volna, ha Beethoven gyászindulóját fujta volna, mert huszonegyesét könnyörtelenül behajtották.

A kibic ne beszéljen és főleg ne kritizáljon, hanem tanuljon.

Egyre van csak joga. Ha a játékos felhívja a figyelmét, milyen szépen játszott meg valamit, úgy nem szabad elismerésével és csodálatával fukarkodnia.

A kibic mindig üljön.

A kártyaközmondás is azt mondja, hogy álló kibic jégeső. Sőt a különben is

elég szókimondó kártyanyelv az álló kibicnek olyasmit szán, minek teljesülése határozottan kellemetlen volna.

Röviden összefoglalva: A kibic legyen tapintatos, szerény, szolgálatkész (cigaretta, gyufa mindig legyen nála) és fokozott mértékben uralkodjék arckifejezésén. Nem szabad érzékenynek lennie; legyen elkészülve, hogy a játékos, kinek odaadó hűséggel kibicel, egy vesztett párti után kijelenti: Kibic eladó.

Rögtön akad valaki, aki 10 fillért kínál érte. Mire a játékos kijelenti:

Annyiért nem adom, magamnak is többre van. Inkább itt dögöljön meg.

Az a kibic, aki sértődötten felkel és nem röhög ezen ódon elmésségen torkaszakadtából, mintha elmésebbet sohasem hallott volna, ne vegyen tarokk-kártyát kezébe.

Viszont az is naivitás volna, ha a 10 filléres ajánlatot komolyan véve, az ajánlattevő mellé szegődne el.

A kibickedés sem tart örökké, egy kis betegség és már hiányzik valaki az összeszokott pártiból és akkor nagy ázsiója van a figyelmes kibicnek, aki ismeri a társaság szokásait.

A kibicből aktív játékos lesz, aki az új kibiceknek kamatostul fizetheti vissza azt a sok keserűséget, mit kibickorában nyelnie kellett.

Mert nyelni, azt a jó kibicnek tudnia kell.

TARTALOMJEGYZÉK.

	Oldal
Bevezető..	3
1. A huszashívásos (Paskievics) tarokk ..	7
2. A magyar tarokk	53
3. A királyhívásos tarokk	58
4. A tappertarokk	61
5. A strómanntarokk	65
6. A trisáktarokk..	67
A kibicről	71

UGYANEZEN
SOROZATBAN
MEGJELENT:

TOLNAI JÓZSEF
**A BRIDGE
SZABÁLYAI**

Betűrendes tárgymutatóval, számítási
táblázattal, példákkal. E könyv át-
tekinthető és tömör; a játékot
teljes egészében ismerteti.

A bridge megtanulá-
sára kiválóan
alkalmas.

ÁRA 2 PENGÓ 80 FILLÉR.

ZOLNAY VILMOS
**A BRIDGE-RUMMY
SZABÁLYAI**

Kimerítően tárgyalja e népszerű játékot.

ÁRA 1 PENGÓ 50 FILLÉR.