

# TAROKK-ŐR

A NÉGYES TAROKKJÁTÉK SZABÁLYAINAK  
RÉSZLETES ISMERTETÉSE ÉS MAGYARÁZATA

ÍRTÁK:

DR. KOVÁCS ENDRE  
SZFŐV. ÁRVASZÉKI ÜLNÖK

ÉS

DR. SZIGETVÁRI ZOLTÁN  
SZFŐV. ADÓHIVATALI FŐTISZT

MÁSODIK KIADÁS

HORNYÁNSZKY VIKTOR R.-T. KIADÁSA

FŐBIZOMÁNYOS KÓKAI LAJOS, BUDAPEST  
IV. Kamermayer Károly-u. 3.

## BEVEZETÉS

Korunk legelterjedtebb játéka a bridge.

Elméleti és gyakorlati oldalát száz meg száz könyv világítja meg.

A tarokkjáték nem a tömegek játéka, bár érdekességben, változatosságban felülmúlja az összes többi kártyajátékot.

De amíg a bridge szinte tudományos elmélyülést kíván, a játékosok komolyak, szótlanak, elgondolkozók, – addig a tarokk vidám, élvezetes, fordulatos, rohanó tempójú, ötletekben gazdag játék, amelynél a jó humor, a szolid élcelődés mindennél előbbre való.

Egyszóval: játék.

Magyarországon tudományosan nem is művelték, a tarokkszabályokra vonatkozó könyvek eddig csak gyakorlati útmutatásokkal szolgáltak. A játékot elméletileg nem boncolgatták. Nem osztották fel apróbb, kicsiny részekre. Elég volt a játék színes, eleven és szellemes leírása.

Valahogy az volt a felfogás, hogy a tarokkot nem lehet könyvből megtanulni.

Érdekes... és a bridge játékot lehet?

Megkíséreljük tehát a játékot elemeire bontva részletesen kifejtetni, mit is jelent a tarokkban az elméleti tudás.

Nem könnyű feladatra vállalkoztunk, hiszen ezirányban a kezdet nehézségeivel is meg kell birkóznunk. Bízunk azonban abban, hogy a tarokkozók nagy tábora szerény munkánkat szívesen fogadja.

És ha munkánk csak valamivel többet nyújt az eddigi hasonló tartalmú könyveknél, és egy kicsit elősegíti a tarokkjátékosok elméleti felkészültségét – célunkat elértük.

Budapest, 1940. november hó.

A Szerzők

# A KÖNYV BEOSZTÁSA

Bevezetés

## I. RÉSZ

- I. fejezet: A tarokk története, irodalma és a szokásjog.
- II. fejezet: A tarokk-kártya leírása
- III. fejezet: A játékosokról
- IV. fejezet: **A játék elemei** (A figurák rövid ismertetése)

- 1. A játszma (a patrtie)
- 2. A figurák:
  - a/ Tulétroá
  - b/ Négy király
  - c/ Dupla játék
  - d/ Pagát ultimó
  - e/ XXI fogás
  - f/ Volát

- V. fejezet: **A játék menete:**
  - a/ sorsolás, helyfoglalás
  - b/ osztás, emelés, ráütés
  - c/ ütések, játékegységek
  - d/ licitálás
  - e/ skartolás
  - f/ bemondások
  - g/ a játék indítása
  - h/ elszámolás a játék befejeztekor
  - i/ számítási táblázat

## II. RÉSZ

- I. fejezet: A licitálás
- II. fejezet: A skartolás
- III. fejezet: A játék magyarázata

## III. RÉSZ

- „A” Példatár
- „B” Az illusztrált vagy Palatínus tarokkjáték
- „C” Függelék

- I. Tarokk-törvények
- II. Tarokk-mondások (babonák)
- III. A tarokk-etika ABC-je
- IV. Egyet-mást a kibicről

Zárszó

# I. RÉSZ

## I. FEJEZET

### **A tarokk története, irodalma és a szokásjog.**

A tarokkjáték a mór eredetű trappola játékból keletkezett. A XV. Században Fibbió pisai herceg találta fel illetve honosította meg. A tarokk őshazája tehát Olaszország. A későbbi évszázadokban, Franciaországban lett igen divatos. Itt már a mostani kártyával játszották. Ezután egész Európában elterjedt, majd a világháborút megelőző években főleg Ausztriában és Magyarországon játszották.

Tudomásunk szerint I. Ferenc József, nemkülönben Kossuth Lajos és Jókai Mór nagyon kedvelték a négyes tarokkot.

Hazánkban ma is igen elterjedt és népszerű kártyajáték. A vidéki intelligenciának a rádió kivül talán a tarokk az egyetlen szórakozása és összetartó kapcsa. Tréfásan azt mondják, hogy községi jegyző, tanító vagy pap addig nem lehet valaki, amíg jól tarokkozni meg nem tanult.

Külföldön a tarokkjátéknak nagyon komoly és alapos irodalma van. Nálunk azonban sajnos, ebben a tárgykörben csupán néhány munka jelent meg. Ezek a könyvek is kizárólag a tarokkszabályok rövid és vázlatos ismertetését adják. E munkákból az olvasó és játékos a tarokk alapelemeit elsajátíthatja ugyan, ahhoz azonban kevés, hogy tarokkozni jól megtanuljon. A kezdő, vagy gyenge játékost sehol sem látják szívesen, mert a többi jó játékosnak nem jelent passziót a játék utáni folytonos oktatás. Igaz ugyan, hogy az alapismeretek birtokában jó játékosok között, hosszú idő alatt meg lehet szerezni a jó tarokkjátékhoz szükséges alapos tudást és gyakorlatot. Sajnos azonban a mostani rohanó életviszonyok között ehhez az 5-6 évi tanuláshoz igen kevés játékosnak van kedve és ideje.

Minthogy Magyarországon csaknem kizárólag a huszashívásos (Paskievics-féle, valamint az illusztrált Palatinus-féle) tarokkot játsszák, munkánk kizárólag e játékok elméleti és gyakorlati szabályait ismerteti meg a kezdő és haladó tarokkjátékos olvasóinkkal.

Véleményünk szerint valamennyi kártyajáték között ez a legszebb, legszellemesebb és legklasszikusabb játék. Herczeg Ferenc szerint: „a legelmésebb és legmulatságosabb játék”

Köztudomású, hogy hazánk különböző részein a tarokkot különféle helyi szokások szerint játsszák. Az ismert különféle helyi szokások és szabályok szorgos mérlegelése alapján minden irányban egy határozott álláspontot foglalunk el és azt megfelelő érvekkel igyekezőnk megokolni.

Ha azonban bármely kérdésben valakinek megfelelő indoklással alátámasztott jobb javaslata van és azt velünk szóval vagy írásban közli, álláspontunkat készséggel felülvizsgáljuk és az érvekkel megerősített jobb megoldást elfogadjuk. Az ilyen javaslatokat az esetleges második kiadásnál már fel is dolgozzuk. Célunk az is, hogy a tarokkot az egész országban lehetőleg egységes szabály szerint tanulják és játsszák. Most ugyanis sok zavart okoz a többféle szabály. A tarokkjátékos ahány társaságban játszik, annyi helyi szokást kénytelen ismerni és elismerni. Más-más szabály szerinti játék pedig csak igen kiváló játékosoknál nem okoz zökkenőt a játékban. Egyébként is megállapítást nyert az a körülmény, hogy a szabályok egységesítésével a játék továbbra is megmarad éppoly érdekesnek és változatosnak, mint annak előtte volt, viszont a játékosok sokkal könnyebben kihozzák a játékból a benne rejlő értékeket: a játék szépségeit.

## II. FEJEZET

### A tarokk-kártya leírása

A tarokkjáték az egyetlen kártyajáték, amelynek külön kártyája van.

A tarokk-kártya 42 lapból áll. Ebből 22 tarokk és 20 színes lap. A tarokk I-XXI-ig terjedő római számmal ellátott lapból áll. A huszonkettedik tarokk: a Skíz, a legnagyobb értékű lap. A Skíz kártyája bohócot ábrázol, azon római szám nincs. A tarokkok ütőereje a római számok nagyságával arányosan nő. A magasabb számú tarokk üti az alacsonyabbat. A Skíz valamennyi tarokkot üti.

A tarokk üti az összes színes lapokat, vagyis mint állandó adu szerepel a játékban. A tarokkon kívül négyféle színes lap van. A színek a következők: pikk, treff, kör, káró.

Tulajdonképpen csak kétféle szín van: a fekete és a piros. Mindkét színben kétfajta lap van, amit a kártyán lévő rajzocskák jeleznek. A fekete színben a pikk: a lándzsahegy; a treff: a lóhere; a piros színben a kör: a szív; a káró a nyílhegy.

Minden színből 5 lap van ( $4 \times 5 = 20$ ). Ezek rangsorban:

1. király, a legmagasabb
2. dáma,
3. lovas,
4. bub, majd a legalacsonyabb:
5. a/ pikk és treff tízes (10)  
b/ kör és káró ász.

A király üti az ugyanolyan színű dámát, lovast, bubot, ászt vagy tízest.

A dáma üti a lovast, bubot, ászt vagy tízest.

A lovas üti bubot, ászt vagy tízest, végül a bub csakis az ugyanolyan ászt vagy tízest üti felül.

**Legfontosabb szerepe a játékban három tarokknak van és pedig:**

1. a Skíznek
2. a XXI-esnek és az
3. I-esnek, más néven Pagátnak.

E három tarokk alkotja a három „Honört”. A Skíz és a XXI-es a nagy honör, a Pagát a kis honör.

A színes lapok közül a királyok a legfontosabbak.

**A játék sorsát a lapok pontértékei döntenek el. A 42 lap 94 pontértéket képvisel. És pedig:**

a Skíz.....	5 pont
a XXI-es.....	5 pont
a Pagát.....	5 pont
a többi 19 tarokk pontértéke á 1 ponttal....	<u>19 pont</u>
Az összes tarokk pontértéke:	34 pont

**A színeknél:**

4 király	á 5 .....	20 pont
4 dáma	á 4 .....	16 pont
4 lovas	á 3 .....	12 pont
4 bub	á 2 .....	8 pont
4 ász, illetve tízes	á 1 .....	<u>4 pont</u>
Az összes színes lapok pontértéke:		<u>60 pont</u>

**Együtt: 94 pont**

Amint látjuk, a 22 tarokk összesen csak 34 pontot tesz ki, míg a 20 színes lap pontértéke: 60. Ebből önként következik, hogy ütéseink inkább a színes lapok megszerzésére irányuljanak, ha a játékot meg akarjuk nyerni.

# A TAROKK-KÁRTYA ISMERTETÉSE

## A SZÍNES LAPOK:



Király



dáma



lovas



búb



tízes



Király



dáma



lovas



búb



ász



Király



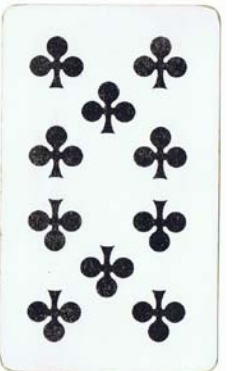
dáma



lovas



búb



tízes



Király



dáma



lovas



búb



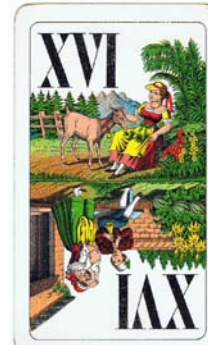
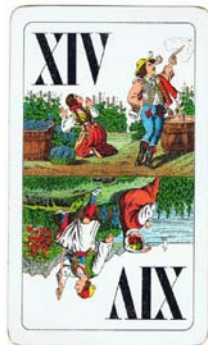
ász



## A TAROKK LAPOK:

Skíz és XXI-es  
a „nagy” honörök

Pagát (I.)  
a „kis” honör



### III. FEJEZET

#### A játékosokról

A tarokkot négyen játsszák, de a játékban öten is részt vehetnek. Ebben az esetben az osztó nem játszik a partiban. Minthogy az osztási kötelezettség minden játszmaiban más-más játékosra esik, ötösben való játéknál minden játékos, minden ötödik partiban – amikor osztó – pihen, nem játszik.

A tarokkot jobbkéz felé osztják és játsszák. Az osztás sorban háramlik a játékosokra.

A 4 aktív résztvevő két pártra oszlik. Egyik párt: a felvevő és a segítségül hívott partnere, a segítő. Ez a felvevő vagy bemenő párt. A másik két játékos: az ellenpárt.

Igen ritkán előfordul, hogy a felvevő egyedül játszik a másik 3 játékosára ellen. Ilyenkor a skartba fektetett lapok az egyedül játszóé, a felvevőé. Az együtt játszó 3 játékos (ellenpárt) ütései együtt számítanak (összetehetők).

### IV. FEJEZET

#### A játék elemei (A figurák rövid ismertetése)

A játék célja:

##### 1. A játék, játszma megnyerése.

Az a párt nyeri a játszmát, amelyik skartjában és ütéseinben több pontot visz haza.

Mint tudjuk az összes lapok pontértéke: 94

**A játszmát tehát az a párt nyeri, amelyik ütéseinben és skartjában legalább 48 pontot visz haza. Pontegyenlőség (47-47) esetében nem a felvevő, hanem az ellenpárt nyer.**

Ezek szerint tehát a felvevőnek, vagyis a bemenő pártnak legalább 48 pontot kell szereznie a játszma megnyeréséhez, viszont az ellenpártnak már 47 pont is elégséges.

##### 2. Minél Több figura bementett vagy bementetlen (csendben való) megcsinálása.

E figurák, melyekkel később hosszabban és részletesen foglalkozunk, a következők:

**a/ Tulétroá (tout les trois. Röviden: tuli.)** Ezt a figurát az a párt nyeri, amelyik ütéseinben a három honórt (Skíz, XXI., Pagát) hazaviszi.

**b/ Négy király.** Az a párt csinál négy királyt, amelyik ütéseinben mind a négy királyt hazaviszi.

**c/ Dupla játék.** Ahhoz, hogy a dupla játékot egyik párt megnyerje, 71 pontot kell hazavinnie. Ebbe természetesen a skart pontjai is beleszámítanak. Ilyenkor az ellenfeleknek legfeljebb 23 pontjuk lehet.

**d/ Pagát ultimó.** Pagát ultimót az a párt csinálja meg, amelyik az utolsó ütésben – amelyben több tarokk nincs – a Pagáttal üt.

**e/ XXI fogás.** Ha az egyik párt XXI-esét a másik párt Skíze leüti, XXI fogás történik. A tarokkjáték legnagyobb eseménye. Szenvedő hősének a tarokkhagyomány a „Polgármester” címet adományozta.

**f/ Volát.** Volátot csinál az egyik párt, ha az összes ütések hazaviszi, vagyis a másik párt egyetlen ütet sem üt.



## V. FEJEZET

### A játék menete

#### a/ Sorsolás, helyfoglalás.

A játék helysorsolással kezdődik. Minden játékos ülőhelye elé az asztalra teszünk egy-egy kártyalapot. Egy tarokkot és három vagy négy különféle színű lapot, aszerint, hogy négyesben vagy ötösben játszanak. Ugyanilyen 4 vagy 5 lapot (vagyis 1 tarokkot és 3 vagy 4 különböző színt) összekeverünk és minden játékos – rendszeren kor szerinti sorrendben – egy-egy lapot húz a megkevert lapokból. Minden játékos az általa húzott lapnak megfelelő helyre ül. A „tarokknak osztanak” és így az első osztó a tarokkot húzó játékos baloldali szomszédja lesz.

#### b/ Osztás, emelés, ráütés.

A helyválasztás és helyfoglalás után az osztás következik. A tarokk gyors tempójú játék, ezért rossz néven veszik a játékosok, ha az osztó sokáig keveri a lapokat. Az osztás mondhatjuk „egy szükséges rossz”.

Ezért célszerű a keverést rövid idő alatt elvégezni, annál is inkább, mert az új osztás pillanatában az előző partiban elkövetett hibák megvitatása befejeződik. Mint mondani szokták a vesztesek: „Új parti, új remények!”

A gyorsan, de jól megkevert lapot az osztó baloldali szomszédja emeli meg, vagy ráütéssel jelzi, hogy nem kíván emelni.

#### **Tehát van: a/ emelés és b/ ráütés.**

a/ **Emelés.** Emelés esetében az osztó hat lapot fekvés szerinti sorrendben az asztal közepére helyez. Ez a hat lap a talon. Azután a jobboldali szomszédjától kezdve minden játékosnak 5-5 lapot, majd a négy játékosnak kiosztott 5-5 lap után ismét 4-4 lapot oszt ki, ugyanolyan irányban és sorrendben.

b/ **Ráütés.** Ráütés esetén a talon lehelyezése után az osztó baloldali szomszédja irányában és sorrendjében (tehát éppen fordítva), az egymás után leszámolt 9-9 lap közül jogosultak a játékosok választani. Ilyenkor bármelyik 9 lapot lehet választani. Pl. Az emelő kéri a „harmadikat”, a következő a „másodikat” stb., vagyis a későbbi soron lévő játékosok a még ki nem választott lapot kérhetik.

Téves osztás, vagyis „elosztás” esetén nincs játék. Új osztást köteles végezni az ú. n. „elosztó”.

#### **Az osztónak vannak kötelességei:**

1. Ha négyen játszanak, akkor az osztó köteles ügyelni arra, hogy a talonból felvett lapokat a játékosok jó helyre helyezték.

Nevezetesen: **a/ a felvevő a saját skartját maga elé köteles helyezni; a többi játékos skartja (visszatett lapjai) az osztótól jobbra, az osztó és az indító közé kerülnek.**

Tájékoztatásul már itt megemlíjtük, hogy talon az a hat lap, amelyet az osztó az asztal közepére helyez arra a célra, hogy azt a játékosok a játékos, a felvevő személyének és a játék minőségének megállapítása (licitálás) után esetleges csere végett felvegyék. Ezzel szemben „skart”-nak nevezzük azokat a lapokat, amelyeket a játékosok a talonból való felvétel után visszahelyeznek az asztalra (lehet a talonból felvett lap, de lehet más lap is).

2. Más a helyzet az ötösben való játéknál.

**Itt az osztó a talont megtekintés nélkül az asztalra teszi** (a játékosok majd elveszik), **a skartba fektetett lapokat azonban köteles megnézni és megszámolni**, természetesen a felvevő skartjának kivételével. Ha a skartban tarokk vagy tarokkok fekszenek, bemondja: „**fekszik egy...(vagy kettő-három) tarokk, mehet!**” Ha a segítségül meghívott tarokk fekszik, azt mondja: „**fekszik, hivatalból kontra, mehet!**”

Ötösben való játszás esetén addig a játék, helyesebben a bemondások meg nem kezdődhetnek, amíg az osztó be nem mondja: „**Tiszta, mehet!**” Ezt természetesen csak akkor mondhatja, ha tarokk nem fekszik.

**Ha ötösben való játéknál az osztó a szabályszerű osztás megtörténte után, a skartba fektetett lapok számának ellenőrzése, vagy megtekintése során hibát követ el (renonszot vét), köteles megfizetni valamennyi játékosnak (tehát mind a négynek) a játékot, sőt az összes bemondott figurákat is.**

**Vannak az osztó közreműködésével kapcsolatban különböző helyi szokások. Ilyenek:**

- 1. Az osztó sír és nevet.** Vagyis, ha a felvevő nyer, az osztó is fizet neki (sír), ha a felvevő veszít, az osztó is kap (nevet).
- 2. Az osztó díjazást kap a talonból adott honőrökért.** A Skízért 3, a XXI-esért 2 és a Pagátért 1 egységet kap az osztó attól a játékostól, akinek az említett lapokat a talonból adta.
- 3. Az osztó dupla díjazást kap a talonból adott honőrökért.** Duplán kapja a fenti egységeket az osztó, ha az illető játékos a következő osztás befejezéséig nem fizet, vagyis a fizetésről megfeledkezik.

A fenti helyi szokásokat az alábbi rövid indoklással helytelenítjük.

1. Az osztó nem vesz részt a játék eredményének a kialakításában, tehát őt sem jutalmazni, sem büntetni nem lehet. (Esetleg beleszól a játékba.)

2. Ha az osztónak díjazást adunk a talonból adott honőrökért, az osztó adunk a talonból adott honőröket önkéntelenül is igen gyakran elárulja (akár az arcjátékával) már a játék előtt.

3. A feledékenységért fizetett dupla díjazáson előbb-utóbb bosszankodni fog a díjazásra kötelezett (különösen, ha veszít is). Sőt olykor-olykor vita is keletkezik. (Pl. a kérdéses honőr kézben volt és nem a talonból kapta az illető. A bizonyítás lehetetlen).

De ha másért nem is, el kell vetni ezeket a helyi szokásokat azért is, mert az osztó, ha a díjazásban érdekelve van, kikerülhetetlenül zavarja a játékot.

### **c/ Ütések, játékegységek.**

Mint láttuk az osztásnál, minden játékos 9 lapot kap és 9 lapja marad a skartolás után is. Ezek szerint az ütések száma is 9.

**A tarokkban négyféle játék van**, amelyek a lapcserében (talonból való felvétel és skartolás) és a díjazásban térnek el egymástól.

**Ez a négyféle játék a következő:**

**1. A Hármas játék.** A játék felvevője a talon felső 3 lapját kapja, a többiek pedig jobbfelé tartó sorrendben 1–1 lapot kapnak. Mindig annyi lapot kell letenni a skartba, amennyit a talonból vettünk. **A Hármas játék díja: 1 pont.** Ez a legolcsóbb játék.

**2. A Kettes játék.** A felvevő a talon felső 2 lapját kapja, jobboldali szomszédja szintén két lapot, a másik két játékos 1–1 lapot kap. **A Kettes játék díja: 2 pont.**

**3. Az Egyes játék.** A felvevő a talon legfelső lapját kapja, a következő két játékos 2–2 lapot, a negyedik játékos csupán 1 lapot kap. **Az Egyes játék díja: 3 pont.**

**4. A Szóló játék.** A felvevő nem kap a talonból lapot, a másik három játékos egyformán 2–2 lapot kap. **A Szóló játék díja: 4 pont.** Ez a legrágább játék.

Azt, hogy a felsorolt négy különböző egységű játék közül a játékosok melyik játékot választják és ki lesz a felvevő, a résztvevők licitálással (versengéssel) döntenek el.

#### **d/ Licitálás.**

A licitálás tulajdonképpen versengés, hogy ki legyen a felvevő és milyen egységű, milyen értékű legyen a játék.

**Licitálni általános szabályként csak annak a játékosnak lehet, akinek a kiosztott 9 lapjában a három honőr valamelyike (Skíz, XXI., Pagát) benne van.** E szabály alól egyetlen kivétel van. Ha három játékos licitálás helyett már pászt vagy mehetet mondott, azaz nem licitált, a negyedik játékos honőr nélkül is licitálhat abban a reményben, hogy a talonból vesz honőrt. Ha azonban a talonból sem vesz honőrt, nincs játék, új osztás következik. Hasonlóan nincs játék, ha mind a négy játékos „Pászt” mondott, vagyis nem licitált.

A licitálást mindig az osztótól jobbra ülő játékos kezdi el és a jobboldali irányban folytatják. A nemleges licitáló „Pászt” mond. Aki a licitálás során egyszer már pásztolt, az ugyanabban a partiban már nem licitálhat. A tulajdonképpeni licitálás abból áll, hogy a honőr birtokosa megnevezi azt a játékegységet, amit játszani akar. Pl. Hármas, Kettes, Egyes vagy Szóló játékot mond. Tekintettel arra, hogy a licitálással a könyv II. részében igen részletesen foglalkozunk, most csak annyit említünk még meg, hogy a licitálás kétféle:

- 1. rendes és a**
- 2. rendestől eltérő (invites).**

#### **e/ Skartolás.**

A licitálás után a játékosok a talonban fekvő 6 lapot esetleges kicserélés végett felveszik. Azt, hogy a különböző egységű játékoknál egy-egy játékos hány lapot kap, már ismertettük. A talonból felvett lapoknak, vagy ezek helyett más lapoknak visszafektetését az asztalra, skartolásnak nevezzük. **Ezek szerint az osztásnál egy csomóba letett 6 lapot talonnak, míg a kicserélés után visszafektetett lapokat skartnak nevezzük.**

**Minden játékos annyi lapot köteles a skartba tenni, amennyit a talonból kapott.**

Mínt hogy a skartolás szintén az egyik legfontosabb része a tarokkjátéknak, a II. részben külön, részletesen foglalkozunk vele, itt csak az alapfogalmakat adjuk.

A felvevő mindig maga elé teszi a skartját. Ha tarokk is van benne, azt a tarokkszám felőli oldalára fektetni és bemondani köteles. Így: „**Tarokk fekszik**”, vagy „**Két tarokk fekszik**”. Az így fektetett tarokkot vagy tarokkokat csak az első ütés után szabad megfordítani azért, hogy a játékosok a tarokkszámolásnál figyelembe vehessék.

A felvevőn kívül, a többi játékosok összeteszik a skartjukat, mégpedig: ha négyesben vannak, az osztó jobboldalára, ha ötösben játszanak az osztóhoz kerülnek a visszafektetett lapok.

**Honőrt és királyt a skartba fektetni nem szabad.**

Nagyon célszerű, ha skartolás után a játékos a kézben maradt lapokat a helyes skartolás ellenőrzése végett megszámolja.

**A rosszul skartoló játékos mind a három játékosnak megfizeti a partit és az összes bemondott figurákat, függetlenül attól, hogy azt a bemondók megcsinálták-e vagy sem.**

**Ötösben való játék esetén a skartolás hibájáért az osztó felelős és a fenti módon egyedül ő fizet.**

**A felvevő által skartba tett lapok a felvevő pártjának ütéseihez számítanak, a többi három játékos skartja pedig az ellenpárt ütéseit növeli.** Itt is van azonban egy kivétel. Ha ugyanis a felvevő egyedül játszik a másik 3 játékos ellen, a skartba tett összes lapok egyedül az ő ütéseihez számítanak.

Ha valamelyik játékosnak a talon felvétele után sincs egyetlen tarokkja sem, vagy csak egyedül a XXI-e van, ennek a ténynek bejelentése után játék nincsen. Leghelyesebb ezt a körülményt még a skartolás előtt nyilvánosságra hozni, mert abban az esetben, ha a játékos lapja csak az általa történt tarokkfektetés által lett tarokknélküli, vagy maradt a XXI-e egyedül – van játék, játszani kell!

A skartolás után következnek a játékra vonatkozó bemondások.

### **f/ A bemondások.**

Mielőtt a bemondásokat, természetesen elsőnek a felvevő megkezdéné, a skartolás már megtörtént; tisztázott az a körülmény, hogy játék van, a licitálással megállapítást nyert a játék egysége, a skartból tudjuk, hogy van e benne tarokk vagy sem.

**A bemondások sorrendje a következő lehet:**

- 1. tarokkszám**
- 2. a segítségül hívott tarokk megnevezése,**
- 3. tulétroá**
- 4. 4 király,**
- 5. dupla játék, és ellenzése:**
- 6. Pagát ultimó, (kontra, rekontra, stb.)**
- 7. XXI fogás,**
- 8. volát.**

A bemondásokat a felvevő kezdi meg, s ha mást nem is mond, de a segítségül hívott tarokkot megnevezni köteles pl. „Segít a XX-as tarokk, mehet!”

Az ülés sorrendjében jobb felé haladva minden játékosnak nyilatkoznia kell. Ez a nyilatkozat állhat valaminek a bemondásából (pl. 8 tarokk, kontra 4 király stb.), vagy annak jelzéséből, hogy semmit bemondani nem kíván. Ez utóbbit „Pász” vagy „Mehet” szóval kell közölni. Minden egyes bemondást megtárgyalunk majd a továbbiakban, egyelőre csak annyit, hogy a bemondásokat mindaddig lehet folytatni, amíg az utolsó bemondásra egymásután három „Pász” vagy „Mehet” el nem hangzott, ami a bemondások végét jelenti.

Induljunk ki abból, hogy a felvevő bemondja: „Segít a XX-as tarokk, mehet!” A felvevő kezében azonban 8 tarokk van.

A fenti nyilatkozat tehát helytelen, mert az első bemondás a kézben lévő tarokkszám bejelentése. (A lefektetett tarokk a tarokkszám szempontjából nem számít. A skartba lefektetett tarokk, vagy tarokkok bejelentése, mint már láttuk, előbb megtörtént.)

#### **I. A tarokkszámmal kapcsolatos kötelező szabályok:**

- a) mindenki jogosult bemondani, ha a kezében 8 vagy 9 tarokk van;**
- b) a tarokkszám bemondása azonban kötelező a pagát ultimó bemondójára és megkontrázójára;**
- c) bemondani csak a tényleges tarokkszámot lehet. 9 tarokk esetén 8 tarokkot mondani nem lehet;**
- d) az elhallgatott tarokkszámot csak újabb bemondás után lehet bemondani,**
- e) a játék indítása előtt elhallgatott és csak a játszma végén bemondott tarokkszámot a saját partner mindenkor díjazni köteles.**

Röviden indokoljuk az a–e) alattiakat:

Nem lehet kétségbevonni azt, hogy mindenkinek joga van bemondani, ha 9 lapjában 8 vagy 9 a tarokk annál is inkább, mert e bemondás díjazással jár. De viszont a játékosoknak szabad mozgást kell biztosítani, hogy mikor éljenek ezzel a jogukkal. Kivételt csak abban az egy esetben tegyünk, ha valamely játékos a Pagát ultimót bemondta. Nem kétséges, hogy aki az ultimót bemondta, annak elsőrendű érdeke partnerét tájékoztatni arról, hogy van e tarokkszáma. Ezért azt mindig bemondani köteles. Már pedig a kártyaetika a Pagát ultimó megkontrázójától is megköveteli, hogy „nyílt sisakkal” küzdjön. Vagyis „egyenlő fegyverekkel” és ő is mondja be a tarokkszámát.

Magától értetődik, hogy a játékosársakat félrevezetni nem szabad. Ezért csak a tényleges tarokkszám mondható be.

Ha valaki nem mondta be a tarokkszámát akkor, amikor először sorra került és már három „Pász” utána elhangzott, abban a partiban már nem kerül többet sorra. De ha valamilyen újabb bemondás után ismét sorra kerül, akkor bemondhatja. Tehát olyan kötelező szabály nincs, hogy a játékosnak első alkalommal kell a tarokkszámát bemondania.

## **II. Mikor indokolt a tarokkszám bemondása vagy elhallgatása.**

A.) A tarokkszám bemondása lényeges és fontos tájékoztatást jelent a játék eredményének kialakulására nézve. A felvevő részéről majdnem mindenkor célszerűnek látszik a tarokkszám bemondása.

**A felvevő mégis ne mondja be a tarokkszámát:**

**Ha induló, 8 tarokkos és Skízes, a partnere túlétroát nem mondott, a licitálásból úgy látszik, vagy biztosan tudja, hogy közvetlenül előtte ül a XXI-es.** Ilyenkor az ellenpárti játékos kezében lévő XXI-es valamelyik színben menekülni igyekeznek. Ha viszont a XXI-es tudja, hogy utána 8 tarokkos ül, színben nem üt, mert előbb-utóbb a 8 tarokkos kényszerítésbe kerül.

B.) **A felvevő partnere ne mondja be a tarokkszámát, ha:**

1. **játékos társának bemondott ultimóját ezzel veszélyeztetné, vagy**
2. **ha a licitálásból olyan következtetésre jut, hogy partnere, a felvevő esetleg gyenge XXI-es és őt a XXI fogás veszélyének tenné ki.**

C.) **Az ellenpárt a tarokkszámát csak akkor mondja be, – a lehetőség szerint, – ha a felvevők valamelyik bemondott figurájának megcsinálását ezzel megakadályozhatónak véli.** Persze kontrajáték esetén a tarokkszám bemondása csak előnyös lehet.

Végeredményben a tarokkszám bemondása kihat a játék végső kialakulására, ezért díjazása indokolt:

**8 tarokk díjazása: 1 egység**

**9 tarokk díjazása: 2 egység.**

E.) A játék végén bemondott tarokkszámot csak a partner díjazza, abból indulva ki, hogy annak elhallgatása a játék érdekében történt. (Volt azonban már sok eset arra is, hogy a partner ilyenkor szidást kapott – fizetés helyett.)

## **g/ A játék indítása (kezdés).**

Amikor az utolsó bemondást követően egymás után 3 „Pász” elhangzott a játékot megindítja, ill. megkezdje az osztó jobbán ülő játékos.

Míthogy az első kihívás sokszor az egész játék sorsát eldöntheti, a bemondott figurák megcsinálását, vagy elbukását is eredményezheti, az indító játékos a skartolását mindenkor e célnak a szolgálatába állítja.



Az áttekinthetőség miatt e kérdést úgy tárgyaljuk a **II: rész 3. fejezetében**, hogy külön ismertetjük az egyes bemondások esetén való indítást. Az áttekinthetőség miatt az egyes bemondásoknál ismertetjük az indítást. Példatárunk keretén belül külön-külön is foglalkozunk azzal, hogy:

- 1. a felvevő**
- 2. a felvevő segítője (partnere)**
- 3. az ellenfél**

milyen lappal kezdje meg, indítsa el a játékot.

**Szabályként kimondjuk, az indítás jelentősége főleg és általában abban áll, hogy az indító indításával (milyen lappal történő kezdésével) mintegy jelzi melyik párthoz tartozik.**

Játék közben, a 9 ütés alatt figyelmünket kizárólag az asztalra helyezett lapokra irányítsuk, igyekezzünk a kiadott kártyákat emlékezetünkbe vésni, állandóan tarokkot számolni (mert hiszen 22-ig minden játékosnak kell tudni számolni), ha kell, vessük alá magunkat a játékot irányító partnerünknek, hogy annál kellemesebb legyen számunkra a játék végén való elszámolás.

#### **h/ Elszámolás a játék (a parti) befejeztekor.**

A játszma befejezése, vagyis az utolsó ütés után következik a pontok összeadása és az elszámolás.

Mindkét párt a saját ütéseinek és skartjának a pontjait számolja össze.

**Szabályként: a felvevő vagy segítő adják össze pontjaikat.** Az ellenpárt tagjainak azonban jogában áll a saját pontértékeinek az összeadásával az eredmény helyességét ellenőrizni. Nem mintha kételkednének, de „tévedni emberi dolog”.

Rendszerint mind a két párt olvas, ha erre szükség van. De igen sokszor a játék végén már tisztán lehet látni, – olvasás nélkül is, – hogy kik nyertek.

**Pontegyenlőség (47-47) esetén a felvevő párt elvesztette, az ellenpárt pedig megnyerte a játékot.**

Itt ismét meg kell említenünk egy helyi szokást. Egyes helyeken, pontegyenlőség esetén a felvevő párt az alapegységnek (a játéknak, vagy kontra stb. játéknak) dupláját köteles fizetni az ellenpártnak.

Ezt a rendszert a legnagyobb mértékben helytelenítjük, és indokolatlannak tartjuk. Amikor az ellenpárt 10 vagy 20 ponttal nyeri a játékot, akkor az alapdíjnak csak az egyszerűsét kapja, amikor pedig csupán egy ponttal nyeri a játékot, akkor duplán kapjon díjazást, minden jogalapot nélkülöző szokás.

A figurák megcsinálását vagy elvesztését könnyű megállapítani.

**A játék végén, sőt gyakran már a játék (parti) közben megállapítható, hogy valamelyik játékos hibát vétett, ú. n. renonszot követett el.**

Történhetett, hogy tarokkra nem adott tarokkot, színre nem adott színt, sőt négyesben való játéknál az is előfordulhat, hogy valaki a skartba szabálytalanul fektetett.

**A renonsz büntetése igen súlyos. Köteles a vétkes az összes játékosnak megfizetni a bemondott figurák és a játék díját, még pedig tekintet nélkül arra, hogy mi lett a játék végeredménye, és hogy a bemondott figurákat megcsinálták-e vagy sem.**

A játékosok a játék kezdetén állapodjanak meg az alappont értékében, a játékegység díjazásában. (Az egység díjazása: 1 egység = 5 Ft az ezidőszerű polgári alap.)

Néhány példát adunk a számítás módjára:

1. A–B párt nyert: Kettes játékot	2 pont
Tulétroát	2 pont
Bemondott Pagát ultimót	<u>10 pont</u>
összesen:	14 pont

**1 pont = 5 Ft-os alapon 5x14=70 Ft.**

2. B–C párt csendes dupla Hármas játékot	
csinált	2 pont
de elvesztette a bemondott tuloétroát	2 pont
Nyert két pontot	nem fizet senki
Vesztett két pontot	vagy tréfásan:
<b>„Kutya-kefe”, esetleg „Pénz az ablakban”.</b>	

3. C–D párt elvesztette a kontra	
Egyes játékot	6 pont
elvesztette az ultimót	10 pont
ezen felül az A–B párt, tehát az	
ellenpárt XXI-est is fogott	<u>21 pont</u>
összesen:	37 pont

**tehát az A–B párt kap 5x37 = 185 Ft-ot.**

Vegyünk egy komplikáltabb példát:

4. A–B párt nyeri a tulétroát	2 pont
<i>de elveszti a rekontra Egyes játékot</i>	<i>12 pont</i>
<i>az ellenpárt csendben dupla játékot</i>	
<i>csinál</i>	<i>6 pont</i>
<i>az ellenpárt csendes 4 királyt is</i>	
<i>csinál</i>	<u><i>1 pont</i></u>
összesen:	<i>19 pont-2 pont</i>

**Az A–B párt veszít 5x17 pontot = 85 Ft-ot.**

## i/ Számítási táblázat

Sorszám	Eset	Hármas	Kettes	Egyes játékban	Szóló	Bármely
1	Egyszerű játék*	1	2	3	4	—
2	Tulétroá bemondiva*	—	—	—	—	2
3	Tulétroá csendesen**	—	—	—	—	1
4	Négy király bemondiva*	—	—	—	—	2
5	Négy király csendesen**	—	—	—	—	1
6	Dupla játék bemondiva*	4	8	12	16	—
7	Dupla játék csendesen**	2	4	6	8	—
8	Pagát ultimó bemondiva	—	—	—	—	10
9	Pagát ultimó csendesen**	—	—	—	—	5
10	XXI fogás bemondiva*	—	—	—	—	42
11	XXI fogás csendesen**	—	—	—	—	21
12	Volát bemondiva*	6	12	18	24	—
13	Volát csendesen**	3	6	9	12	—
14	Nyolc tarokk bemondiva	—	—	—	—	1
15	Nyolc tarokk a játék végén bemondiva***	—	—	—	—	1
16	Kilenc tarokk bemondiva	—	—	—	—	2
17	Kilenc tarokk a játék végén bemondiva***	—	—	—	—	2

\* Kontránál kétszeresen, rekontránál négyszeresen, szubkontránál nyolcszorosan, hirskontránál tizenhatszorosan, mordkontránál harminckétszeresen kell számítani

\*\* Csendes vagy bemondivott volátnál nem fizetik

\*\*\*Csak a partner fizeti

A számítási táblázatunk feltünteti a díjazás összes eseteit.

A játékosoknak kívülről kell tudniuk a táblázatban foglaltakat, ezekben a kérdésekben vitának helye nincs.

## II. RÉSZ

A tarokkjátéknak három kiemelkedően fontos része van és pedig:

### A) A licitálás (ráígérés)

Versengés azért, hogy ki legyen a játékot felvevő, a játékos.

### B) A skartolás

A talonból felvett lapoknak (vagy helyette más lapoknak) a visszafektetése.

### C) A játék

A kilencütéses játszma és a figurák megjátszása.

## I. FEJEZET

### A licitálás.

A lapok szétosztása után, amikor a négy játékos kezében 9–9 lap van és a talonban 6 lap fekszik, kezdetét veszi a

#### licitálás.

- a) **Versengés, (ráígérés), ki legyen a játékot felvevő, a játékos;**
- b) **Megállapítása a játék egységének.**

a) **Általános szabály: Licitálni csak akkor lehet, ha a kézben lévő 9 lapban honőr is van.**

**Ez alól az általános szabály alól egyetlen kivétel van.** Ha ugyanis három játékos már pászolt, vagyis nem licitált, a negyedik játékos, mint sorrendben az utolsó, jogosult honőr nélkül is abban a reményben licitálni, – rendszerint hármast, – hogy a talonból legalább egy honőrt kap. Ha nem kap honőrt, játék nincs, új osztás következik.

Megállapodástól függ, hogy az ilyen esetben honőrt nem kapó játékos mit fizet.

Kétféleképpen oldják meg általában: Vagy a Hármast díját fizeti duplán (mintha kontra lett volna) mind a három játékosnak, vagy az úgynevezett Ultimó Kasszába tesz bizonyos összeget

Az első megoldást tartjuk igazságosnak és gyakorlatilag helyesebb eljárásnak.

A licitálással tehát először megállapítjuk, hogy ki a játékos (a játékot felvevő, a játékot vállaló), másodszer:

b) **Milyen egységű lesz a játék díjazása. Négyféle egységű játék lehetséges:**

- |                  |               |
|------------------|---------------|
| 1. Hármast játék | értéke 1 pont |
| 2. Kettes játék  | értéke 2 pont |
| 3. Egyes játék   | értéke 3 pont |
| 4. Szóló játék   | értéke 4 pont |

A talonban fekvő lapok kicserélése szorosan összefügg a játék egységének a megállapításával.

C  
D            B  
A

Ha tehát a fenti ülésrendben játsszók közül az „A” hármas játékra licitál és több licitáló (ráígérő) nincs, akkor „A” 3 lapot vehet fel, „B”, „C” és „D” pedig jobbra tartó sorrendben 1–1 lapot vehet fel és cserélhet ki.

Ha az „A” kettes játékot játsszik:

„A” vesz        2 lapot

„B” vesz        2 lapot

„C” vesz        1 lapot

„D” vesz        1 lapot

Ha az „A” egyes játékot vállal:

„A” vesz        1 lapot

„B” vesz        2 lapot

„C” vesz        2 lapot

„D” vesz        1 lapot

Ha az „A” szóló játékot mondott:

„A” nem kap lapot

„B” vesz        2 lapot

„C” vesz        2 lapot

„D” vesz        2 lapot

A talonból tehát elsőnek mindig a játékot vállaló kap lapot (vagy nem vesz, mint a Szólónál), míg a többi lap elosztása a fentiek alapján mindig jobb felé történik.

Mielőtt a kétféle licitálási módra:

**1. a rendes és**

**2. a rendestől eltérő-re**

áttérnénk, soroljuk fel ismét a megjátszható figurákat.

Ha a játékos osztás után a 9 lapját felveszi, nézze át jól és állapítsa meg azonnal, mire lehet abból játszani a következő elgondolás szerint (Természetesen, ha van nála honőr):

- a) **XXI fogásra**
- b) **Ultimóra – vagy ellene;**
- c) **A játék megnyerésére;**
- d) **Az esetleges vagy biztos tuléthroára;**
- e) **A dupla játékra**
- f) **Volátra.**

Ennek megfelelően licitálunk.

Már most előre bocsátjuk és hangsúlyozzuk, hogy a licitálással a legtöbb esetben értékes tájékoztatást adunk és kapunk.

Így:

α) gyakran megtudjuk az egymással játszó partnereket (invit);

β) ha egy bizonyos rendszer szerint licitál mind a négy játékos, a licitálásból már az is kitűnhetik, hogy az egyik vagy másik játékosnál melyik honőr van (srófolás).

γ) Néha következtethetünk a partnerünk vagy ellenfelünk erős vagy gyenge lapjára (Szólójáték).

**Általában a jó licitálás: fél nyeres.** Sokszor mintegy előre megbeszélése a parti mikénti lejátszásának.



**1. Először is felsoroljuk a rendes licitálás általános 20 különböző esetét:**

I.

„A”: Három, „B”, „C”, „D”: Pász.  
A játék Hármás, a felvevő: „A”.

II.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C” és „D” Pász,  
„A”: Tartom,  
„B” Pász.  
A játék Kettes, a felvevő „A”.

III.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy „D” Pász,  
„A”: Tartom „B”, „C”: Pász.  
A játék: Egyes, a játékos: „A”.

IV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D” Pász.  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom, „B”: Pász.  
A játék: Egyes. A felvevő: „A”.

V.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D” Pász.  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy, „A”: Pász.  
A játék: Egyes. A felvevő: „B”.

VI.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D” Pász.  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló  
„A”: Tartom.  
Szóló játék. A felvevő „A”.

VII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D” Pász.  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló „A”: Pász.  
Szóló játék. A felvevő „B”.

VIII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász, „A”: Pász.

„B”: Tartom, „C”: Pász.  
Egyes a játék. A játékos „B”.

IX.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász, „A”: Pász, „B”: Pász.  
Egyes a játék. A játékos „C”.

X.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász.  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló, „C”: Pász  
„A”: Tartom.  
Szóló játék. A játékos „A”.

XI.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász,  
„A”: Tartom, „B”: Pász,  
„C”: Szóló,  
„A”: Tartom.  
Szóló játék. A játékos „A”.

XII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász,  
„A”: Tartom, „B”: Pász,  
„C”: Szóló,  
„A”: Pász.  
Szóló játék. A felvevő „C”.

XIII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász, „A”: Pász.  
„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Tartom,  
Szóló játék. A felvevő „B”.

XIV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász, „A”: Pász.  
„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Pász.  
Szóló játék. A felvevő „C”.

XV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D” Pász, „A”: Pász.

„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Tartom, „C” Pász  
Szóló játék. A felvevő „B”.

XVI.

„A”: Három, „B” Pász, „C”: Pász.  
„D”: Kettő,  
„A”: Tartom,  
„D”: Egy,  
„A”: Tartom. „D”: Pász.  
Egyes játék. A játékos „A”.

XVII.

„A”: Három, „B” Pász, „C”: Pász.  
„D”: Kettő,  
„A”: Tartom,  
„D”: Egy,  
„A”: Pász.  
Egyes játék. A játékos „D”.

XVIII.

„A”: Három, „B” Pász.  
„C”: Kettő, „D” Pász,  
„A”: Tartom „C” Pász.  
Kettes a játék. A játékos: „A”.

XIX.

„A”: Három, „B” Pász.  
„C”: Kettő, „D” Pász,  
„A”: Tartom,  
„C”: Egy  
„A”: Tartom, „C” Pász.  
Egyes a játék. A felvevő: „A”.

XX.

„A”: Három, „B” Pász.  
„C”: Kettő, „D” Pász,  
„A”: Tartom,  
„C”: Egy „A” Pász.  
Egyes a játék. A felvevő: „C”.

Mint láttuk, az osztónak mindig a „D” helyen ülőt vettük, tehát a

C  
D            B  
A

ülésben mindig „A” kezdte a licitálást. A licitálás befejezésekor, a felvevő kivételével mindhárom játékos „Pászt” mondott. Minthogy a felsorolt húsz licitálási esetet a „rendes” licitálás példaként mutattuk be, láttuk, hogy ezekben az esetekben, aki „Hármat” mondott, annak az utána elhangzott „Kettést” tartania kellett. Az „Egyest” azonban már nem kellett megtartania.

Láttuk, hogy a játék egységének megállapítására irányuló licitálás (versengés) mindenkor sorrendben történt (Három, Kettő, Egy, Szóló), ugrás nélkül.

Láttuk azt is, hogy aki már egyszer pászolt, az abban a partiban már mást nem mondhatott.

A rendes licitálás befejeztekor a felvevő köteles segítségül meghívni a XX-as tarokkot. Ha ez a tarokk a felvevőnél van és nem akar egyedül játszani a másik három játékos ellen, köteles az utána következő legnagyobb tarokkot, a XIX-est meghívni. Ha ez is ott van, a XVIII-ast és így tovább, **de mindig köteles a sorrendet betartani.**

Tehát a felvevő nem hívhat tarokkot segítségül ötletszerűen, ugrással – kivéve azt az egyetlen esetet, ha a játékosok valamelyike tarokkot fektetett a skartba. Ekkor ugyanis bármelyik tarokkot meghívhatja segítségül.

Itt adunk még egy általános szabályt: **Csak tarokkot lehet segítségül hívni. Tehát sem honórt, sem színes lapot segítségül hívni nem lehet.**

A rendes licitálásnak van egy különleges módja, amikor ugyanis az elsőnek licitáló nem Hármassal kezd, noha nem akar a rendestől eltérően licitálni.

Pl. Valakinek igen jó lapja van és magasabb egységű játékot akar játszani vagy pedig a talonból nem kell neki lap. Ilyenkor akár Kettessel, akár Egyessel kezdte a licitálást, az utána elhangzó Egyest vagy Szólót tartani köteles.

Előfordul, hogy az elsőnek licitáló rögtön Szólót mond. Ennek kétféle oka lehet:

- a) **Vagy egyedül van nála a XXI-es és így több tarokkot nem kaphat, nincs játék, vagy**
- b) **Olyan erős lap van a kezében, hogy mindenkit kizárva a licitálásból mindjárt egyedül állapítja meg a játék legmagasabb egységét.**

## **2. Most pedig áttérünk a rendestől eltérő licitálási módra.**

Ha ugyanis a lapom megtekintésekor azt állapítom meg, hogy egy másik licitáló honórral szeretnék együtt játszani és az ilyen licitálás követelményei, helyesebben feltételei nálam megvannak, akkor eltérek a sorrendszerű licitálástól, a játék egységének megállapítását ugrásszerűen végzem.

A licitálásnak ezt a rendestől eltérő módját általában „**invit**”-nek nevezik. Véleményünk szerint jobb lenne az „**ajánlkozás**” kifejezés. Ilyenkor ugyanis az „**invit**”-et adó (invitelő) partnerül ajánlkozik a másik licitáló honórnek.

De – mivel a gyakorlatban az „**invit**” elnevezés a szokásos – megmaradunk ennél a kifejezésnél és úgy magyarázzuk az „**invitet**”, hogy aki „**invitel**” felhívja az „**invitet**” fogadót, hogy **eltérve a XX-as hívástól**, hívja meg őt partnerül, aki a XIX-es vagy XVIII-as tarokkal ajánlkozik ugyan, de ezzel szemben van legalább egy honórje és rendszerint igen erős lapja (7–8 tarokk).

**Elengedhetetlen feltétele az invitelésnek, hogy ott legyen egy honór és a XIX-es vagy XVIII-as tarokk.**

**Általános szokás, hogy csak „nagy” honórral történik az invitelés. Lehet azonban a Pagáttal is invitelni, ilyenkor azonban kötelező az ultimó bemondása.**

Jellemzője az invitnek a sokk tarokk, néhány nagy ütőlap, a parti biztos megnyerése, esetleg több figura (tulétroá, ultimó, volát) valószínű megcsinálása. Aki úgy invitel, hogy még a partit sem tudja megnyerni, rendszerint jogos szemrehányást kap a játékostársától.

Ezek szerint két esetben történik invitelés:

- a) **ha erős lapunk van és ezáltal nagyobb egységű játékot és esetleg néhány figurát akarunk elérni és**
- b) **Ha gyenge XXI-esünket szeretnénk az elfogástól megmenteni.**

Ezt az utóbbit sok helyen nem tartják ildomosnak. Mi magunk is a legsúlyosabban elítéljük.

Ha nem vennék figyelembe a különböző helyi szokásokat, azt mondhatnánk, hogy **a rendes licitálástól:**

- egy ugrással való eltérés a XIX-essel történő invit (ajánlkozás);**
- a két ugrással való eltérés a XVIII-asra való invitelés.**

Az invitelés összes eseteit felsoroljuk majd, előbb azonban bemutatjuk az invitéssel egyenlőnek tartott ú. n. „engedés” egyetlen esetét.

Pl. „A”: Három,  
„B”: Kettő, „C” és „D” Pász,  
„A”: Pász.

Ez az ú. n. Kettes engedett játék. A felvevő játékos: a „B”.

A rendes licitálásnál szabály, hogy a Hármast után elhangzott Kettést az elsőnek licitáló köteles tartani.

Ez alól a szabály alól tehát egyetlen esetben van kivétel, és pedig akkor, ha a Hármast licitálónál van az egyik nagy honőr és a XX-as tarokk. Ezen kívül kell még bizonyos, az invitelő lapra megállapított előfeltételekkel rendelkeznie. Erről később még bővebben szólunk.

#### **Az invit esetei:**

1.  
„A”: Három,  
„B”: Egy, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Tartom. **Invit a XIX-esre.**  
Egyes a játék. A játékos: „A”.
2.  
„A”: Három,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Tartom. **Invit a XVIII-asra.**  
A játék Szóló. A játékos: „A”.
3.  
„A”: Kettő,  
„B”: Egy, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Pász. **Invit a XIX-esre.**  
Egyes a játék. A játékos: „B”.
4.  
„A”: Kettő,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Pász. **Invit a XIX-esre.**  
Szóló a játék. A játékos: „B”.
5.  
„A”: Egy,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Pász. **Invit a XVIII-asra.**  
A játék Szóló. A játékos: „B”.
6.  
„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Szóló, „D”: Pász.  
„A”: Tartom. „B”, „C”: Pász.  
**Invit a XVIII-asra.**  
Szóló játék. A játékos: „A”.



7.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász.  
„A”: Egy,  
„B”: Szóló, „A”: Pász.

**Invit a XVIII-asra.**

Szóló játék. A játékos: „B”.

8.

„A”: Kettő,  
„B”: Egy,  
„C”: Szóló, „D”: Pász.  
„A”: Pász.  
„B”: Tartom. „C”: Pász.

**Invit a XIX-esre.**

A játék Szóló. A játékos: „B”.

Mielőtt úgy a rendes, mint a rendestől eltérő licitálás felsorolt eseteinek részletesebb boncolgatásába kezdenénk a

**három honórról**

mondunk el egyet-mást.

**1. A „kis” honórral, vagyis a Pagáttal csak akkor licitáljunk, ha „van valamink”. Ez alatt azt értjük, hogy legyen legalább 6–7 tarokkunk és ezek között egy-két ütőlap (XIX vagy XVIII, XVII).**

Mert ha már Hármast mondtunk, az utána elhangzott Kettést kötelesek vagyunk tartani. Ha pedig ezek után kiderül, hogy gyenge pagáttal licitáltunk. Segítő társunk jogos szemrehányással illethet.

Igen súlyos veszített játékba partnerünket, ha gyenge Pagáttal megszólalunk. Egyelőre ennyit.

**2. A XXI-essel kell a legóvatosabban licitálni (persze, ha a Skíz nincs mellette). De licitálni mindig célszerű, mert ha hallgatunk (lausolunk) vele, nagy bajba kerülhetünk.**

Igen sokszor még bementett XXI fogás is lehet a hallgatás következménye.

**3. A Skízzel tetszés szerint licitálhatunk – baj nem lehet belőle.**

A felfogásunk szerint helyes licitálást a későbbiek során, a példák kapcsán fejtjük ki.

Megismételjük:

**1. A rendes licitálásnál szabály, hogy a licitálás Hármassal kezdődik, sorba megy, A Hármast mondó köteles az utána esetleg elhangzott Kettést megtartani. Ha nem Hármassal kezdődött, de az utána elhangzott licitálási fokozatokat az elsőnek licitáló megtartja, a licitálás: rendes licitálás.**

**2. Jellemzője az, hogy a licitálásból az egymással játszó partnerek még nem ismeretesek.**

A rendes licitálás e könyvben felsorolt 20 példájának újbóli ismertetése kapcsán szeretnénk kifejteni a helyes licitálási módot.

Előre bocsátjuk, hogy osztás után az első momentum: a játékos megszámlolja a lapjait, megnézi és megállapítja, mire lehet abból játszani. Ezek után licitál.

I.

„A”: Három, „B”, „C”, „D”: Pász.  
„A” hármas játékot játszik, más nem licitált.

## II.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Pász.

„A” Kettes játékot játszik.

Mindkét licitálásból csak annyit tudnak a játékosok, hogy a licitálónál honőr van.

## III.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tarom, „B”, „C”, Pász.

Hárman licitálnak, a játék Egyes, a felvevő az „A” (éppen induló is). Vegyük sorba:

1. Ha az „A” Pagát, tudom, hogy van 6–7 tarokkja.  
Ha az „A” XXI-es célszerű tartania a játékot, hogy a XX-as ne játsszon ellene.  
Ha az „A” Skíz, gondolkozzék, hogyan előnyösebb neki, mert ha tartja a játékot, a XX-as segíti. Ha nem tartaná és nem ő a XX-as, igaz, hogy az egyik licitáló honőrrel is lehetne, de hátha a gyengébbel.
2. Ha a „B” Pagátos, jó helyen ül, kap kér lapot, esetleg még jobban megerősödik.  
Ha „B” XXI-es csak akkor passzoljon, ha elég erős és nem kell félnie az esetleg háta mögött ülő és ellenfél Skiztól.  
Ha „B” Skízes, erős lappal, mondjon Szólót.
3. Ha „C” Pagátos, licitált, hogy két lapot vegyen (természetesen lapra ne drágítsa a játékot gyenge).  
Ha „C” XXI-es, helyesen mondott Egyet. Figyelmeztette a partnerét.  
Ha „C” Skízes, jól jár, ha kap két lapot és ezáltal a XXI fogás esélyei nőnek.

Most nézzük, mikor ne licitáljon így a három honőr.

1. Ha „A” pagátos és XX-as, elsőnek ne licitáljon, mert ha nem szólt volna, most már tudná, hogy hol ül a partnere és esetleg még azt is, hogy annál melyik honőr van.

**Felfogásunk szerint ugyanis a Skíz, ha az előtte ülő játékos licitált, a játékot mindig licitálja fel egyesig, még ha gyenge is. Ha pedig 7 vagy több tarokkja van, okvetlenül Szólóig licitáljon.**

2. Ha a XXI-es és a XX-as is egyben, ne licitáljon. Részben, mert most ő is tudná, hogy milyen honőr a partnere, részben azért, mert a két licitáló egyikével most már csak úgy kerülhet össze, ha valamelyiknél ott van a XIX-es is.
3. Ha bármelyik honőr „C” helyen ül és nála van a XX-as is, **ne licitáljon**, mert ellenkező esetben elesik a legfontosabb tájékoztatástól, vagyis attól, hogy **melyik honőrt** segíti. Ez pedig nem közömbös.

a) Ha ugyanis a „C” helyen a Pagát ül, másként kell skartolnia és játszania akkor, ha az „A” XXI-es és másként akkor, ha az „A” Skízes.

b) Ha a „C” helyen a XXI-es ül, könnyebben segítheti elő az „A” helyen ülő Pagát ultimóját, viszont a Skízzel tulétroát csinálhat.

c) Ha a „C” helyen a Skíz ül a XX-assal és nem nagyon gyenge **okvetlenül hallgasson vagyis ne licitáljon**. Így sokkal érdekesebb lesz a játék. Mert ha „A” helyen a Pagát ül, esetleg behajtja a XXI-est (sőt bementett XXI fogás is lehet). Ha pedig az „A” XXI-es, 2 lapot kapott, erősödött, könnyebb lesz a tulétroát megcsinálni.

#### IV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tarom,  
„B”: Pász,  
Egyes a játék. A felvevő „A”.

A „B” helyen ülő játékos felment Egyesig (felsrófolta a játékot). Tehát a „B” nagyobb egységű játékot akar bizonyos céllal. Az „A” megtartja.

Itt kell közbevetnünk azt, hogy a tarokkjáték csak úgy lesz kellemes, ha a játékosok a licitálásnál bizonyos rendszert betartanak. Pl. a fenti licitálásnál állapotjunk meg abban, hogy az Egyesit a Skíz mondta, esetleg két honőr, de **semmi esetre sem** a Pagát vagy a gyenge XXI-es.

Tudniillik, ha a licitálás rendszer nélküli, a többi játékosok a licitálásból rosszul fognak következtetni és feltétlenül bosszankodnak a parti végén.

Információink szerint e licitálásnál „A” lehet pagátos vagy XXI-es, de nem lehet Skízes. Mert mi a helyzet, ha „A” mégis a Skíz. Tartotta a játékot, mert azt hitte, hogy az Egyesit mondó XX-as is egyúttal, erős is és nagyobb egységű játékot akar. Kiderül, hogy ezzel szemben kontrázik. A joggal bosszankodik, mert ezt megtehetné volna ő is, ha kiengedi az Egyes játékot. Az „A” partnere rájön, hogy ő a Skízt akarta skartolásával és játékával „megmenteni” – bosszankodik. Ilyenkor a „B”-t segítő partner, ha a Skíz hajtására kiadja „nagy ütőit” és emiatt esetleg elvesztik a partit – bosszankodik.

Ha pedig a „B” tényleg XX-as is, csak jobb, ha mindketten 2–2 lapot vesznek a talonból, (hiszen a Skíz lehet gyenge is), mint erőltetni a nagyobb egységű játékot és esetleg a többi figurát éppen e miatt nem tudják megcsinálni.

#### V.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Egy,  
„A”: Pász.  
Egyes a játék. A játékos „B”.

1. „B” Skíz, esetleg két nagyhonőr.
2. „A” nem lehet gyenge XXI-es, mert akkor tartaná a játékot, tehát vagy
3. XXI-es és XX-as vagy
4. XXI-es, nagyon erős, esetleg kontrázik, vagy Pagát, de fél az Egyes kontrától.

A „B” viszont ha:

1. Skíz és XXI-es is ha csak teheti mondja be a tulétroát;
2. Ha csak skíz, legyen óvatos a skartolásnál, mert az „A” ok nélkül nem engedte ki a játékot.

Kérdés ennél a licitálásnál az, vajon a gyenge (2–4) tarokkos Skíz felmenjen-e Egyesig.

Véleményünk szerint a Skíz ilyen ülésben (tehát, ha előtte valaki licitál) mindig mondjon Egyest. Ha azonban a Skízes ilyenkor kontrát kapna, a Skízes partnere csak akkor adjon rekontrát, ha ő egyedül is képes megnyerni az Egyes játékot.

VI.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tarom,  
„B”: Szóló,  
„A”: Tarom,  
Szóló a játék. A felvevő „A”.

A „B” helyen ülő Szólót akar játszani, a legmagasabb egységű játékot, de „A” viszont felvevő marad. Mi itt a helyzet?

Ennek a licitálásnál „A” gyenge XX-as nélküli XXI-es, – míg a „B” erős, legalább 7 tarokkos Skíz. Minden egyéb esetben ez a licitálás **rossz**.

Mert:

1. Ha „A” – Pagát, bármilyen erős is, ki kellett volna engednie a Szólót, hiszen a Skíz vagy még inkább a két nagyhonőr – esetleg 7–8 tarokkal erősebb nála és így elveszít egy kontra Szóló játékot. „A” ugyanis nem kap lapot a talonból, „B” és partnere 2–2 lapot kap, a skart teljes egészében az ellenpárté, „A”-nak ez esetben nyernie úgyszólván lehetetlen.

2. Ha „A” erős XXI-es, szintén adja ki a játékot, de kontrázzon is egyúttal.

3. Ha „B” gyenge Skíz, nem illik Szólóig menni, mert könnyen kiderül és az ilyen licitáló hamarosan elveszti a jó hírnevét (lásd alább a következő példát).

VII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tarom,  
„B”: Szóló,  
„A”: Pász.  
Szóló a játék. A játékos „B”.

Egyetlen magyarázat: a „B”-nek nincs Szólóhoz szükséges erős lapja vagy az „A” helyen ülő pagátos, esetleg igen erős XXI-es.

Szép küzdelemre lehet kilátás.

VIII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„B”: Egy,  
„A”: Pász,  
„B”: Tarom,  
„C”: Pász.  
Egyes a játék. A játékos „B”.

Mint ahogy „A” kiengedte a játékot „B” lett a játékos. Miért nem vállalta „A” a játékot? Mikor engedheti ki a Hármast mondó „A” az Egyes játékot?

1. Ha az elsőnek licitáló egyben XX-as is (noha ilyenkor inkább nem kellett volna licitálnia, több információt szerzett volna a hallgatásával).

2. Ha az „A” egy kissé gyenge Pagát vagy Skíz és fél az esetleges kontrától. **(Gyenge XXI-es nem lehet, annak tartania kell a játékot).**

IX.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Pász,  
„B”: Pász.

Egyes a játék. A felvevő „C”.

Láttuk, hogy ketten is kiengedték a játékot, így lett a harmadiknak licitálóból felvevő. A legkényesebb parti. Ritka eset.

Egyet tudunk: „C” nem lehet XX-as is, mert akkor nem licitált volna.

Itt egy **általános szabályt** mondunk ki: **A nagy honőrös, ha már licitált, az esetleges Egyes játékot is köteles megtartani. Természetese, ha nem XX-as is egyúttal.**

Bár igaz ugyan, hogy az Egyes játékot könnyebb megnyerni, ha mint ellenfelek a nagyobb skartot kapjuk, de a játék szépségén csorbát ejtünk. Az elsődrendű cél, komoly és nagy partit játszani, ha ezt nem tehetjük, akkor – mintegy kényszerből – igyekezzünk valamit megakadályozni, vagyis eredményes ellenjátékra törekszünk.

X.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló, „C” és „A”: Pász.  
Szóló a játék. A játékos „B”.

XI.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló, „C” : Pász.  
„A”: Tartom.  
Szóló a játék. A játékos „A”.

XII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász,  
„C”: Szóló,  
„A”: Tartom.  
Szóló a játék. A játékos „A”.

XIII.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász,  
„C”: Szóló,  
„A”: Pász.  
Szóló a játék. A játékos „C”.



XIV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Pász,  
„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Tartom,  
„C”: Pász.  
Szóló a játék. A játékos „B”.

XV.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Pász,  
„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Pász.  
Szóló a játék. A játékos „C”.

A felsorolt hat példában a játékosok valamelyike Szólóig vitte fel a játékot. Mi indokolja a legmagasabb egységű, drága Szóló játékot a rendes licitálásnál?

1. **A rendkívül erős lap, esetleg a XXI fogás nagy valószínűsége, vagy**
2. **a gyenge XXI-esnek védekezése a XXI fogás ellen.**
- 3.

XVI.

„A”: Három, „B”, „C”: Pász,  
„D”: Kettő,  
„A”: Tartom,  
„D”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„D”: Pász.  
A felvevő „A”.

XVII.

„A”: Három, „B”, „C”: Pász,  
„D”: Kettő,  
„A”: Tartom,  
„D”: Egy,  
„A”: Pász.  
A felvevő „D”.

Mint láttuk, a „D” helyen ülő játékos valamilyen okból „hátról” srófolta fel a játékot Egyesig (srófolhatta volna Szólóig is). Ezekben az esetekben „D” minden áron a XX-assal szeretne játszani:

1. „D” lehet gyenge XXI-es,
2. „D” lehet Skíz is, aki védekezni akar az ultimó ellen;
3. „D” lehet erős lappal rendelkező (esetleg 2 honőrös) játékos.

De ha „A” helyen a Skíz ül és nem túlságosan gyenge, lehetőleg ne engedje ki a játékot (csak azért mert így két lapot kap), mert bár ő indul, az esetleg nagyon gyenge XXI-est még így is meg tudja fogni.

De ha „D” lesz a felvevő, segítő partnerének nagyon óvatosan kell játszania, mert lehet – sőt igen valószínű – hogy a legtöbb esetben a gyenge XXI-es licitált így.

XVIII.

„A”: Három, „B”: Pász,  
„C”: Kettő, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„C”: Pász.  
Kettes a játék. A felvevő „A”.

XIX.

„A”: Három, „B”: Pász,  
„C”: Kettő, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„C”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„C”: Pász.  
Egyes a játék. A felvevő „A”.

XX.

„A”: Három, „B”: Pász,  
„C”: Kettő, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„C”: Egy,  
„A”: Pász.  
Egyes a játék. A felvevő „C”.

A licitálók szemben ülnek egymással.

A XX-as segítségének a megszerzéséhez sokszor szükség van arra, hogy Egyesig licitáljunk.

A szemben ülők bármelyike bármilyen honőr lehet.

**A szabály ilyenkor is az, hogy a gyenge XXI-es ne elégedjék meg a Kettes játékkal, azt gondolván, hogy szemben ülünk, veszély nem lehet. Igen is lehet. Viszont Egyes játéknál csökken a veszély (már t. i. a XXI fogás veszélye).**

A két licitáló partnerének jól és óvatosan kell játszania.

A rendes licitálásnak van néhány különleges esete. Pl.

1. „A” Kettő,  
„B” Egy (vagy Szóló – mindegy „C”, „D” Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász.  
A játék egyes. A játékos „A”.

A licitálás befejeztekor kiderült, hogy „A” nem invitelt (hiszen a játékot megtartotta), csak éppen így akart licitálni. Miért?

A magyarázat lehet a következő: „A” kezében van a két nagy honőr és még 7 tarokk (vagy 6 tarokk és egy király), lapra nincs szüksége, **legfeljebb a Pagátra**. Amikor azonban azt látja, hogy azt nem kaphatja meg a talonból, inkább a magasabb játékot választja. A játékot természetesen nem engedi ki, mert ilyen nagy lappal ő akar a XX-assal együtt játszani.

2. „A” Kettő vagy Egy „B”, „C” Pász,  
„D” Egy vagy Szóló,  
„A”: Tartom,  
„D”: Pász.

Egyes vagy Szóló játék. A játékos „A”.

Itt a játékos „A” lett. Igaz ugyan, hogy „A” licitálása úgy kezdődött, mintha invitelni akarna, később megtartotta mégis a játékot.

Lehetne így is elemezni: „A” Skíz, Pagát, tarokk és egy fejetlen szín birtokosa. Eredetileg a szintén nála lévő XIX-essel, esetleg XVIII-assal invitelni akart, azt gondolván, hogy a hiányzó XXI-es a „B” vagy „C” helyen ül, vagy a talonból is veheti. De amikor látta, hogy a XXI-es közvetlenül előtte ül a „D” helyen és a XXI fogás lehetősége nyílt meg előtte, megváltoztatva eredeti szándékát, a játékot megtartotta.

**A rendestől eltérő licitálási módot, mint már említettük, „Invitelésnek” szokás nevezni.**

**Megjegyezni kívánjuk, éppen az előbb mondottak alapján, hogy licitálásból csak akkor lesz invitelt játék, ha van invitet adó és van fogadó is.**

Az invitelés már felsorolt eseteit megismételjük és magyarázatot fűzünk azokhoz:

1.

„A”: Három,

„B”: Egy,

„A”: Tarom,

„B”: Pász.

„C”, „D”: Pász,

**XIX-esre invit.**

Egyes a játék. A játékos: „A”.

„A” segítségül hívja „B”-t a XIX-est.

Már az első példához fűzött elmondanivalónknál **kihangsúlyozzuk ismét és újra, hogy aki az invitet adja, annak erős lappal kell rendelkeznie.**

A jelen esetben is „B”-nek, amikor invitel, már olyan lappal kell rendelkeznie, amellyel akkor is partit nyer, ha „A” véletlenül csak Pagát, vagy gyenge, 1–2 tarokkos Skíz, esetleg XXI-es.

**A szabállyá erősödött szokás ugyanis az, hogy invitet adni csak erős lappal lehet, fogadni azonban szabad bármilyen gyenge lappal is.**

A fenti példánál ismét felvetődik a kérdés, hogyan licitáljon a Skíz, ha közvetlenül előtte a honörök egyike már megszólalt. Mert tegyük fel, hogy „B” Skíz, erős lapja van és az előtte ülőt XXI-esnek gondolja. Srófolja-e fel a játékot Egyesig vagy Szólóig és igyekezzék-e XXI-est fogni vagy pedig invitelje meg a XXI-est (vagy pláne az esetleges Pagátot).

Arra való tekintettel, hogy a XXI fogás sokkal szebb, izgalmasabb és érdekesebb, mint bármely más figura, kimondhatjuk: **ha a Skíz csak egy lehetőséget is lát a XXI fogásra, ne invitelje meg a közvetlen előtte ülő XXI-est.**

Viszont a fenti példánál maradva, ha a skízesnél ott van még a Pagát is, tehát:

„A”: XXI-es,

„B”: Skíz, Pagát (v. 6–7 tarokk)

a bemondott ultimó és az esetleges volát már indokolná az invitet.

Vagy magyarázzuk másképpen:

„A”: I. Skíz (II. Skíz és XXI-es)

„B”: Pagát és 7–8 tarokk

I. A Pagát kötelező ultimó mondással invitelt; „A” (a Skízes) az ultimó elhangzása után számoljon azzal a lehetőséggel, hogy „csak” a Pagát adta az invitet és ne mondja be könnyelműen a volátot is.

II. „A” minthogy két honörje van, ezt a körülményt jelezni köteles a Pagátnak. Még pedig:

a) ha erős azzal, hogy tolétroát és ultimót mond, ha pedig

b) gyenge azzal, hogy ultimót mond.

Itt fel kell vetnünk azt a kérdést, hogy játsszuk-e egyáltalában a Pagát invitelést. T. i. volt már arra eset (többször is), hogy az invitet adó erős Pagát gyenge partnerének a XXI-esét az ellenfél Skíze elfogta. Vagy másik eset: az erős Pagát szabályosan adott

invitet, de a fogadó igen gyenge lévén, az ellenpárt megkontrázott ultimót és partit nyert. Kíséreljük meg így adni a választ:

**a Pagát csak akkor adjon invitet, ha leendő játéktársa közvetlenül előtte ül** (tehát esetleges XXI-esük elfogása ki van zárva), **vagy pedig olyankor, ha akár ő, akár partnere az induló, a játékot kezdő.**

2.

„A”: Három,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tarom,  
„B”: Pász.

**Invit a XVIII-asra.**

Szóló játék. A játékos: „A”.

„A” segítségül hívja „B”-t a XVIII-ast.

„B” volt az invitelő (az ajánlkozó), aki a XVIII-assal és valószínűleg igen erős lappal mondott Szóló játékot, amely a legmagasabb egységű játék.

**Itt tartjuk célszerűnek megemlíteni, hogy az invitet adó ne számítsa bele invitelésébe azt, hogy a talonból kap 2 lapot és majd azzal teljessé teheti erejét, amely az invitelés pillanatában talán még nem eléggé megfelelő.** A talonból ugyanis nagyon sokszor nem javító, hanem rontó lapokat kap a játékos (pl. 2 királyt).

3.

„A”: Kettő,  
„B”: Egy, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Pász.

**Invit a XIX-esre.**

Egyes a játék. A felvevő: „B”.

A felvevő „B” meghívja partnerül a XIX-est, vagyis az ajánlkozó „A”-t.

Ha mindkettő jó játékos, akkor csakis ez lehet a helyzet:

„A”: Skíz és XIX-es,  
„B”: XXI-es és Pagátos.

„B” ugyanis Egyest mondott. Ha csak XXI-ese lenne egyedül (Pagát nélkül), Szólót kellene mondania azért, hogy „A” 2 laphoz jusson, mert hátha ő a Pagátos.

Ha „B” két nagy honőrös, akkor is mondjon Szólót, mert a Pagátnak feltétlenül nagyobb szüksége van a 2 lapra, mint neki az 1 lapra. Ha „B” csak Skízes vagy csak Pagátos, akkor Szólót mondjon, hogy az invitbe az esetleg kézben lévő harmadik honőr bele ne szólhasson.

Ha „B” helyen ül a Skíz és a Pagát együtt és ha csak árnyalatnyi lehetősége van a XXI fogásra, nem tartozik fogadni az invitet, mert a XXI-es „kés alatt van”. (Bár ezt különböző helyi szokások helytelenítik.)

4.

„A”: Kettő,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Pász.

**Invit a XIX-esre.**

Szóló a játék. A felvevő: „B”.

„B” segítségül hívja „A”-t vagyis a XIX-est.

„B” ebben az esetben lehetne Pagát is, mégpedig olyan gyenge Pagát, akinél csak 1–2 tarokk van. A rendes licitálásnál kimondtuk, hogy a Pagáttal csak úgy lehet licitálni, ha a Pagátosnak legalább 6–7 tarokkja és egy-két ütőlapja van. De itt más a helyzet. „A” ajánlkozott partnernek, erős lappal. A Pagát örül a jelentkező erős segítségnek s minthogy joga van hozzá, fogadja az invitet. A játék indításánál úgyszólván kitűnik, hogy a Pagát gyenge, nagy bukás avagy veszteség nem lehetséges.

5.

„A”: Egy,  
„B”: Szóló, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Pász. **Invit a XVIII-asra.**  
Szóló a játék. A felvevő: „B”.  
„B” segítségül hívja „A”-t vagyis a XVIII-ast.

Erre a licitálásra még visszatérünk.

6.

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Szóló, „D”: Pász,  
„A”: Tartom.  
A felvevő: „A”. **Invit a XVIII-asra.**  
„A” segítségül hívja „C”-t vagyis a XVIII-ast.

Ennél az invitnél már van egy kis vita. Sok helyütt úgy játsszák, hogy a „C” ez esetben XIX-essel invitelt, mert csak egyet ugrott. A legtöbb helyen azonban a fenti elv szerint játsszák, mondván, **minden Szóló invit a XVIII-asra történik.** Ezt az utóbbit tartjuk célszerűbbnek.

7.

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Egy,  
„B”: Szóló,  
„A”: Pász.  
A felvevő: „A”. **Invit a XVIII-asra.**  
„B” a felvevő és meghívja a XVIII-as tarokkot vagyis „A”-t.

Ezt is kétféleképpen játsszák. Az egyik helyen ez a XIX-esre invit, mert csak egy ugrást érzékelnek, viszont másoknál ez XVIII-as invit. Utóbbiak úgy fogják fel: ha a 2 játékos a rendes licitálásnál felmegy Szólóig az ilyképpen történik:

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C”, „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló,  
„A”: Pász. A játékos: „B”

„B” tehát csak úgy lehet itt játékos (felvevő), ha közben „A” kétszer „Tartom”-ot mondott. Viszont így:

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„A”: Egy,  
„B”: Szóló,  
„A”: Pász.

Ezek szerint „B” játékos lesz anélkül, hogy két „Tartom” szerepelt volna a licitálásban. Tehát innen van a két ugrás, ami a XVIII-as invithez szükséges.

Végeredményben ez megegyezés kérdése lenne, ha nem volna fontos, hogy minden vonatkozásban egységes, azonos felfogás alakuljon ki. **Mi azt mondjuk, hogy ez a XVIII-asra invit.**

Az a lényeges, hogy ilyen alakban is lehet licitálni:

- „A”: Három,
- „B”: Kettő,
- „A”: Egy,
- „B”: Szóló.

És ezt így vezetjük le:

„A” nem kezd invittel (lehet, hogy 3 lapot akar kapni a talonból, mondjuk a Pagátot is), mert hiszen Hármast mond. Ha nem szólal meg a többi játékos, marad a Hármast játék. De minthogy „B” is licitált és „A”-nak igen erős lapja van, célszerűnek látszik az invit, mert még így is kap „A” 2 lapot. A segítője pedig egy honőr lesz. ( A honőrös segítő értéke általában mindig valamivel több, mint a XX-asé, legalábbis a nagy honőré).

Befejezésül megismételjük a licitálás főbb alapelveit:

**1. Licitálunk, versengünk, ráígérünk, hogy minél jobb, minél erősebb partnert szerezzünk magunknak, akivel a partit és a figurákat a legbiztosabban meg tudjuk játszani.**

**2. Licitálásunkkal megállapítjuk a játék egységét.**

**3. Licitálásunknál ügyelünk arra is, hogy a talonból hány lapot cserélhetünk.**

**4. A licitálás kétféle:**

a) rendes és a

b) rendestől eltérő.

**A rendes licitálásnál van u. n. különleges licitálás, a rendestől eltérő licitálásnál van az „engedés” egyetlen esete.**

**5. Licitálásunk bizonyos tájékoztatást is tartalmaz lapunk erős vagy gyenge voltáról, amelyhez partnerünk – ha jó játékos – alkalmazkodik a parti lejátszása folyamán.**

Végül itt kell megemlítenünk egy helyi szokást. Egyes helyeken az a játékos akinek egyetlen tarokkja sincs, ha elsőnek licitál, Szólót mondhat. Ez volna a második eset, amikor honőr hiányában is lehet licitálni. Ennek a kedvezménynek az a célja, hogy ha a játékos a talonból lapot nem kap, tarokkmentes lesz és így játék nincs. Erre a magyarázat nyilván az, hogy megvédje előre is ezt a játékost attól, hogy XXI-est kap 1 tarokkal és így a XXI fogás veszélyét alig kerülheti el.

Véleményünk szerint ez a kedvezmény teljesen indokolatlan és szabálytalan. Honőr nélkül csak az utolsó helyen ülő játékos licitálhat. **Más nem.** Előre nem megokolt védekezni egy baj ellen, ami esetleg be sem következik. Ez a veszedelem a licitálók között ülő tarokknélküli játékost is fenyegeti anélkül, hogy ellene védekezni tudna. De egyéb szempontból sem indokolt ez a szabály, mert ha egy játékosnak egyetlen tarokkja sincs, akkor a 22 tarokk valószínűleg 3 kézben oszlik meg, és ilyenkor igen érdekes játékokra van kilátás, még akkor is, ha az említett játékos a talonból tarokkot kap.

A fenti licitálási mód tehát teljesen alaptalan és szabálytalan.

## II. FEJEZET

### A skartolás.

**Skartolni annyit jelent, hogy a játékosok a talonból felvett lapok helyett ugyanannyi lapot visszafektetnek az asztalra – a skartba.**

**Mindenki annyit lapot fektet vissza, amennyit a talonból felvett.**

Másként skartol a játékot felvevő, mert az általa lefektetett lapok pontjai az ő és partnere ütéseihez számítanak, másként tesz le lapot a többi játékos, mert az ő skartjuk a felvevő ellenfeleinek pontjait gyarapítja.

Ettől csak egy esetben van eltérés, **ha a felvevő egyedül játszik a három játékos ellen. Ilyenkor az egész skart, tehát mind a 6 lap az egyedül játszó felvevőé.**

Jegyezzük meg jól továbbá, hogy **másként skartol:**

1. a felvevő,
2. a felvevő partnere,
3. a felvevő ellenfelei és
4. az induló.

A játék menetéből tudjuk, hogy a skartolást a licitálás előzi meg, s minthogy ott bizonyos információt is kaptunk, azt a skartolásnál felhasználjuk.

Ismét felállítjuk a tételt, – **a licitálás után és a skartolás előtt egy szempillantás alatt megállapítjuk újra, hogy lapunkból mire is játszhatunk** a következők sorrendjében:

1. XXI fogásra vagy ellene,
2. ultimóra vagy ellene,
3. a játék megnyerésére,
4. az esetleges vagy biztos túléltetőre,
5. a dupla játékra,
6. a volátra vagy ellene,

mert azt a többé-kevésbé általános szokást, hogy magunknak sok pontot, magunknak pedig keveset tegyünk a skartba – nem fogadhatjuk el.

Hogyan skartoljon tehát a fentebb mondottak figyelembevételével:

## I. A játékos (a felvevő).

1. Ha induló,
2. Ha a lapja erős,  
Ha a lapja közepes,  
Ha a lapja gyenge.
3. Ha a licitálásból bizonyos információt szerzett.

1. Ha a felvevő induló Skízes, ha lehet, úgy skartoljon, hogy egy fejtelten rövid színe is maradjon.

2. a) Ha a felvevő erős lappal rendelkezik és kevés színe van, lehetőleg egyfajta színt tartson.

b) Közepes lappal vagy éppen

c) gyenge lap birtokában

nem közömbös, hogy

3. milyen információt szerzett a licitálásból, mert **ha tudja, hogy előtte ül a XXI-es, akkor skartoljon „fogásra”**. Ez annyit jelent, hogy ha van 5–6 tarokkja a Skízen kívül, lehetőleg egyfajta színt, – ha kevesebb tarokkja van, többféle színt tartson.

4.

**Ha a felvevő menteni akarja saját kezében lévő XXI-esét, kevés színt tartson, hogy a partnere által hozott valamelyik színben elmenekülhessen.**

**Ha a felvevő ultimóra játszik, egyfajta színt, ha ellene – többféle színt köteles tartani.**

A játékot, dupla játékot vagy éppen a volátot kevés és királyos színnel kell megcsinálni. Skartolásunk tehát erre irányul.

## II. A felvevő partnere.

A felvevő segítője skartolásában alkalmazkodik a licitálásból szerzett tájékoztatáshoz. Ez csak akkor szabály, ha valaki tudja, hogy ő lesz a segítőtárs (pl. a XX-as, Hármas játéknál a XIX-es is vagy invitnél a meghívott).

## III. Az ellenfelek.

A felvevő ellenfelei, különösen ha induló valamelyik, ügyes skartolással halomra dönthetik a felvevők elgondolásait.

Minél gyengébb valakinek a lapja, annál inkább ügyeljen a skartolásra.

## IV. Az induló.

Az induló skartoljon a legmegfontoltabban és négyesben való játéknál már előre figyelmeztesse társait, hogy azok – a felvevő kivételével – skartjukat eléje, az induló elé helyezték az asztalra.

Általában a színes lapok valamelyikét szokás a skartba fektetni. **Királyt, vagy honórt nem szabad, XX-ast pedig nem illik lefektetni.** (Erre az utóbbira még visszatérünk.)

**Ha a felvevő tarokkot fektet, azt a számozott felével felfelé maga elé teszi, de egyben be is mondja.**

A másik három játékos egy helyre teszi a skartot, s ha valaki tarokkot fektet, ezt mondja: „**Fekszik 1 (vagy 2) tarokk**”. Persze, ha osztó is van (ötösben játsszák), akkor az osztó ügyel a skartra.

Tarokkot általában akkor fektetünk, ha nincs letehető színes lapunk. Ettől a szabálytól csak a Skíz tér el. Ha ugyanis sok tarokkja van, az esetleges XXI fogás érdekében inkább letesz 1 tarokkot és meghagy egy fejetlen rövid színt. Ez azonban elég ritka eset.

**Ami a XX-as tarokknak a skartba való letételét illeti, nézzük mi indokolná azt?**

Mondjuk egyedül van nálunk a XX-as. Tegyük le? Honnan fogja tudni a felvevő, hogy a XX-ast fektettük. Magunkra haragítjuk az illetőt. Vagy más eset!

A licitálásból azt tudjuk, hogy a XXI-es veszélyben van, a XX-as is gyenge. Tegye a skartba? Ne! Ne tegyük le: Ha jól esik a XX-asnak az olyan meghívás, amikor a gyenge lapjával őt a minden figurát egyedül megcsináló felvevő „nagygyá” teszi – vállalja a rosszabb sorsot is. Tudunk olyan esetet említeni, amikor a Skíz felsrófolván a XXI-est Szólóig, a skartban nem kevesebb, mint öt tarokk feküdt. Sorban lefektették a játékosok a XX-, XIX-, XVIII-, XVII-, sőt még a XVI-ost is, attól félvén, hogy a gyenge XXI-es őket fogja meghívni. Úgy el tudnánk képzelni esetleg, hogy a gyenge XX-as egy **kis tarokkot** fektet le és a felvevőre bízta, eltér-e a XX-as hívástól, vagy sem.

**A tapasztalat azt mutatja, hogy kellemesebb, nyugodtabb az olyan játék, ahol a XX-ast lefektetni nem szabad.**

E kis kitérés után összegezzük a skartolásról mondottakat:

A talonból kicserélés végett felvett lapoknak a visszahelyezése, most már a „skartba” – különös figyelmet érdemel. Igaz, csak 1–2 lapról van szó és mégis sokszor a játék sorsa a gondos skartoláson múlik. A licitálásból esetleg szerzett tájékozódást a skartolásnál már figyelembe vesszük, a skartba tett lapot, vagy lapokat nem felejtjük el, ennek előnyét a játék (a parti) folyamán ki kell használni.

**Nagyjából kétféle skartolást ismerünk:**

**1, többféle színt,**

**2, minél kevesebb színt – tartunk, illetve fektetünk.**

**Skartolásunk figyelemmel van arra: hogy**



1. **XXI fogásra vagy ellene,**
2. **ultimóra vagy megakadályozására,**
3. **a játék, dupla játék vagy volát**

elősegítésére vagy elbuktatására akarjuk-e lapjainkat felhasználni? (Megjátszás vagy ellenjáték.)

S még csak annyit, hogy aki rosszul skartol, vagyis a szabályokkal ellentétben másként helyezi vissza a talonból vett lapokat, büntetésben részesül. A büntetés mérvét nem lehet szabályozni: általános szokás, hogy a renonszot vétő (hibásan skartoló) megfizeti az összes bementett figurákat a játékkal együtt, tekintet nélkül arra, hogy a bementett figurákat a játékosok megnyerték-e vagy sem. Nem vitás.

### III. FEJEZET

#### A játék magyarázata.

##### A bementések.

Miután a skartolás megtörtént, megkezdődnek a bementések. Elsőnek mindig a felvevő nyilatkozik, kivéve mégis azt az egyetlen esetet, ha valaki tarokkot fektetett és négyesben játszanak. Ha van osztó (ötösben való játszásnál) úgy azt mondja: „**Tiszta – mehet**” vagy „**Tarokk fekszik (1, 2, 3 stb.) – mehet**”.

A felvevő is először azzal kezdi, ha tarokkot fektetett, hogy „**Tarokk fekszik**” (meg is mutatja) s utána bementi (ha akarja) a tarokkszámot, persze csak akkor, ha 8 vagy 9 tarokkja van.

Majd így szól: „**Segít a XX-as tarokk**”, vagy annak a tarokknak a megnevezése következik, amelynek birtokosát a felvevő segítségül, partnerül meghívja.

##### A bementések sorrendje tehát:

1. **Tarokkszám.**
2. **A segítségül hívott tarokk megnevezése, majd bármilyen sorrendben bementhető:**
  - a) **a tulétroá,**
  - b) **a 4 király,**
  - c) **a dupla játék,**
  - d) **a Pagát ultimó,**
  - e) **a XXI fogás,**
  - f) **a volát.**

Itt csak egy **általános szabály** van: **volát után csak Pagát ultimó, esetleg XXI fogás bementhető be.**

Mint már említettük, a bementéseket a felvevő kezdi.

Ha a felvevő bementéseit befejezte, hozzátenni köteles: „**Mehet vagy Pász**”. A felvevő után annak jobboldali szomszédja nyilatkozik és így tovább egészen addig, amíg az utolsó bementés után **3 „Pász”** illetve „**Mehet**” el nem hangzott.

A bementések után indul a játék, amely a 9-ik ütessel ér véget. Tehát 9 ütésbe van belesűrítve a lejátszandó figurák egész sora. Úgyszólván minden ütésnek külön jelentősége van. **És mégis a 9 ütés csupán technikai művelet.** Nem mondjuk, kell kombinatív tudás, a nüanszok jó megérzése, figyelmes játékvezetés és **odaadó segítőkészség, – alkalmazkodás az irányításhoz s nem utolsó sorban számoló képesség** (pontos számolás).

De – valahogy úgy érezzük – a játék fundamentuma, a játékos legfőbb erőssége a **9 lap helyes értékelése**, amely kifejezésre jut:

- 1. a licitálásban és a**
- 2. bemondásokban**

A licitálásról már szólottunk, a bemondásokat is részletesen ismertetjük, főleg annak kihangsúlyozásával, hogy a bemondások helyességének **milyen körülmények az**

#### **alap- és előfeltételei.**

Az alapfeltétel nélkül a bemondások érvénytelenek, – a játékot megkezdeni vagy folytatni nem lehet.

Az előfeltételek hiányában pedig a bemondások, ha nem is helytelenek, de semmi esetre sem célszerűek.

**A négy egységű játék (parti) bármelyikének megnyeréséhez a felvevőnek 48 szerzett pontra van szüksége. Az ellenfeleknek már 47 pont is elégséges.**

Ez a szabály akkor is, ha a játék kontrázva, rekontrázva, szub-, mord- és hirskontrázva lett volna. Tudjuk, hogy a színes lapok pontértéke: 60; a tarokkoké 34. Tehát játéknyerés céljából ütéseink inkább a színes lapok megszerzésére irányuljanak.

#### **Kötelező szabályok a játéknál.**

- 1. A tarokkban színre szint kell tenni, de a felülütés nem kötelező.**

**Ha a hívott színből nincsen, akkor tarokkot vagyunk kötelesek adni. Ha tarokkunk sincs, bármilyen színű és értékű lapot adhatunk. Az ütés azt a játékost illeti aki a tarokkmentes ütésnél a legnagyobb értékű lapot tette az ütésbe. Ha tarokk is van az ütésben, az ütés azt illeti, aki a legnagyobb tarokkot tette bele.**

- 2. Úgy a játék, mint minden bemondott figura, kontrázható, rekontrázható, szubkontrázható stb.**

A kontrázás fokozatai:

1. kontra	az alapidj	2 szerese,
2. rekontra	„	4 szerese,
3. szubkontra	„	8 szorosa,
4. hirskontra	„	16 szorosa,
5. mordkontra	„	32 szerese.

Megjegyezzük, hogy jó játékosoknál legfeljebb szubkontráig mennek.

#### **A játék kontrázásának előfeltételei.**

1. A Hármás játékot nem szokás kontrázni még akkor sem, ha a felvevők tulétroát nem mondanak. A Hármás játékot, ha a bemondott tulétroát megcsinálják a felvevők, az estek 98 %-ában a felvevő párt nyeri.

2. A Kettes játék, – ha a felvevő párt tulétroát nem mondott – 6–7 erős tarokkal és legalább az egyik nagy honőrrel már kontrázható.

A kettes engedett játék megkontrázása (különösen bemondott tulétroá esetén) meggondolandó. A kontrázótól tarokkszámot várunk.

3. Egyes és Szóló játék kontrázásánál különbséget kell tennünk:

- a) invites,
- b) nem invites és
- c) felsrófolt játék között.

a) Invit esetében, ha a felvevők tulétroát mondtak, kontrázni csak tarokkszámmal célszerű. Tulétroá nélkül lehet tarokkszám hiányában is, de csak erős lapra.

b) Ha nincs invit és tulétroát nem mondtak – a kontrázás már gyengébb lappal is indokolt.

c) Felsrófolt játéknál a Skízes vagy a partner részéről a kontrát el is várjuk. (De azért nem okvetlenül.)

4. A fentiekből következik, hogy a rekontra, vagy esetleg a hirskontra a felvevő párt részéről csak akkor indokolt, ha az ellenpárt kontrája és szubkontrája nem volt elég alapos.

### A játék irányítása kontra esetén.

**A játékot rendszerint a felvevő, az ellenpártnál pedig a kontrázó irányítja.** Ez a helyzet csak akkor változik meg, illetve az irányítást a segítő vagy a kontrázó partnere csak akkor veheti át, ha hosszabb tarokkban mint a partnere, esetleg valamilyen figurát (Pagát ultimó, XXI fogás, stb.) csendesen szándékozik megcsinálni. Ilyenkor természetesen a most nevezettek partnere köteles az irányító szándékaihoz igazodni és játékát annak alárendelni.

Általános szokás, hogy a felvevő partnere alacsony tarokkhívással jelzi, hogy ő a segítő, míg kontra esetén szint hív ki elsőnek.

Az ellenpárt fordítva teszi ugyanezt, vagyis tarokkozik kontra esetén, míg anélkül rendszerint színes lapot hív ki. Az eltérésekről majd külön megemlékezünk.

De már most jelezzük, hogy a magasabb egységű játékoknál (Egyes, Szóló) ettől a szabálytól gyakran van eltérés.

Mindenkorra meg kell azonban jegyeznünk:

**1. Bármilyen játék van, különösen tarokkszám vagy Pagát ultimó, esetleg volát bemondásakor, a legkisebb tarokkal (II, III, IV) még akkor sem szabad ütni, ha erre nagyon csábít az alkalom: az ugyanis, hogy „olcsón” tudnánk ütni. Mert**

**a) a játék vége felé ezzel a kis tarokkal az ütést biztosan át tudjuk adni a partnerünknek vagy**

**b) szükség esetén lazálni (az ellenfélre ráhagyni) tudunk olyan ütést, aminek átütése hátrányt jelentene számunkra. (Pl. XXI fogás mentése vagy a XXI fogás elősegítése.)**

**2. Partner előtt általában mindig kis tarokkal ütünk.**

**3. Az ellenpárt tagjai közül mindig az a játékos köteles legnagyobb tarokkjával beütni, aki a körülmények (licitálás, bemondások, tarokkszám, indulás stb.) szorgos mérlegelése után úgy érzi, hogy tarokkban ő a rövidebb. A több tarokkal rendelkező partnert tehermentesíteni és meghosszabbítani kötelesek vagyunk.**

### A játék díjazása.

1. A Hármas játék az alapidj (1 mallér)	egyszerese,
2. A Kettes „ „ „	kétszerese,
2. Az Egyes „ „ „	háromszorosa,
2. A Szóló „ „ „	négyszerese.

#### 1.A tulétroá.

A bemondások leggyakrabban szereplő figurája: a tulétroá (röviden: tuli).

**A tulétroá azt jelenti, hogy a bemondók a három honórt (Skíz, XXI és Pagát) ütéseikben hazaviszik.**

**Alapfeltételei:** aki tulétroát mond, annál legalább az egyik nagy honórnek ott kell lennie. Tehát **Pagátra tulétroát mondani szabálytalan.**

Ha a Skíz nincs a bemondóknál, tulétroát lehetetlen csinálni.

Ha a XXI-es nincs ott, tulétroá csak úgy lesz, ha a Skíz leüti az ellenfél XXI-esét.

Van:

- a) **bemondott és**
- b) **csendes tulétroá,**

de az utóbbit csendes volát esetén nem díjazzák.

A tulétroá esetei:

I. Ha a felvevő egyedül licitált és nála van mind a három honőr, a tulétroát hazavinni nem nehéz.

II. Ha a felvevőnél van a 2 nagy honőr, abban a reményben mond tulétroát, hogy a Pagátot majd csak elütik és hazaviszik.

Előfeltételek:

I. A bemondások rendszerint a tulétroával kezdődnek ugyan, de azért, ha csak a 3 honőr van a kezünkben, több tarokk nem, ne mondjunk tulétroát, mert a felvevő partnere a tulétroá bemondásra mondhat új figurát: négy királyt, esetleg dupla játékot. Tulétroá bemondása esetén a partner joggal arra gondol, hogy a bemondónak 6–7 tarokkja van. **Mindazonáltal 3 honőrrre, ha összesen öt tarokkunk van a tulétroát be lehet mondani.**

**II. a) Ha 2 nagy honőre van a felvevőnek, legalább 6 tarokkja legyen a tulétroá bemondásánál** (ha a 3 színes lapja különböző színű is).

**b) Ha csak öt tarokkja van a 2 nagy honőrös felvevőnek, csak kétféle színre lehet tulétroát mondani.**

**c) 5 tarokknál kevesebbre a felvevő csak akkor mondjon tulétroát, ha partnerének elárult tarokkszáma van.**

A tulétroá ugyanis nem csak **előlről** mondható be, hanem bemondható úgy is, hogy a felvevő először „passzolt”, de partnerének egy figura vagy más bemondására (pl. tarokkszám vagy 4 király), „bízattására”, amikor a sor rákerül, bemondja a tulétroát.

Ilyen esetek:

I.

„A”: Három, (2 nagy honőr és két tarokk),

„B”: Kettő, (Pagát), „C” és „D”: Pász,

„A”: Tartom,

„B”: Pász.

„A” – mondja: „Segít a XX-as tarokk” – Pász,

„B” – mondja: „8 tarokk, 4 király” – Pász,

**Erre „A” most már tulétroát mondhat!**

II.

„A”: Három, (2 nagy honőr és még egy tarokk),

„B”: Szóló, „C” és „D”: Pász,

„A”: Tartom,

„B”: Pász.

„B” Pagáttal invitelt – „A” ezt biztosan tudja, s azt mondja: „Segít a XVIII-as az ultimóval”. „B”-nek a Pagátnak nincs joga tulétroát mondani, tehát mond : 4 királyt, dupla játékot. „A” most már bemondja a tulétroát.

III. A tulétroát bemondhatja a felvevő partnere:

**a) ha ott van a másik 2 honőr (könnyű),**

**b) ha egy „nagy” honőre van**

mindkét esetben **legyen** összesen **legalább 5 tarokkja**. **Előfeltételei:** A felvevőn kívül más nem licitált. Mert

**c) ha hárman licitáltak** a tulétroá bemondása csak erős lappal indokolt. Kevésbé erős Skízre csak akkor, ha a felvevő és a segítő Skíz között ül a licitáló ellenfél.

IV. Mint már mondtuk, a tulétroá bemondás nyitja meg rendszerint a bemondások sorát, tehát a bemondásának kellő alappal kell bírnia.

**Engedett játéknál vagy elfogadott invit esetén mindig annak kell elsősorban bemandania a tulétroát, aki felvevő, vagyis játékos lett.** A felvevő a partneréről feltételezi, hogy az vagy „nagy” honőrös, vagy igen erős Pagátos. Ha a meginvitelt nem mond tulétroát, az azt jelenti, hogy vagy:

a) Pagátos (tehát nincs joga) vagy

b) gyenge „nagy” honőr, ezzel tehát gyengeségét jelzi.

Utóbbihoz magyarázat:

Invitelt játéknál többnyire hiányzik a XX-as, XVIII-asra történt invitnél még a XIX-es is és ezért nehezebb a tulétroát megcsinálni (ha nincs kézben).

Az invitet adó rendszerint erős lappal rendelkezik és ezért a tulétroát biztatásnak is veszi úgy, hogy Pagát ultimót mond, vagy csendesen játszik rá, aminek következtében a tulétroá könnyen elbukhat.

Tehát, ha gyengék vagyunk, hallgatunk. A tulétroát bemandhatja majd a partnerünk (ha ott van a másik 2 honőr), aki most már óvatosan játszik, mert gyengeségünkre a tulétroá **be nem mondásával figyelmeztettük.**

Ha mint „nagy” honőrösök tulétroát nem mondtunk, azért a legelső alkalommal üssünk vele, hogy partnerünk lássa és ennek megfelelően irányítsa a játékot.

### **A játék bemandott tulétroá estén.**

1. Általában a tulétroá bemandása esetén a bemandó partnerének azonnal ütnie és tovább tarokkozni kell. Ez a tarokkozás úgy történik, hogy a játékosok **kis** tarokkot hívnak ki, és **nagy** tarokkal ütnek. Ez a forma változhat, ha a felvevőpártiak közre fogják az ellenpártiakat. Ilyenkor az **aláhívó** középtarokkal jöhet ki, amelyet csak akkor üt át a **hátsul ülő**, ha azt felülütötték.

2. Ha tarokban rövidek vagyunk és csendesen Pagát ultimóra kevés a kilátásunk, a pagátot hozzuk ki addig, amíg partnerünknek **primőr** ütője van. (Primőr ütőnek nevezzük azt a nagy tarokkot, amelynél nagyobb ütő az ellenfelek kezében nincsen.)

3. A pagátot mindenkor a legnagyobb ütőnkkel ütjük. Ha XX-as és XXI-esünk van, mindig inkább a XX-assal üssünk, (hátha az ellenpártnál van az a „fránya” Skíz).

4. A bemandott tulétroánál nem tarokkal jön ki az a játékos, aki Csendes ultimóra megy vagy a felvevő olyan gyenge partnere, aki védekezik az ellenpárt ultimója ellen. Ha ultimót akar csinálni, akkor egyfajta színt hoz, ha védekezik, akkor váltja a színeket. A pagát ultimónál majd még bővebben foglalkozunk ezzel a kérdéssel.

### **Hogyan játszunk csendes tulétroára.**

Esetei:

1. Csak a felvevő licitált és nem tudta tájékoztatni segítőjét arról, hogy a 2 nagy honőrön kívül mindössze még 2 tarokkja van.

De általában is, **ha** a játékos partnere nem tudja, hogy a 2 „nagy” honőr **egy kézben van**, ki **kell hívni a XXI-est.**

Mínthogy a XXI-est csak az hívhatja ki nyugodtan, akinél a Skíz is ott van, partnerünk azonnal felismeri a helyzetet és akként játszik.

2. Ha a felvevő partnere XX-as és XXI-es a tulétroát gyengesége miatt nem mondhatta be (pl. összesen csak 3 tarokkja van), **amint a XXI-essel ütött** (tehát előbb menekül a XXI-essel), **utána azonnal megmutatja, kijátssza a XX-ast is.**

Ennek előnyei:

- a) ha a felvevő Skizes nem fog feleslegesen vadászni a XXI-esre;
- b) ha a felvevő Skizes, de Pagátos is, mérlegeli, hogy menjen-e ilyen körülmények között csendes ultimóra;
- c) vagy ha védekezni kell az ellenpárt csendes ultimója ellen, a partner figyelmeztette erre a felvevőt!

### **Ha tulétroára esetén Pagátosok vagyunk, mit csináljunk?**

1. Vegyük azt az esetet, hogy a partnerünk a licitálásból vagy a bemondásokból tudja, hogy csak a **Pagát** van nálunk. Akár gyengék, akár erősek vagyunk, **A Pagátot külön jelezni nem kell.**

Ellenben, ha a felvevő a partnerünk és nem tudja, hogy nálunk csak a pagát van, okvetlenül és azonnal jelezni kell.

Ez úgy történik, hogy amint a Pagátos ütésbe kerül, kihívja a **legmagasabb** tarokkját.

Tehát ügyeljünk, ha tulétroá bemondásnál, valaki ahelyett, hogy partnerének kis tarokkot hívna alá, **meglepetésszerűen** nagy tarokkal **kezd**, ott „nagy” honört **ne** feltételezzünk.

### **Védekezés a tulétroá ellen.**

1. Ha mint ellenfél hosszú tarokkban a Pagát és a felvevő párt tarokkozik, a Pagátos ellenfélnek könnyű dolga van; vagy csendes ultimóra nyílik alkalom, vagy az utolsó ütések egyikében menekül.

2. Ha az ellenfélnél lévő Pagát gyenge, igyekezzék minél előbb elmenni valamelyik fejetlen szín hívásában. Persze, ha lehetséges olyan színben, amelyet a partnere hozott.

3. Ha az ellenpártnál levő Pagát a licitálásnál nyilvánvalóvá lesz, az ellenpárti partner olykor-olykor tarokkozás által segítse elő a tulétroá megbuktatását. Abból az elgondolásból induljunk ki, hogy aki Pagátra licitált, annak nem kell azonnal valamelyik színben menekülnie, a menekülést pedig bízza a Pagátosra.

### **Mikor indokolt a tulétroá kontrázása.**

1. Ha az ellenfélnél van a Skíz és a XXI-est csendben maradással sem lehet megfogni (a XXI-es „jól” ül.

2. Ha a XXI-es van ugyan az ellenfélnél, de akár mert jól ül (a Skíz után), akár mert hosszú tarokkban.

3. A közvetlenül a Skíz előtt ülő XXI-es csak tarokkszámmal vagy nagyon erős lappal (esetleg két honörrel) kontrázzon tulétroát. Ilyenkor a tulétroát kontrázó partnere állandóan **tarokkozni köteles.**

4. Pagáttal akkor kontrázzunk tulétroát, ha a partnerünk elárulja erejét (pl. megkontrázza a játékot) és mi is erősek vagyunk.

5. Amikor (esetleges tarokkszámmal) az ellenfél bemondott ultimóját megkontrázzuk.

### **Az ellenpárt mikor mondhat tulétroát?**

**Alapfeltétel: a játékot meg kell kontrázni.**

**Ezután:**

1. Ha a felvevő mögött ül közvetlenül a Skíz, az egy honórré történő tulétroá bemonadás nem teljesen indokolt, kivéve, ha az esetleges XXI fogás érdekében – mintegy tájékoztatásul a partner részére – történt.

2. Az egy kézben lévő Skíz és XXI-es csak akkor mondjon tulétroát, ha a közvetlen előtte ülő felvevőnél a mindenki által tudott Pagát van.

Pl.

„A”: Három  
„B”: Kettő  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász,

„C” és „D”: Pász,

„A” a felvevő és 9 tarokkal ultimót mond. „B” 2 nagy honórös, 7 tarokkos és nem XX-as, megkontrázza a Pagát ultimót és bemondja a tulétroát.

Vagy:

„A”: Három  
„B”: Kettő  
„C”: Egy  
„A”: Tartom,

„D”: Pász,  
„B” és „C”: Pász.

„A” a felvevő és Pagát ultimót mond. „B” megkontrázza a játékot 7 tarokkal. „C” nagy honórös, nyugodtan bemondhatja a tulétroát.

Megismételjük, hogy a kontra után elhangzó új figura bemondása csakis a kontrázó partnerétől eredhet. Ha pedig a felvevő játékos partnere akar a kontra után új figurát bemondani (de nem tarokkszámot), köteles előbb a játékot rekontrázni.

#### **A tulétroá díjazása:**

- a) bemondva: 2 egység,
- b) csendesen: 1 egység.

A csendes volátnál a csendes tulétroáért nem jár díjazás.

## **2. A négy király.**

A tulétroá után a leggyakrabban elhangzó bemonadás: a 4 király. **Annyit jelent, hogy az egymással játszóknak ütésekben mind a négy királyt hazaviszik.** Csendben is (azaz bemonadás nélkül) megcsinálható.

A bemonadás célja rendszerint a partner (a felvevő) tájékoztatása arról, hogy milyen erősek vagyunk és hogy az általa már bemondott vagy bemondandó figura megcsinálásában segítségére tudunk lenni.

Mint hogy a 4 király hazavitele még erős kártyával sem könnyű dolog, igen gyakran előfordul, hogy az ellenfelek 1 királyt elvisznek és ezzel ez a bemondott figura elveszett. Éppen ezért ennek a bemonadásnak főként biztatás jellege van egy újabb figura bemonadására (Pagát ultimó, dupla játék, XXI fogás), vagyis a 4 király megcsinálása másodrendű feladat.

### **Mikor mondunk négy királyt?**

Ha a partnerünk bemonadásából, de főleg a licitálásból olyan tájékoztatást kapunk, hogy lapunk **erős voltát** jeleznünk kell.

Felsorolunk néhány esetet:

1. A felvevő Hármast licitált, majd bementa a tulétroát. Nálunk van 6 tarokk, a XX-as és a XIX-es, ha mi most nem mondanánk 4 királyt, a felvevő, tekintve, hogy a bementése után már passzolt, újabb figurát nem mondhatna be, bármilyen erős is egyébként. A 4 király bementésünk után viszont egyszerre tájékozódott arról, hogy:

- a) hol ül a partner,
- b) esetleg a partner az induló.
- c) a XX-ason kívül a partnernek okvetlenül van egy nagy ütője,
- d) a partner egy újabb figura bementését várja.

2. A partner tarokkszámot mond, a segítőnél van néhány nagy ütő, a licitálásból merített sokféle, sokfajta tájékoztatásnak megfelelően, a bementett 4 király bíztatás lehet:

- a) dupla játékra,
- b) Pagát ultimóra,
- c) XXI fogásra, sőt olykor a volátra is.

A partner tarokkszámánál a 4 király bementése néha tarokkhosszúságra is történhetik (7 tarokk, közepes ütőkkel).

### **A 4 király bementésének alapfeltételei:**

**1. A tulétroá és dupla játék után bementett 4 király bíztatása**

- a) **Pagát ultimó vagy**
- b) **volátra szól.**

**2. a Pagát ultimó után bementett 4 király bíztatás**

- a) **dupla játékra**
- b) **volátra szól.**

3. Ha az egymással játszó partnerek **még nem ismeretesek**, az ellenpárt csak úgy mondhat 4 királyt, ha előbb a játékot is megkontrázta. Viszont most már

4. a felvevő partnere csak akkor mondhat 4 királyt, ha a kontra játékot megkontrázta.

### **Hogyan kell játszani csak a 4 királyra?**

Ha más bementett figura nem volna és kimondottan a 4 királyra játszunk, legcélszerűbb a hosszú királyos színünkből előbb egy kisebbet kihívni. Amikor látjuk, hogy a partnerünknek ilyen színe nincs, akkor hozzuk a királyt, amelyet partnerünk köteles megfelelő biztos ütővel (primőrrel) ütni.

A játék menete egyébként az, hogy – amennyiben a hosszabb tarokkos királyos színnel rendelkezik – előbb az ellenfeleket kitarokkozzák, majd azután hívják királyaikat, vagy királyos színüket.

### **Védekezés a 4 király ellen.**

Minthogy a 4 király megbuktatása nem elsőrendű feladata az ellenpártnak sem, elsősorban a 4 királyos bíztatásra történt újabb bementés ellen védekeznek. Mindazonáltal az ellenfelek igyekeznek legalább 1 királyt hazavinni, hogy ennek díjazásával is csökkentsék a „számlát”.

Szabályként kimondhatjuk, hogy **mindig a magát rövidebbnek tartó játékos üssön be nagy ütővel**, ezáltal partnerét kímélve, annak esetleges későbbi ütésébe királyt dobhat (ha van).

### **Mikor indokolt a kontra 4 király?**

A leggyakrabban megkontrázott figura a bementett 4 király.



„Nagy” honórral és 5–6 tarokkal meg **kell** kontrázni. Viszont bármilyen gyenge lappal meg **lehet** kontrázni. Ha másért nem is, meg kell kontrázni azért, hogy újabb figurát a felvevők **ne mondjanak be**.

Rekontra 4 királyt azonban már csak nagyon meggondoltan adjunk, tekintve, hogy partnerünk lapját – végeredményben – előre tökéletesen nem értékelhetjük.

#### **A 4 király díjazásai:**

a) bemondva: 2 egység,

b) csendesen: 1 egység,

de csendes volát esetén csendes 4 királyt nem kell fizetni.

A tarokkmondás azt tartja, hogy aki a 4 királyt sem merte bemondani (vagy pláne a tulétroát) és volátot is csinált csendben, az a csendes 4 király díját nem érdemli meg („Gyáva népnek nincs hazája”).

Előfordult már, hogy a felvevő által bemondott és megkontrázott 4 királyt az ellenpárt vitte haza ütéseiben. Ilyenkor a kontra 4 királyt és a csendes 4 királyt kell fizetni, vagyis 5 (4+1) egységet.

### **3. A dupla játék.**

**Dupla játékot csinál az a párt, amelyik ütéseiben és skartjában legalább 71 pontot visz haza, az ellenpárt 23 pontjával szemben.** Ha az ellenpárt 24 pontot ér el, a dupla játék elbukott.

A dupla játék bemondását mi ú. n. erősebb biztatású figurának fogjuk fel, ami még mindig elsősorban tájékoztatásul szolgál. Ha a négy királynál nagyobb biztatást akarunk adni és lapunk erősebb is a 4 királyos biztatás előfeltételeinél, akkor a 4 király helyett dupla játékot mondunk. A magasabb egységű játéknál (Egyes vagy Szóló) igen nagy biztatás volátra, főleg akkor, ha egyszerre mondtunk 4 királyt és dupla játékot. Legtöbbször zárt nagy ütőkkel bíró 6–7 tarokkot jelez, okvetlenül királyos színnel.

A dupla játék bemondásának **meg kell** előzni a volát bemondását, és ugyanaz a játékos **egyszerre** mindkettőt **nem is** mondhatja be.

Pl.

„A”: Három, „B”, „C” és „D”: Pász.

„A” a felvevő 9 tarokkos, induló és meghívja a XIV-es tarokkot. Indokolt „A”-nak, akinek 2 nagy honóra van, bemondania:

1. Tulétroá,

2. 4 király,

3. Dupla játék, – a volátot a partnernek kell bemondania, noha a megcsinálása nehézségbe egyáltalán nem kerül.

Általában:

**Hármas játéknál könnyen bemondható;**

**Kettes játéknál már kissé nehezebben.**

**Egyes vagy Szóló játéknál már igen meggondolandó, főleg azért, mert** minél magasabb játékot játszunk, az **ellenfél skartja annál több pontot tartalmaz.** Sokszor elég egy tarokkos ütés és a dupla játék elbukott.

Az ellenfél is bemondhatja a dupla játékot a felvevőkkel szemben, de ezt a játék megkontrázásának kell megelőznie.

Dupla játék bemondása alkalmával az ellenfeleknél alig van egy-két nagy ütő, tehát a felvevő párt arra törekedjék, hogy az ú. n. impasz segítségével azokat elüsse.

**Az impasz azt jelenti, hogy az utánunk ülő ellenpárti játékos előtt nem a legnagyobb ütőlapunkat tesszük a hívásba, hanem egy-két számmal kisebbet, azt tételezván fel, hogy a magasabb ütő előttünk van.**

Kontra esetén impaszt mindig a **nem kontrázó** felé kell adni, mert hiszen őt kell gyengébbnek tartanunk.

A dupla játék elleni védekezés abban áll, hogy színes fejetlen lapokat hívunk, és igyekezünk ütni. A tarokkban rövidebb ellenfél **ne takarékoskodjék** az ütőlapjával, így partnerének esetleges ütését elősegítheti.

A dupla játék kontrázása csak igen erős lappal megokolt, annál is inkább, mert az egyébként is jó lappal rendelkező felvevők megtudják, hogy hol ül az erősebb ellenfél, játéku könnyebb is lesz.

Ezek szerint a kontrázók valamelyikénél vagy tarokkszám legyen, vagy nagyfokú körütekintést és mérlegelést ajánlunk.

### **A dupla játék díjazása:**

A bemondott dupla játék az egyszerű játék négyszerese, csendesen a kétszerese, de a játék díját külön nem lehet felszámítani.

Pl.

A dupla Kettes játék:

a) **bemondva: 8 egység,**

b) **csendesen: 4 egység,**

Ha a játékosok bemondott dupla játék mellett csendes volátot is csinálnak, úgy mindkettőt fizetni kell.

Pl. Hármas bemondott dupla játék	4 egység,
<b>csendes volát</b>	<b><u>3 egység</u></b>
<b>összesen:</b>	<b>7 egység.</b>

## **4. A Pagát ultimó.**

**A Pagát ultimó bemondásánál a bemondók arra vállalnak kötelezettséget, hogy a Pagáttal viszik haza az utolsó ütést.** Ebben az ütésben tehát más tarokk nem lehet még a partner részéről sem.

Lehet bemondva és csendesen is megcsinálni.

Elbukik az ultimó, ha a Pagát a kilencedik ütés előtt esik ki, vagy ha az utolsó ütésben a Pagáton kívül más tarokk is van.

A bemondott Pagátot addig a kézből kiadni nem lehet, amíg a bemondónál tarokk van, vagyis bemondás esetén kötelező a rájátszás.

Felfogásunk szerint **az ultimót bemondó és annak kontrázója esetleges tarokkszámát bemondani köteles.**

Pagát ultimót csak erős lappal lehet bemondani, vagy pedig akkor, ha a partner 4 király bemondással, esetleg dupla játékkal bíztat.

Invitnél úgy a felvevő, mint a partnere helyzete lényegesen könnyebb, mert a licitálásból komoly tájékoztatást kaptak.

Mínthogy a bemondásoknál a tulétroá és a 4 király bemondása meg szokta előzni a Pagát ultimó bemondását, ezt a sorrendet tartjuk be. Mondhatnánk, hogy a fenti két előzmény hiányában csak igen kivételes esetben mondjunk Pagát ultimót.

A Pagát ultimó bemondójának legalább 7 tarokkja legyen, csak ha induló és igen nagy ütőlapja van, mondhatja be 7-nél kevesebb tarokkra.

## Mikor indokolt a pagát ultimó bementése?

1. A felvevő biztatás nélkül Pagát ultimót mondhat, ha 9 tarokkja van a 3 honórral és ő az induló.

8 tarokkal is bementhatja, ha nagy ütői vannak és vagy ő, vagy a partnere az induló.

2. A fentieknél gyengébb lapra csak a partner:

Tulétroá,

4 király, vagy

dupla játék bementésos biztatására mondjon a felvevő Pagát ultimót.

Természetesen ilyenkor is legalább 6–7 tarokkal kell rendelkeznie (3–4 biztos ütővel) és lehetőleg egy királyos színnel.

3. Önhívás esetében Pagát ultimó bementéséhez 8–9 tarokk, esetleg indulás is és 6 primőr ütő szükséges. Volt már est arra, hogy még ez esetben is elfogták a bementett Pagát ultimót. De hát ilyen estben azért be kell mondani, mert hiszen „a tarokk nem életbiztosítás”.

4. 7 tarokkal egyfajta királyos színnel, ha partnerünk kb. szintén 7 tarokkot jelzett mondjunk pagát ultimót.

De már két színnel (különösen, ha az ellenfél az induló) kockázatos a bementés. Igaz, hogy partnerünk is vigyázzon a biztatással, ha neki is 7 tarokk és két különböző színe van.

5. Ha úgy a felvevőnél, mint a partnerénél 8–8 tarokk van (vagy a Pagátosnál 9, a partnerénél 8) mondjunk pagát ultimót még akkor is ha az ellenfél az induló.

6. Ha hárman licitáltak, vigyázni kell a Pagát ultimó bementéssel, csak akkor lehet bementeni, ha az erőviszonyok tisztázottak.

Itt jegyezzük meg azt is, hogy **a Pagát ultimót bementhatja az a játékos (partner) is, akinél nincs ott, de biztosan tudja, hogy a partnerénél van.**

Pl. a)

„A”: Három,

„B”: Kettő,

„C”: Egy,

„D”: Pász,

„A”: Tartom, „B” és „C”: Pász.

„A”: „9 tarokkom van, segít a XX-as, mehet”,

„B”: Tulétroá,

„C”: Kontra tulétroá,

„A”: Pász,

„B”: **Pagát ultimó!**

Vagy b)

„A”: Három,

„B”: Kettő,

„C” és „B”: Pász,

„A”: Tartom,

„B”: Pász.

„A”: 9 tarokk, segít a XX-as, mehet,

„B”: 8 tarokk, tulétroá, **Pagát ultimó stb.!**

„B”-nél van a XX-as tarokk és a két nagy honór.

c) Az estben pedig, ha a pagát invitelt volna és az invitet fogadó tudja, hogy az invitet a Pagát adta, tekintve azt, hogy ilyenkor a Pagát ultimó bementése úgy is kötelező, mondja be ő. Ezzel közli a partnerrel, hogy a másik két honór nála van.

Pl.

„A”: Egy,  
„B”: Szóló, „C” és „D”: Pász,  
„A”: Pász.

„B” a felvevő és nála van a 2 nagy honőr, tehát **tudja**, hogy „A” Pagáttal adott invitet.  
Ez esetben tehát,

ha 1. **gyenge**, akkor csak Pagát ultimót mond,

ha 2. **közepes ereje van: tulétroát és Pagát ultimót** mond,

ha 3. **igen erős**, már előlről mondhat akár **volátot** is hozzá!

d) Van ilyen est is:

„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C” és „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász.

„A” a felvevő az egyik nagy honőrrel, de 6–7 tarokkal. „B” a partner, aki 9 tarokkot és 4 királyt mond!

„A” **tudja**, hogy „B” csak Pagát lehet, mert különben nem 4 királyt, hanem tulétroát mondott volna. Tehát „A” bemondja „B”-nek a Pagát ultimót.

Viszont:

e) „A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Tartom, „B” és „C”: Pász,

„A” a felvevő ezt mondja: Segít a XX-as, pász;

„B”: Pász,

„C”: 8 tarokk, 4 király!

Vigyázat! „C” **nagy honőrrel** ne mondjon 4 királyt, mert **félre vezeti a partnerét**. Volt rá eset, hogy „A” ilyenkor Skíz lévén, Pagát ultimót mondott abban a jogos feltevésben, hogy a Pagát van a „C”-nél, mert ha a XXI-es volna nála, akkor tulétroát mondott volna.

f) Van arra is eset, hogy az ellenfél mond Pagát ultimót!

Az ellenfél Pagát ultimót csak úgy mondhat – amennyiben az egymással játszó partnerek még nem ismeretesek – ha a játékot előbb megkontrázza. Egészen ritka eset.

Pl.

„A”: Pász,  
„B”: Három,  
„C”: Kettő, „D”: Pász,  
„B”: Tartom,  
„C”: Egy,  
„B”: Tartom, „C”: Pász,

„B” a felvevő, segíti a XX-as (ez esetben: D);

„C” megkontrázza a játékot Skízzel és Pagáttal;

„D”: Pász,

„A”: 4 királyt és dupla játékot mond! (a kontrázó partnere),

„B”: Pász,

„C”: bemondja 8 tarokkját! Tulétroát és Pagát ultimót mond!

„D”: Pász,

„A”: (ha van bátorsága, még XXI fogást is mondhat!)

Az ellenfél csak ilyen és ehhez hasonló esetben mondhat Pagát ultimót!

S végül fejezzük be a Pagát ultimó bemondásának eseteit azzal, hogy:

**1. Nem mondunk Pagát ultimót akkor, ha az ellenfelek valamelyike már tarokkszámot mondott.**

**2. Ha partnerünk már könnyelműen Pagát ultimót mondott be és kezünkben véletlenül 9 tarokk maradt, ezt bölcsen elhallgatjuk.**

### **Miként játszunk a bemondott Pagát ultimónál?**

1) Ha a partnerünk pagát ultimót mondott, nagy tarokkal ütünk és kis vagy közepes tarokkot hívunk vissza, de színezni már csak akkor szabad, ha a Pagát ultimó megcsinálása már biztosnak látszik. Tehát színezéssel csak a legkritkább esetben kísérletezzünk (vagy ha 5 van nálunk, 4 nem elég!).

2) Ha mi mondottunk Pagát ultimót és színünk is van, ha lehet, még olyankor hozzuk le, amikor még partnerünknel feltételezünk tarokkot.

Sok figura bukott meg már azon, hogy színes lapunkat elkésve hoztuk le.

3) Ha bemondott Pagát ultimó ellen játszunk, rendszerint váltjuk a színeinket. De ha azt látnánk, hogy a Pagát ultimót mondó hosszú tarokkos partnerének egyfajta színébe beletaláltunk és alkalom nyílik arra, hogy azt a színt még egyszer lehozhatjuk, inkább így játszunk. A Pagát ultimó akkor is elbukott, ha azt az ultimót bemondónak a partnere fogja el.

4) Ha mint ellenjátékosnak kevés tarokkom van, igyekszem az esetleg tarokkban hosszú partnerem színét lehozni (persze, ha ütök, vagy ha induló vagyok). Igen sokszor elbukott már a Pagát ultimó azzal a ténnyel, hogy két játékos – a felvevő és az egyik ellenpárti – színeken egyezett anélkül, hogy az ellenfél a 9-ik ütés előtt ütni tudott volna. (Helyesen kell skartolni!)

### **A csendes Pagát ultimóról.**

A legnehezebb problémának látszik előttünk, hogy a csendes Pagát ultimót miként segítsük elő, ha nem tudjuk induláskor, a Pagát a mi partnerünknel van-e, vagy sem. T. i., ha a licitálásból tudjuk, vagy sejtjük, hogy a Pagát hol van, a csendes Pagát ultimó ellen aránylag könnyű játszani.

Ha tehát partnerünknel csak gyanítjuk a Pagátot, óvatosan kell játszani. Félő, hogy mégis az ellenfélnél van és majd neki csináljuk meg, helyesebben segítjük elő a csendes Pagát ultimót.

Mindenesetre mondjuk ki, hogy ha az egymással játszó partnerek már ismeretesek a partiban és a tulétraó be van mondva, **akinél a Pagát van, az jöjjön rögtön színnel!**

Pl.

„A”: Három,

„B”: Kettő,

„A”: Tartom,

„C” és „D”: Pász,

„B”: Pász.

„A” a felvevő, akinek 6 tarokkja és 3 pikkje van.

„B” tulétraót mondott!

„A” nem elég erős arra, hogy még valamit mondjon, de **az indulást nem tarokkal, hanem színnel** (pikkkel!) kezdi. Ebben az esetben „B” azonnal tudja, hogy „A” megkísérli a csendes Pagát ultimót is, vagyis arra játszik.

Még nehezebb az eset, ha a felvevő játékát kontrázók akarnak **csendben** Pagát ultimót csinálni. A pagát jelzése itt rendkívül nehéz, hiszen a felvevők ellen (ahol van egy nagy honor és ott a XX-as is) a kontra játékot éppen a különböző színes lapok hazavitelével igyekeznek megnyerni az ellenpártiak.

Bizony, bizony! Itt már megérzés dolga, hogy mikor tudom partneremet még csendes Pagát ultimóra is elősegíteni. Még nagyobb feladat megéreztetni tudni a partneremmel, hogy én megyek a csendes Pagát ultimóra.

Rendkívül odaadó figyelem, következtetni–tudás és nagy gyakorlat kell ehhez (42 lapnál a lapokat kétszer egyformán kiosztani talán nem is lehet).

### **Mikor indokolt a Pagát ultimó kontrázása.**

1. Ha tarokkszámunk van.
2. Ha nincs tarokkszámunk, akkor gondosan megvizsgáljuk, hogy maradhat-e tarokkunk az utolsó (9-ik) ütésbe. Vannak-e ütőink?
3. Ha az ellenfél az induló, a kontrázás valamivel esélyesebb.
4. Néha úgy adódik, hogy megakadályoznánk a Pagát ultimót, ha tudnánk, hogy a partnerünknel van-e legalább egy ütőlap (mondjuk a XVIII-as).

Ilyen esetben, ha a Pagát ultimót mondók tulétroát is mondottak, kontrázzuk meg előbb a tulétroát. Erre a partnerünk figyel és a körülményekből ő is következtet és majd ő kontrázza meg a Pagát ultimót.

Vagy pl.: a felvevő párt tarokkszám nélkül mondott Pagát ultimót és az ellenfelek egyikénél 7 tarokk van, két különböző színnel (de ütőlap nélkül), a másik ellenpártinál pedig ott van egy nagy honor. Véleményünk szerint a 7 tarokkos ilyenkor megkontrázhatja a Pagát ultimót (különösen, ha induló is).

Végeredményben a bemondott Pagát ultimó kontrázását mindig meg kell gondolni, nem szabad elhamarkodni, mert akkor figyel rá a Pagátos partnere is és sokszor éppen a kontrázás miatt tudják csak a Pagát ultimót megcsinálni. (1. Példatár).

### **A Pagát ultimó díjazása:**

A Pagát ultimó:	a) <b>bemondva:</b>	<b>10 egység,</b>
	b) <b>csendesen:</b>	<b>5 egység.</b>

Az elbukott Pagát ultimó díjazása is ugyanennyi.

### **Az „ultimó kassza”**

Ha ultimókasszával megy a játék, akkor a bemondott Pagát ultimó megcsinálói az ultimó kassza tartalmát egymás között egyenlő arányban elosztják, ha négyesben játszanak.

Ha ötösben játszanak:

- 2 részt kap az egyik játékos,
- 2 részt kap a másik játékos és
- 1 részt kap az osztó.

Az ultimó kasszába akkor tesznek be pénzt a játékosok (különböző helyi szokás szerint), ha:

1. nincs játék, vagyis senki sem licitált,
2. ha valaki elosztotta a kártyát (már t. i. rosszul!) Valakinek többet vagy kevesebbet osztott,
3. ha valaki játszma közben renonszot vét.

Ha pedig az ultimó kasszában már van pénz és valamelyik Pagát ultimót bemondónak nem sikerül az ultimót megcsinálnia, a kasszában lévő összeget (rendszerint) fele–fele arányban (már t. i. a bemondó és partnere, az osztó nem) megduplázzák.

## 5. A volát.

**Volátot akkor csinál valamelyik párt, ha mind a 9 ütést hazaviszi, vagyis az ellenpárt nem jut ütéshez.**

Van bemondott és csendes volát.

A felvevő volátot egészen kivételes elosztás mellett mond, biztatás nélkül (XVII-esig, esetleg XVI-osig zárt lap és induló), egyébként bevárja partnerének volátra szóló biztatását. Ez történhet úgy, hogy a felvevő vagy partnere 8–9 tarokkos és vagy a licitálás során, vagy a bemondások alkalmával ez egyik vagy a másik a **tulátroán kívül 4 királyt**, esetleg dupla játékot mond. Tulátroá bemondása nélkül volátot csinálni a lehetetlenségek közé tartozik. Ezt úgy értjük, hogy a volátig, helyesebben annak bemondásáig a játékosok a következő sorrendben jelzik erős lapjukat:

1. Tulátroá,
2. Négy király,
3. Dupla játék.

Invites játéknál tudjuk, hogy az invitet adó igen erős, ha ilyenkor a partner szintén erős lapot jelez, a volát bemondása adva van.

Ha a felvevő vagy a partnere a tulátroát és Pagát ultimót már bemondta, az ezután elhangzó 4 király, esetleg dupla játék bemondás okvetlenül volátra történő biztatást jelent.

Ha az egymással játszó partnerek mindegyikének tarokkszáma van (persze hangsúlyozzuk, hogy a tulátroát bemondták, azaz kézben van a 2 nagy honőr), a volátot akkor is be kell mondani, ha az ellenfél az induló. Sőt a volát bemondása indokolt akkor is, ha akár az egyik vagy akár mindkettő 8 tarokkos és a színes lapuk **nem király** (hanem valamelyik alacsonyabb lap).

A tarokkszám nélkül volátot mondók királyos színnel rendelkezzenek, mert anélkül a volátot megcsinálni tényleg nehéz.

**Bemondott volátnál mindig a legnagyobb ütővel kell ütni, az impasz adása ilyenkor könnyelműség.**

Az impaszt csak a csendes volátra való játszásnál kíséreljük meg, amikor még nagyobb vesztenivalónk nincs.

A volát megcsinálásához szükséges, hogy ellenfeleinket kitarokkozzuk, tehát addig lehetőleg színnel nem jövünk, amíg az ellenpártnál tarokk van.

Védekezni a volát ellen úgy szokás, hogy:

1. Indulás esetén rövid, fejtelten színt hívunk (hátha beetalálunk az ellenfelünk királyába);

2. A kevés tarokkal rendelkező azáltal, hogy nagy ütőlapjával azonnal beüt, az esetleges több tarokkal bíró játékosársát meghosszabbítani igyekszik;

3. Igen vigyázni kell, ha a volátot bemondók egymással szemben ülnek. Ütőlapjainkat tartogassuk, mert mint már előbb említettük, a felvevő párt, illetve a volátra játszó **impaszt nem szoktak adni.**

A volátot megkontrázni csak akkor lehet, ha annak elbuktatását jól kiszámítottuk, annál is inkább, mert a kontrázó játékos ezzel jó lapját elárulja és rendkívül meggondolt, óvatos játékra kényszeríti a volátot bemondókat. (A kontrázó partnere felé adnak impaszt!, stb.)

Viszont a volátra való biztatás ne történjék kellő megfontolás nélkül. A könnyelmű volátra való biztatásnak rendszerint eredményes kontrázott volát a következménye.

A biztos volát:

Pl. 1.

„A”: Három,

„B”: Kettő, „C” és „D”: Pász,

„A”: Tartom,

„B”: Pász.

„A” a felvevő, aki 1 tarokkot fektetni kénytelen és a kezében 8 tarokk maradt a Skízzel és a Pagáttal. Segítségül hívja a XX-as tarokkot.

„B” (a kezében a XXI, XX, XIX, XVIII és még három tarokk) rögtön mondhat: tulétroát, 4 királyt és dupla játékot, amire

„A” Pagát ultimót és volátot mond!

2.

„A”: Három,

„B”: Egy, „C” és „D”: Pász,

„A”: Tartom,

„B”: Pász.

**Invitelt játék.**

„A” a felvevő, akinek 2 (1 nagy 1 kis) honőre, a XX-asa, 8 tarokkja és néhány közepes ütője van királyos színnel (ő vagy partnere az induló). Minthogy „B” invitet adott, tehát erős, „A” **rögtön** mondhat volátot, mert partnerétől erre biztatást már nem várhat!

A volát egyike a legszebb figuráknak, különösen ha van benne egy kevés „kockázat”.

#### **A volát díjazása.**

A volát díja **bemondva az alapjáték:** **6-szorosa,**

A volát díja **csendese az alapjáték:** **3-szorosa.**

A Hármas játék bemondott volátja: 6 egység,

a Kettes játék bemondott volátja: 12 egység.

A csendes volát Hármas játéknál: 3 egység,

A csendes volát Kettes játéknál: 6 egység.

Ha a volátot bemondott duplajáték előzte meg, mindkét figurát fizetni kell.

A csendes volátnál viszont nem fizetnek a:

1. csendes tulétroáért,
2. a csendes 4 királyért és természetesen
3. a csendes dupla játékért.

#### **6. A XXI fogás.**

**XXI fogás akkor van, ha az egyik párt Skíze a másik párt XXI-esét leüti.**

A XXI fogás a legszebb, a legnagyobb, a legizgalmasabb és legjobban díjazott figura.

Megcsinálható:

1. bemondva (ez ritkán fordul elő),
2. csendesen (ami már elég gyakori).

Az elfogott XXI-es szenvedő hősének vigaszul a „Polgármester” címet adományozta a tarokkhagyomány.

Mint említettük, a legszebb figura, evégből a tarokkot játszóknak mindegyikének kötelessége legjobb tudását latba vetni, egyrészt a XXI fogás megcsinálása, másrészt annak megakadályozása érdekében.



A kérdés legelőször is az, hogy honnan tudja meg valaki, kinél van a XXI-es és kinél a Skíz, ha éppen nincs nála. A válasz röviden:

1. a licitálásból,
2. a bemondásokból.

A licitálásnál példákat soroltunk fel arra, hogy miképpen licitál a Skíz, a XXI-es. Ezek közül néhányat megismétlünk:

1.  
„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C” és „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom, „B”: Pász.
2.  
„A”: Három,  
„B”: Kettő, „C” és „D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló,  
„A”: Tartom, „B”: Pász.

Ad. 1. „B” helyen csakis a Skíz ülhet, esetleg még egy nagy honorrel. A Skíz nélküli XXI-esnek vagy Pagátnak így nem szabad licitálnia. Ezt előbb már megindokoltuk. Tehát ennél a példánál a Skíz (esetleg két nagy honor) srófolta fel a játékot Egyesig. Most csak arról szólunk, hogy a Skíz srófolja a XXI-est.

Tehát ebben az esetben a Skíz csak 6 tarokkos, mert ha már 7 tarokkos lenne, indokolt a Szólóig való fellicitálás.

Ad. 2. A játék magasra hajtása (ráígérés), a játékért (már t. i. a felvevőségért) történő versengés arra szolgál, hogy egyrészt tájékoztassa a játékosokat a XXI fogás lehetőségéről, másrészt a Skízes célja a játék drágítása mellett az is lehet, hogy a elsrófolta XXI-es a játék megtartása által a **talonból felvehető laphoz ne jusson**, azaz maradjon meg csak **olyan erősnek**, mint amilyen a kiosztott lapja.

3.  
„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy, „D”: Pász,  
„A”: Pász,  
„B”: Tartom,  
„C”: Szóló,  
„B”: Tartom.  
**A felvevő „B”.**
4.  
„A”: Három, „B” és „C”: Pász,  
„D”: Kettő  
„A”: Tartom, ,  
„D”: Egy,  
„A”: Pász..  
**A felvevő „D”.**

Ad. 3–4. Mindkét példánál a felvevő, illetve az, aki a megdrágított játék felvevője lett, a gyenge XXI-es, aki legalább annyit akar ezzel a licitálással elérni, hogy a XX-as őt segítse.

A gyenge XXI-es birtokosa, ha jó játékos, nem marad csendben (nem lausol), hanem a játék bármilyen megdrágítása árán is törekszik magának megszerezni a XX-as tarokk segítségét. A XX-as tarokk ugyanis rendkívül veszedelmes ellenfele a XXI-esnek, ha nem partnerek. Az erős XX-as biztatására mondják be legtöbbször a XXI fogást.

### Miben áll e biztatás?

Akár megszereztük az információt a licitálásból, akár nem, ha a felvevő a Skízes vagy annak véljük és túlétróát nem mondott, az erős lappal bíró XX-as, főleg ha induló, de enélkül is, ha olyan helyen ül, hogy a Skíz előtt esetlegesen ülő XXI-est hajtani tudja, biztatásként mondjon:

4 királyt – vagy négy királyt és  
dupla játékot.

A Skíz kötelessége mérlegelni, hogy a biztatás milyen arányban áll a XXI fogás lehetőségével. Ennek eredményeképpen mondjon csak túlétróát (ha nem elég erős), vagy mondjon Túlétróát és XXI fogást, ha lapja alkalmas arra.

A XXI fogást általában a Skíz szokta bemondani, dea partner is bemondhatja, ha kétséget kizáróan tudja, hogy az ellenfélnél a XXI-es van.

Ez esetekben tudhatja:

1. Ha biztatására a Skízes Túlétróát és Pagát ultimót (esetleg tarokkszámot is) mondott. Természetesen a XXI-es is licitált.

2. Ha a Pagát a XXI fogásra biztató partnernél van. A Skízes viszont licitálásával, majd a biztatásra történő Túlétróá bemondásával világosan kifejezésre juttatta XXI fogásra irányuló szándékát.

Van arra is eset, hogy a XX-assal felvevőként játszó **XXI-es ellen** mondjuk be az ellenpártnak a XXI fogást. Ezt főleg akkor lehet megtenni, ha a kontrázó Skízest a 8–9 tarokkot jelző partnere rendszerint **dupla játék** bemondással biztatja.

### Hogyan játsszunk bemondott XXI fogásra?

A Skízes vigyázva skartol, (rendszerint egyfajta szint tart), ha fogási lehetősége van, a játékot, mint felvevő megtartja, mint ellenfél pedig megkontrázza.

A Skízes partnere szintén óvatosan skartol (kevés szint tart), a nagy ütőivel hajzja a XXI-est.

A Skízes csak **egy nagyobb** ütőlapot tart, a többit beledobja a lehívott nagy ütőkbe, az esetleg aláhívott színekbe a legalacsonyabb tarokkjait teszi, hogy a többi játékos kénytelen legyen azt átütni.

A Skízes Partnere mindig tartson olyan közepes ütőt, hogy a Skízes beletett tarokkját felül tudja ütni.

### A csendes XXI fogásra játszás.

Ez úgy történik, hogy a Skízes az első tarokkhívásnál már jelzi, hogy XXI fogásra megy. Ezt a szándékát a Skízes úgy jelzi, hogy a kihívott tarokkütésben lévő legnagyobb tarokknál egy–két számmal kisebbet tesz. De ha a Skíz gyenge (3–4 tarokkos), a tarokkhívásba egészen kis számú tarokkot dob, amire partnerének rögtön színezésre kell áttérnie. Ilyen esetben a partner a színeket változtatni köteles, hogy ezáltal a Skízest tarokkban meghosszabbítsa.

## Védekezés a XXI fogás ellen.

Esetei:

1. A XXI-es iparkodik segítőársának megszerezni a XX-as tarokkot, helyesebben igyekszik a játék felvevője lenni. Ennek a licitálás alkalmával kell történnie.

2. A XXI-es a skartolásnál, amennyire csak teheti, a legkevesebb szint tart.

3. Ha induló a XXI-es, aszerint indul, milyen erős:

a) Ha van 6–7 tarokkja vagy több, tarokkal kezd, esetleg hosszú királyos színnel;

b) Ha tarokban rövid (4–5 tarokkos), valamelyik királyos színéből kihívja a királyt. (királyt hívni azért célszerű, mert partnere ebből tudja, hogy **melyik királynélküli** színével próbálja menteni);

c) Ha egészen gyenge (2–3tarokk), fejetlen színnel kezd, ezzel jelzi rendkívüli gyengeségét. Ezenkívül hátha véletlenül beletalál a Skízes királyába is (akinek elhallgatott tarokkszáma lehet s így a legközelebb hozott mentőszínnel esetleg rajta marad az ütés).

A XXI-es partnere, ha a körülményekből (ú. m.):

1. a saját lapja,

2. a talon megosztása,

3. az ellenfél által bementett tarokkszám,

4. megkontrázott játék,

5. az ellenfelek különböző figura-bemondása

Arra a következtetésre jutott, hogy a XXI-es:

a) nagyon gyenge (2–3 tarokkos), **rögtön hívja** a mentő színét. De ha attól félne, hogy partnere **nem hisz** neki lehozhatja előbb a XX-as tarokkot is, majd azután hozza mentőnek **a rövid fejetlen színét**.

b) Ha azt hiszi, hogy a XXI-es kb. 4–5 tarokkos, kísérletezhet előbb egy alacsony tarokk hívással, amelyet számítása szerint a XXI-es átütni képes. Ily módon bevárja a XXI-es irányító játékát.

c) Ha úgy látja, hogy a XXI-es 6–7 tarokkos, közepes tarokkal indít, a XXI-es majd megadja a jelzést a további magatartáshoz.

d) Van arra is eset, hogy a XXI-es partnere nem is tudja azt, játékosársánál van-e, veszélyben van-e és hol ül a XXI-es.

Erre az esetre azonban, ha túlétroát nem hallottunk, **mindenkor** számítani kell.

Így aztán megtörténhet az is, hogy az a játékos is tarokkal kezdi meg kihívásait, aki **nem** a felvevő segítőársa. Sőt, ennél a példánál:

„A”: Pász,

„B”: Három,

„C”: Kettő,

„B”: Tartom,

„D”: Pász,

„C”: Pász.

A felvevő „B” bementje: Segít a XX-as!

„C”: Pász,

„D”: Pász.

Ebben az esetben „A” noha nem XX-as, köteles tarokkal indítani az esetleges csendes XXI fogás elhárítása végett.

Ugyanis:

„B” lehet Skízes kb. 5–7 tarokkal,

„C” XX-as, Pagátos szintén 6–7 tarokkal, esetleg tarokkszáma is van.

De a „D” helyen ülhet a XXI-es, mégpedig lehet nagyon gyenge is, kaphatta 1 tarokkjához a talonból a XXI-est, stb.

Köteles vagyok erre számítani – minthogy túlétroá nem hangzott el – semmiféle információt nem szereztem.

Hogy a XXI-es partnere jól felkészülhessen a mentéshez, ahhoz tudnia kell:

1. hogy ki a XXI-es és hol ül, – ezt a licitálásból tudhatja meg;
2. jól kell skartolnia, amelyet úgy végez, többféle fejten szint tart.

3. a XXI-es irányítja a játékot, ahhoz alkalmazkodnia kell a végtelenségig. De leginkább azt jegyezze meg a partner, hogy a XXI-es mentésnek a legbiztosabb módja az, ha az ütést sikerül a Skízen hagyni (amikor aztán már a Skízes lesz a kihívó). Ennek érdekében a legkisebb tarokkját, amíg csak lehet, ne adja ki, hanem tartogassa addig az ütésig, amikor valamelyik szint a Skízes kénytelen egy az övénél nagyobb tarokkal átütni.

Összegezve a XXI fogással kapcsolatban mondottakat, láttuk:

1. A licitálásban megküzdnek egymással a XXI-es és a Skíz.
2. Mindketten annak érdekében skartolnak.
3. Megtárgyaltuk azt is, hogy történnek ilyen céllal a bemondások úgy a felvevő XXI-es, mint az ellenpárti Skízes részéről.
4. Megállapítottuk, hogy milyenek a biztatások a XXI fogás bemondására.
5. Körülírtuk, hogy mivel indítanak az ellenfelek és hogyan indítanak a két küzdőtárs partnerei.
6. Közöltük, miként történik a XXI fogásra játszás és hogyan a védekezés.

Most még csak az úgynevezett kártyaetikát kell két példa kimerítő magyarázatával kihangsúlyoznunk a XXI fogással kapcsolatban.

Az 1. példa, amelyet kérdés alakjában vetünk fel az, „szabad-e tévedésbe ejteni a XXI-es birtokosát **azzal**, hogy **ellenfeleként fejten szint hozok alája**, hogy abban meneküljön – és abból a színből nálam 4 vagy 5 van?”

Nyilvánvaló célom az, hogy a XXI-es menjen bele, a Skíz pedig leüti.

Mi így válaszolnánk e feltett kérdésre:

A XXI-es mérlegelje, szüksége van-e arra a tájékoztatásra, hogy ki a segítőtársa vagy sem. Az szerint válassza meg a szint, amelyben menekülni kíván. És mégis . . . mint a szép játékot kedvelők úgy véljük, kifejezésre kell juttatnunk azt az elgondolásunkat, hogy az ilyen indítást **kerülni kell**. Szabad színnel jönni, sőt sokszor kell is, ha a Skíz úgy kívánja, de nem beugrató színnel. Ha már 4–5 egyszínű lapunkból indulunk, mindenkor **a királyt** hozzuk ki először, mert így nem érhet a „beugratás vádja”. Ha ugyanis a XXI-es ilyenkor megy el a színben, nem tesz szemrehányást, hiszen sok esetben a partnernek nincs is más mentő lapja, csak a király.

A másik példa már nem ilyen formában veti fel a kártyaetika kérdését, hanem licitálási példával kezdjük:

„A”: Három,

„B”: Kettő,

„C”: Egy,

„A”: Tartom,

„D”: Pász,

„B” és „C”: Pász.

„A” a felvevő és gyenge XXI-es,

„B”, akinél a Pagát van, 8 tarokkos (bemondja),

„C”, aki 7 tarokkos és Skízes,

„D” a XX-as tarokkos.

A licitálás után „A”-t segíti a XX-as tarokk. „B” bemondja a tarokkszámát és kontrázza a játékot. „B”-nek „C” a partnere.

A játék folyamán „B” állandóan **úgy játszik**, mintha Skízes lenne, ennek alapján pedig a Skízes felveszi a Pagát szerepét. Így történhetik, hogy noha „A” a játék alapján „B”-től félt, mint Skízestől, végül „C” fogja el a XXI-esét, – **hátról!**

A látszat szerint „B” **becsapta „A”-t** amikor eképpen játszott és a **kártyaetika** ez esetben nemcsak felmenti, **hanem meg is dicséri**.

Vegyünk egy másik esetet:

„A”: Pász (a 7 erős tarokkjához a talonból veszi Skízt),

„B”: Három, „C” és „D”: Pász.

„B” a felvevő 5 tarokkos, XXI-es, aki segítségül hívja a XX-as tarokkot.

„C”, aki 4 tarokkos, Pagátjával **nem licitált**, mikor tulétroát nem hallott, mindjárt úgy kezd játszani, mintha a Skízt ő vette volna a talonból.

Tehát a látszat szerint ismét „becsapni” igyekszik a felvevőt. De ez **nem bűn!** A XXI-es ne higgyen neki! Ha nem volna alkalma előbb valamelyik jó színben elmenekülni, mielőtt a XXI-es mellett lévő utolsó tarokkjával ütne, dobja be egy kihívott színbe vagy most már akár tarokkba is a XXI-esét azzal a kockázattal bár, hogy a jobbán ülő, kétségtelenül ellenpárti játékos leüti.

Az az eset ugyanis, hogy valakinek az előtte ülő játékos fogja el a XXI-esét, még kezdő játékosnál se forduljon elő. Legyen szabad tehát megállapítanunk, hogy az ilyenfajta „beugratásszerű” vagy „csalásnak bélyegzett” játék igenis megengedett.

Sőt szép és ha sikerül (ami ritkaság), egyenesen dicséretre méltó játék.

A XXI fogás tárgyalásának befejezéséül meg kell ismételnünk a már igen gyakran hangsúlyozott tételünket: A játékos, ha a kiosztott 9 lapját felvette, megnézi, majd értékeli és megállapítja, mire lehet abból **játszani** a következő elgondolás szerint:

1. Huszonegy fogásra,
2. Pagát ultimóra,
3. az egyszerű vagy dupla játékra,
4. a tulétroára,
5. a tulétroá mellett az esetleges 4 királyra vagy dupla játékra,
6. a bemondandó vagy csendes volátra, vagy

a felsoroltak ellen.

Ennek megfelelően:

1. licitál,
2. skartol,
3. teszi meg a bemondásait,
4. és játszik.

A XXI fogásnak előre tétele nemcsak azért történt, mert úgy a fogásra történő játék, mint a megmentése érdekében kifejtett „munkálkodás” vagy igyekezet a legszebb, a legélvezetesebb, a legizgalmasabb feladat, hanem azért is, mert a figura díjazása a legmagasabb is egyúttal.

**A bemondott XXI fogás díja: 42 egység,**

**A csendes XXI fogás díja: 21 egység.**

(és ez még 5 forintos alap mellett is igen tekintélyes összeg: 210, ill. 105 forint).

Itt említjük meg, hogy a Hármas játéknál, amikor a felvevő tulétroát mondott csupán és a felvevő s partnere (segítője) kezében van mind a három honőr – amennyiben más figurát csendben megcsinálni nem szándékoznak – jogukban áll az első ütés után kijelenteni, hogy **„Kézben”**. (Természetesen a gyenge partner szokta bemondani, hogy „Kézben”.) Ezt az ellenpárt köteles tudomásul venni és további játék nélkül a Hármas játékot a tulétroával együtt kifizetni.

Statisztikánk szerint ugyanis Hármas játék esetén, ha a bemondók a tulétroát hazaviszik az esetek 98 %-ában a játékot megnyerik. Ha pedig a felvevőknek más céljuk (csendes 4 király vagy csendes dupla játék) nincs, az ilyen egyszerű játékkal kár az időt vesztegetni.

### III. RÉSZ

„A”

#### Példa-tár.

##### 1. példa. Licitálásunk megmondott legyen!

	„C”	
	XIII, XI, <i>káró</i> dáma, búb, <i>kőr</i> lovas, ász, <i>pikk</i> lovas, búb, tízes	
	<hr/>	
<i>Osztó:</i>	<b>TALON</b>	
„D”	1. 2.	„B”
XIV, <i>treff</i> király, dáma, lovas, búb, tízes, <i>káró</i> király, lovas, ász	<b>pikk király</b> <b>pikk dáma</b>	XVII, XVI, IX, VIII, VII, VI, <i>kőr</i> király, dáma, búb, (6 tarokk, 3 kőr)
	3. 4. 5. 6.	
	<b>Pagát, XVIII, X, V,</b>	
	A lapok egymás felett vannak; felülről számozva	
	<hr/>	
	„A”	
	Skíz, XXI, XX, XIX, XV, XII, IV, III, II. (9 tarokk)	

„D” az osztó.

„A” kezdi a licitálást.

##### **Ha hívja a XVIII-ast:**

Kétségtelen hogy erős lapja van és a „Szóló” játék is indokolt, ez estben a játékon kívül nyeri a tulétroát (összesen 6 egység).

##### **Ha Hármas játékot mond és meghívja önmagát (vagyis a XX-ast):**

A játékon és a tulétroán kívül többet nem nyerhet! (Összesen  $1 + 2 = 3$  egység.)  
Esetleg sokat veszíthet, ha az ultimót is bementja, mert azt „B” kontrázva nyeri.

##### **Ha Hármas játéknál a XVIII-ast hívja:**

Bementhető: „A”: Tulétroá, 4 király, Pagát ultimó!

„B”: Dupla játék

s végül „A”: Volát,

(Nyernek 24 egységet).

##### **Ha Kettes játéknál hívja a XVIII-ast:**

„A”: 8 tarokk, segít a XVIII-as a tulétroával,

„B”: 4 király, dupla játék, Pagát ultimó

„A”: Volát.

(Nyernek 34 egységet).

**Egyes játéknál** különféle bementések lehetnek, de a felvevők **nagyon jól nem** járnak.

Láttuk tehát, hogy a kisebb egységű játékot könnyebb megjátszani.  
 És még egyet, ha a Pagát nincs a licitálónál, igyekezzen a talonból minél több lapot felvenni.

## 2. példa. A licitálásra, a skartolásra és az indításra nagyon kell ügyelni!

<p>„C”          Skíz, XX, XVI, VII, VI, V, <i>káró</i> dáma, búb, ász,          (6 tarokk, 3 káró)</p>																		
<p><i>Osztó:</i>          „D”          XVII, IX, III, <i>treff</i>          király, lovas, búb,  <i>pikk</i> lovas, tízes,  <i>kőr</i> ász</p>	<p><b>TALON</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 25%; text-align: center;"><b>1.</b></td> <td style="width: 25%; text-align: center;"><b>2.</b></td> <td style="width: 25%; text-align: center;"><b>3.</b></td> <td style="width: 25%;"></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>káró király</b></td> <td style="text-align: center;"><b>II,</b></td> <td style="text-align: center;"><b>X,</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>4.</b></td> <td style="text-align: center;"><b>5.</b></td> <td style="text-align: center;"><b>6.</b></td> <td></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"><b>XXI,</b></td> <td style="text-align: center;"><b>treff tízes,</b></td> <td style="text-align: center;"><b>treff dáma,</b></td> <td></td> </tr> </table>	<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>		<b>káró király</b>	<b>II,</b>	<b>X,</b>		<b>4.</b>	<b>5.</b>	<b>6.</b>		<b>XXI,</b>	<b>treff tízes,</b>	<b>treff dáma,</b>		<p>„B”          Pagát, XIX, XVIII,          XV, XIII, XII <i>pikk</i>          király, dáma, búb,          (6 tarokk, 3 pikk)</p>
<b>1.</b>	<b>2.</b>	<b>3.</b>																
<b>káró király</b>	<b>II,</b>	<b>X,</b>																
<b>4.</b>	<b>5.</b>	<b>6.</b>																
<b>XXI,</b>	<b>treff tízes,</b>	<b>treff dáma,</b>																
<p><i>Induló:</i>          „A”          XIV, XI, VIII, IV, <i>káró</i> lovas,  <i>kőr</i> király, dáma, búb, lovas.</p>																		

### Négyféle licitálás lehetséges:

I.	II.	III/a.	III/b.
„A”: Pász, „B”: Három, „C”: Pász, „D”: Pász, Felvevő: „B” Hármast játék	„A”: Pász, „B”: Három, „C”: Kettő, „D”: Pász, „B”: Tartom, „C”: Pász, Felvevő: „B” Kettes játék	„A”: Pász, „B”: Három, „C”: Kettő, „D”: Pász, „B”: Tartom, „C”: Egy, „B”: Pász, Felvevő: „C” Egyes játék	„A”: Pász, „B”: Három, „C”: Kettő, „D”: Pász, „B”: Tartom, „C”: Egy, „B”: Tartom, „C”: Pász, Felvevő: „B” Egyes játék

### A licitálás magyarázata:

- ad I. A „C” helyen ülő Skíz, mert XX-as is, nem licitált, gondolván „B”-nél lehet a Pagát is, erősödjön!
- ad II. A Skíz drágítja a játékot, a talonból is 2 lapot akar.
- ad III/a. Helytelen licitálás! A Skíz mint húszas csak ennél erősebb lapra srófoljon.
- ad III/b. Helytelen licitálás! Ha már srófolni kezdett, menjen Szólóig!?
- Viszont ilyen erős lappal a Skíz nem rendelkezik.

Elemezzük a kiosztást az I. licitálással kapcsolatban:

Felvevő: „B”; (skartolása: 2 pikk és a felfelé fordított X-es tarokk.) Bemondása: Segít a XX-as – Pász,

„C” (skartja a káró ász) Bemondása: Tulétroá, dupla játék,

„D” (skartja a kőr ász)	Bemondása: Pász,
„A” (skartja a treff dáma)	Bemondása: Pász,
„B” újra nyilatkozik	Bemondása: Pagát ultimó,
„C” erre (kis gondolkodás után)	Bemondása: 4 király, volát.
(„C” azért gondolkodik, mert király nélküli színe van és az ellenfél indul!)	

### Az induló szerepe:

„A” indul a káró lovassal! Célja beletalálni a felvevő párt királyos színébe, s ha abból van a felvevő partnerének is, lehetséges a volát elbuktatása a 4 királlyal egyetemben. Mint látjuk a gondolatmenet helyes! Igaz, ha „A” babonás, és figyelembe veszi, hogy a XX-as „partner kárót nem tart” – rosszul játszott volna.

Az induló arra is gondolt, hogy indulni fog a hosszú **kőr** színéből egy kis ponttal, pl.: a **kőr bubival**, ha erre a felvevők **impaszt** adnának, a volátot elbukhatják, feltéve persze, hogy a hiányzó **5. kőr** lap nincs az ő partnerénél. („D” tehát helyesen skartolta a kőr ászt.)

Lássuk a II. licitálást:

A „C” helyen ülő játékos nehezen tudja megállni, hogy volátot ne mondjon, márpedig **ha az induló** a káró lovassal indít, megbuknak.

A III/a licitálásnál (amelyről megállapítottuk, hogy hibás volt) a játék képe megváltozik, **az indulónak nincs szerepe.**

A III/b esetében, ha kontra tulétroá lenne és esetleg bemondott ultimó, **az indulónak** mérlegelnie kell!

Induljon-e rövid színnel, vagy a valószínűleg gyenge nagy honörös társának királyt hívjon-e alá?!

### 3. példa. Ügyeljünk a bemondások helyes sorrendjére.

A licitálás:

„A”: Három, „B” és „C” Pász,  
 „D”: Egy,  
 „A”: Szóló!

A skartolás után a játékosok kezében a következő lapok maradtak:

	„C” XVIII, III, – 2 tarokk + 7 színes lap	
Osztó: „D” 9 tarokk – Pagát és XX, XIX, XVII, XVI-os ütők		„B” 8 tarokk – 1 színes lap, a legnagyobb két ütő a XIV és a XV.
	„A” Skíz, XXI, II, 3 tarokk, 6 színes lap	

Látjuk, hogy a Pagát invitet adott a kötelező Ultimó-mondással.



Tehát „A” lesz a felvevő, aki segítségül hívja a XIX-est.

„A”-nál 2 nagy honor van és gyenge. Fogadhatta volna az invitet úgy is hogy nem mond Szólót, hanem az Egyes játékot tartja. Azonban úgy gondolkodott: tekintve, hogy az Ultimót most már úgyis be kell mondani, hiába van neki csak 3 tarokkja, és lehet, hogy az ellenfelek valamelyikénél talán 8 tarokk is lesz, de hát vegyen a talonból inkább a Pagátos 2 lapot. Hátha így jobban járnak. A bemondásnál úgyis óvatos lesz. E példánál tehát akkor jár el helyesen „A”, ha a bemondása így hangzik: segít a XIX-es, bemondom az Ultimót. Tulétroát egyenlőre nem mond. A Pagátosnak megadta a legtokéletesebb információt, azaz: „nálam van ugyan a két nagy honor, hiszen különben nem tudnám, hogy az invitet a Pagátra adtad, de minthogy csak 3 tarokkom van összesen, a tulétroát nem mondom be”. (Kérdés, ha négy tarokkja van, bemondható-e a tulétroá; a felelet: **igen, mert induló!**). Érdekesen alakul tovább! „B” és „C” Pászol! A „D” helyen ülő Pagátosnak nincs joga bemondani a tulétroát, hiába tudja, hogy a két nagy honor a partnerénél van, mert hiszen tulit csak nagy honorrel szabad bemondani! De, minthogy a Pagátosnál a 9 tarokk között ott van a XX, XIX, XVII, sőt a XVI-os is, mond 4 királyt, ezután már „A” is be meri mondani a tulétroát. („D” legyen óvatos, utána ne mondjon volátot.)

Megjegyezzük, a tarokkjátéknál igen gyakori az aránytalan elosztás. Ha valahol 9 tarokk van, nem zárja ki azt, hogy egy másik játékosnál ne legyen szintén annyi, vagy mondjuk „csak” 8.

Visszatérve a példára, nézzük mit csinál a 8 tarokkos ellenfél, akinél a két legmagasabb ütő a XIV és a XV.

Addig nem szólhat bele a játékba, amíg „A” csak annyit mondott:

„Segít a XIX-es az Ultimóval”.

Meg kell várnia, mit válaszol erre „D” a felvevő partnere. „D” bemondja 9 tarokkját s minthogy tényleg erős lapja van, joggal mondhat 4 királyt, hiszen a komoly ütőkből csak a XVIII-as hiányzik, ellenben ott van a XX, XIX, XVII és a XVI. Nem túl rossz elosztás esetén ezzel úgyis lehetséges a volát is!

Szóval: „D” 4 királyt mondott, mire „A” most már bemondja a tulétroát.

„B”, akinek tudnia kell, hogy a „D”-nél zárt lap van XVI–XX-ig, az ultimót nem tudja megakadályozni. Akkor játszik tehát jól, ha bemondva 8 tarokkját megkontrázza a 4 királyt, ami annyit jelent, hogy számítása szerint egyet tud majd ütni, talán éppen a 8. ütést. S ha netán a tarokkban gyenge partnerénél lenne egy nagyobb ütő, kontrázza meg ő az Ultimót ( és a tulétroát).

Kétségtelen ez a példa kissé bonyolult, de az egyszerű példán igazán nincs mit magyarázni.

#### 4. példa. Bemondásainkban ügyeljünk a játék szépségére is.

**Induló:** „A”: ellenfél  
„B”: felvevő, 8 tarokkos, királytalan szín,  
„C”: ellenfél,  
„D”: a felvevő 8 tarokkos társa királytalan színnel.

A kérdés az mondjon-e Pagát ultimót valamelyik, miután a tulétroát, 4 királyt, dupla játékot és a volátot bemondták.

A felelet: az ultimót be kell mondani! Mert igaz:

1. az induló lehozhatja a másik 8 tarokkos színt s akkor a partner fogja el az ultimót,
2. egyezhetnek is színben,

de ezt a kockázatot vállalni köteles minden jó tarokkjátékos. Persze, ha ilyen ultimót megkontrázták az ellenfelek, rekontrázni nem szabad!

Példa rá: az indulónál négyféle szín van, három: királyos. A felvevő 8 tarokkos ultimót mondott, a felvevő partnere előzőleg tarokkot fektetett a skartba. Az induló feltételezi, hogy negyedik színének királya van a felvevő segítőtársánál és megkontrázza az ultimót.

### 5. példa. A XXI fogás nemcsak jó lappal sikerül!

	<p>„C” XIV, IX, III, II, <i>káró</i> király, dáma, lovas, búb, ász,</p>							
<p><i>Osztó:</i> „D” XIX, XVIII, XVII, XVI, XV, XIII, VIII, VII, VI, (9 tarokk,)</p>	<p><b>TALON</b></p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; text-align: center;">1. <b>Treff király</b></td> <td style="width: 33%; text-align: center;">2. <b>X,</b></td> <td style="width: 33%; text-align: center;">3. <b>Pagát,</b></td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">4. <b>XX,</b></td> <td style="text-align: center;">5. <b>treff tízes,</b></td> <td style="text-align: center;">6. <b>kőr ász</b></td> </tr> </table>	1. <b>Treff király</b>	2. <b>X,</b>	3. <b>Pagát,</b>	4. <b>XX,</b>	5. <b>treff tízes,</b>	6. <b>kőr ász</b>	<p>„B” Skíz, V, IV, <i>kőr</i> király, dáma, lovas, búb. <i>pikk</i> lovas, tízes (3 tarokk, 6 színes lap)</p>
1. <b>Treff király</b>	2. <b>X,</b>	3. <b>Pagát,</b>						
4. <b>XX,</b>	5. <b>treff tízes,</b>	6. <b>kőr ász</b>						
	<p><i>Induló:</i> „A” XXI, XII, XI, <i>pikk</i>, király, dáma, búb <i>treff</i> dáma, lovas, búb. (3 tarokk – 6 színes lap)</p>							

Ha a licitálás ez:

„A”: Három  
 „B”: Kettő                      „C” és „D”: Pász,  
 „A”: Tartom,  
 „B”: Pász.

A játék Kettes, a felvevők elvesztik a játékot (kontrával!)

Ha a licitálás szabályos! Így:

„A”: Három  
 „B”: Kettő                      „C” és „D”: Pász,  
 „A”: Tartom,  
 „B”: Egy,  
 „A”: Tartom,  
 „B”: Pász..... akkor

a csendes XXI fogás biztos,  
 a bemondott XXI fogás azonban nem indokolt.

### 6. példa. Viszont bármelyik nagy lappal is elbukhat a bemondott XXI fogás.

**Hármas játék, „D” az osztó licitált – egyedül!**

**A skartolás utáni helyzet:**

„C”  
XXI, X, IV, = 3 tarokk, 6 színes lap:  
*Kőr dáma, lovas, búb, Treff dáma, búb, Pikk lovas*

---

*Osztó:*

„D”  
Skíz, 8 tarokk –  
*1 fekszik!*  
káró király

„B”  
XIX, II, = 2 tarokk,  
*pikk, treff, kőr király*  
káró dáma, lovas,  
búb, ász

---

„A”  
XX, XVIII, XVII, XVI, stb.  
8 tarokk, benne a Pagát is!  
1 színes lap

A bemondások így következnek:

„D” a felvevő: 1 tarokk fekszik (a XIII-as, a tarokk számát egyenlőre elhallgatja).  
Segít a XX-as, Pász,

„A” a felvevő partnere: 8 tarokkot mond, majd bemondja az Ultimót és a dupla játékot, mire, miután „B” és „C” Pászoltak,

„D” most már bemondja 8 tarokkját és pótlólag a tulétroát,

„A” 4 királyt mond (bízattja egy (bízattja egy újabb figurára!)

„D” (gondolkozik, nincs ütője!): Bemondja a XXI fogást!

„A” erre volátot is mond. (Könnyelműen, hiszen nincs nála a XIX-es!

„B” (észbe kap) kontra volát! kontra 4 király!

„B” ugyanis 2 tarokkos, de XIX-es. Kiszámítja, hogy „C”-nél, a XXI-esnél 3 tarokk van. A volát okvetlenül elbukik. Ha volna bátorsága, megkontrázná a XXI fogást is. Nála ugyanis ott van 3 király és 4 káró, minthogy a Skízes „D” ülésben nem fektet tarokkot, csak akkor, ha királya van, nagyon valószínű, hogy éppen az ő 4 kárójának a királya lesz az! Éppen ezért megkontrázza a 4 királyt! Kétségtelenül éles logikára valló következtetés. A siker nem is maradhatott el!

**7. példa.** A most bemutatott játszmat 1940. III. 18-án, hétfőn a F.A.N.Sz. – A Fővárosi Alkalmazottak Nemzeti Szövetsége, Budapest, VII., Madách-tér 2. klubhelyiségében játszották.

A szerzők tarokktársaságának a hétfő a rendes tarokknapja.

A licitálás:

„A”: Három, „B”, „C” és „D”: Pász.

A skartolás után kézben a következő lapok maradtak:

„C”  
A II-es tarokk és 8 színes lap

---

*Osztó:*

„D”  
XVIII, XVI, XIV,  
XIII, Pagát, *Kőr* király  
lovás, búb, ász  
(*skartja: kőr dáma*)

„B”  
XVII, XV, XII, XI,  
X, V, IV, III, *káró*  
király  
(8 tarokk)

*Induló:*

„A”  
Skíz, XXI, XX, XIX, IX, VIII, VII, VI,  
*pikk* király (8 tarokk)

A bemondások sorrendje:

„A”: 8 tarokk, segít a XVIII-as, tulétroá, 4 király, dupla játék,  
„B” és „C”: Pász,  
„D” Ultimó, volát!  
„A”: Pász,  
„B”: 8 tarokk! kontra 4 király, dupla játék, volát és Ultimó!  
„C”: Pász,  
„D”: (Aki tudja, hogy „A” jó játékos!)  
Rekontra 4 király, dupla játék, volát és Ultimó!  
Utána: 3 Pász.

„D” könnyen kiszámíthatta a játék menetét. Tudta, hogy az 1., 3., 5., 7. ütést ő viszi haza, az általa lehívott 4 kőrt pedig „A” köteles mindig a **primőr** ütőivel ütni. Így azután a 8 ütés alatt **kiesik** mindkét játékos 8–8 tarokkja.

Egészen ritka elosztás!

„D”-nek és „A”-nak **tudnia kell pontosan** egymás lapját.

**8. példa.** (Játszották a F.A.N.Sz. klubhelyiségében 1940. szeptember 30-án, hétfőn.)

**Licitálás:**

„A”: Három  
„B”: Kettő  
„A”: Tartom,  
„B”: Egy,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász,  
„C” és „D”: Pász,

A skartolás után a lapok elosztása a következő:

„C”  
XVIII-as tarokk és 8 színes lap

---

Osztó:

„D”  
XX, XVII, XVI, XIV,  
XIII, XI, VII, IV,  
káró király

„B”  
Skíz, XIX, IX, VIII,  
V, II, I, *treff* tízes,  
kőrász

---

„A”  
XXI, XV, XII, X, VI, III,  
pikk király, dáma, *Treff* király

**Bemondások:**

- „A”: segít a XX-as, Pász,
- „B”: kontra játék,
- „C”: Pász,
- „D” 8 tarokk, rekontra játék,
- „A”: Pász,
- „B”: XXI fogás,
- „C”: Pász,
- „D”: Pász,
- „A”: kontra XXI fogás!

Utána: 3 Pász.

**A játék lefolyása:**

- 1. ütés:** „A”: Indul – színnel nem mer jönni, fél hogy a Skízes partnere üt, az pedig esetleg nem megfelelő színnel jön. Inkább kezdi a X-es tarokkal.  
„B”: Ráteszi a IX-est,  
„C”: Ráteszi a XVIII-ast,  
„D”: Üt a XX-assal.
- 2. ütés:** „D”: Indítja a XIV-essel (közepes ütővel, várja, mit csinál a XXI-es)  
„A”: Ráteszi a XV-öst,  
„B”: Ráteszi a VIII-ast,  
„C”: Színt dob. (A tarokkok számának elosztását a két ellenfél, úgy a XXI-es, mint a Skíz már tudja.)
- 3. ütés:** „A”: Kezd a pikk királlyal,  
„B”: Beleteszi a II-es tarokkot,  
„C”: Színt dob,  
„D”: Üt a XVII-essel (tehát a nagy ütőivel iparkodik „elmenni az útból!”)
- 4. ütés:** „D”: Kihívja a XI-es tarokkját,  
„A”: Beleteszi a XII-est,  
„B”: Beleteszi az V-öst,  
„C”: Színt dob.
- 5. ütés:** „A”: Hívja a *treff* királyt,  
„B”: Adja a *treff* tízest,

„C”: Színt dob,  
„D”: Üt a XVI-ossal (mindig naggyal üt és kis tarokkal adja át).

**6. ütés:** „D”: Kihívja a IV-es tarokkját, (Ha most a VII-est hívta volna ki, a XXI-es meg van fogva.)

„A”: Üt a VI-ossal,  
„B”: Beleteszi az I-est,  
„C”: Színt dob.

**7. ütés:** „A”: Kijátssza utolsó színét a pikk dámát,  
(Míthogy a Skízesnek pikkje nincs, a XXI-es már megmenekült.)

„B”: Üt a XIX-essel,  
„C”: Színt ad,  
„D”: Beleteszi a XIII-ast.

**8. ütés:** „B”: Lehívja a Skízt, a **XXI-es nem esik!**

#### **A játék magyarázata:**

„B”: Talán egy kissé meggondolatlanul mondta be a XXI fogást, de ilyen rossz elosztásra nem számíthatott. Még így is, ha a skartba tett pikk lovast hagyja fent a kőr ász helyett, a XXI fogás sikerül.

„A”: Rendkívül kiszámítottan játszott, ha csak egyszer is **nem üt**, vége van.

„D”: Szabályosan játszott, de a kritikus 6. ütésnél pompás érzékkel eltalálta („geniálisan vigyázott”), hogyan maradjon ütésben a XXI-es. Dolga annál is nehezebb volt elejétől a végéig, mert ő nem tudhatta a tarokkok számának elosztását, (legfeljebb sejtette).

**9. példa.** (Játszották a F.A.N.Sz. klubhelyiségében 1940. febr. 26-án, hétfőn.)

**A licitálás:** „A”: Három, „B”, „C” és „D” Pász.

**„A” a felvevő és induló.**

A skartolás után ilyen a helyzet:

„C”  
XIX, XVIII, XV, XIII, IX, VIII, II,  
Káró dáma, lovas

---

*Osztó:*

„D”  
XX, XVII, XII, XI, IV,  
5 tarokk  
Pikk király, dáma  
Káró király,  
Treff király,

„B”  
VII,  
és 8 színes lap

„A”  
Skíz, XXI, XVI, XIV, X, VI, III,  
Pagát, Kőr király  
(8 tarokk, 1 fekszik)

## Bemondások:

„A”: 8 tarokk, 1 fekszik, segít a XX-as a tulival, Pász,  
„B”: Pász,  
„C”: Pász,  
„D”: 4 király,  
„A”: Ultimó,  
„B”: Pász,  
„C”: Kontra 4 király, tulétroá és Ultimó!  
Utána: 3 Pász.

Előre bocsátjuk, hogy „C”-nek nem lehet több tarokkja, mint 7, mert szabályaink értelmében be kellett volna mondania. Az ultimó bemondásánál és kontrázásánál a tarokkszám bemondása kötelező.

### A játék lefolyása: Indít „A”

#### 1. ütés: „A”: III-as tarokk (igen helyesen)

„B”: VII-es tarokk,  
„C”: XVIII-as tarokk,  
„D”: XX-as tarokk.

Amikor „C” a XVIII-as tarokkal ütött, és erre a XX-as esett, nyilvánvalóvá lett, hogy nála van még a XIX-es is!

#### 2. ütés: „D”: Pikk király,

„A”: Skíz,  
„B”: Színes lap  
„C”: a II-es tarokk.

„D” kényszerhelyzetben színnel jön ki azért, hogy lapját meghosszabbítsa.

„A” Igen helyesen a Skízzel ütött, az ütést biztosítani kellett, ha impaszt adott volna, az ultimó elveszett.

#### 3. ütés: „A”: VI-os tarokk (igen jó hívás!),

„B”: Színes lap,  
„C”: XIX-es! (nem mer impaszt adni!),  
„D”: IV-es tarokk.

„D” Igen helyesen kis tarokkot ad, hogy közepes ütőit későbbre tarthassa..

#### 4. ütés: „C”: Kihívja a káró dámát,

„D”: Beleteszi a káró királyt,  
„A”: Üt a X-essel,  
„B”: Színes lapot dob.

#### 5. ütés: „A”: XIV-es tarokk,

„B”: Színes lap  
„C”: XV-ös tarokk, (kényszerhelyzet),  
„D”: Üt a XVII-essel.

Az ultimót mondó könnyen tudhatta, hogy a XX-asnál ott van a XVII-es, különben nem mondott volna 4 királyt!

**6. ütés:** „D”: XII-es tarokk, (jelzi legmagasabb lapját.)  
 „A”: XVI-os tarokk, (már primőr ütő!)  
 „B”: Színes lap,  
 „C”: IX-es tarokk.

**7. ütés:** „A”: Lehozza a XXI-est,  
 „B”: Színes lap,  
 „C”: Dobja a VIII-as tarokkot,  
 „D”: Dobja a XI-est.

**8. ütés:** „A”: Kihívja a kőr királyt,  
 „B”: Ráteszi a kőr búbót,  
 „C”: Ráteszi a XIII-as tarokkot,  
 „D”: Ráteszi a pikk dámát.

A **9. ütés** a Pagáté!

### A játék magyarázata:

„D”-nek joga volt 4 királyos bíztatást adni, csak az úgynevezett minimális bíztatást adta.  
 „A”: 9 tarokkos (8 kézben, 1 feküdt) majdnem rekontrázta az Ultimót. A játék után azt mondta, ha XVI, XV-je lett volna a XVI, XIV helyett, okvetlenül megteszi.

A hibát kétségtelenül

„C”: követte el, mert

1. Ultimó ellen kétféle színt kellett volna tartani, (Megállapítást nyert, hogy a skartba a kőr dámát tette.). Erre „C” úgy védekezett, hogy arra számított, őt a XIX-est hívják meg segítőnek. Igaz, erre gyakran van eset a Hármás játéknál!

2. Ha „C” csendben marad, az ultimót megbuktatja, akkor ugyanis két ütést csinál még a 8. ütés előtt és a két színes lapját le tudja hozni. (Üt a XIX-es és a XV-össel.) A tanulság az, ha már „C” rosszul skartolt, az ultimót ne kontrázta volna meg, mert így felhívta magára a figyelmet. A felvevő párt védekezni tudott!

### 10. példa. Példa a többféle licitálási lehetőségre.

	„C”			
	Skíz, XVII, XVI, IX, II,			
	<i>pikk király, dáma, káró király, dáma,</i>			
<i>Osztó:</i>	<b>TALON</b>			
„D”	1.	2.	3.	„B”
XII, XI, VII, V,	XX,	IV,	<i>treff</i> búb,	XXI, VIII, III, <i>kőr</i>
<i>treff</i> király,	4.	5.	6.	dáma, lovas, búb, ász,
<i>pikk</i> tízes,	<i>treff</i>	<i>pikk</i>	<i>pikk</i>	<i>treff</i> dáma, lovas
<i>káró</i> lovas, búb, ász.	tízes,	lovas	búb	

*Induló:*

„A”  
 XIX, XVIII, XV, XIV, XIII, X, VI, Pagát  
 (8 tarokk), *kőr* király



## A licitálási lehetőségek:

I. „A”: Három, „B”, „C” és „D”: Pász.  
(Helytelen, hogy a nagy honőrök nem licitálnak.)

II. „A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Pász, (nem nagy hiba)  
„D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász.

III. „A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy,  
„D”: Pász,  
„A”: Tartom, (kiengedni nem célszerű)  
„B”: Pász. (helytelen)  
„C”: Pász.

IV. „A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy,  
„D”: Pász,  
„A”: Tartom, (helyes)  
„B”: Szóló, (indokolt és helyes)  
„A”: Pász. (hiba!)

V. „A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Egy,  
„D”: Pász,  
„A”: Tartom,  
„B”: Szóló,  
„A”: Tartom! (helyes!)

VI/a. „A”: Kettő,  
„B”: Szóló,  
„C”: Pász,  
„D”: Pász,  
„A”: Pász. **Pagát invit! Végzetes!**

VI/b. „A”: Egy,  
„B”: Szóló,  
„C”: Pász,  
„D”: Pász,  
„A”: Pász. **Pagát invit! Végzetes!**

## A licitáláshoz fűzött megjegyzések:

- „ad I.”: „A” egyedüli licitálását engedni értelmetlen dolog úgy a XXI mint a Skíz részéről.
- „ad II.”: „C” a Skíz, mindössze 5 tarokkja van, nem követ el hibát, ha nem licitál, azaz nem drágítja a játékot. De úgy érezzük, mintha licitálása egy árnyalattal helyesebb lenne.
- „ad III.”: „A” igen helyesen, tartja a játékot. „B”-nek meg kellene érezni a veszélyt! Lehet, hogy más, – jobb elosztás esetén nem kerülne bajba. De mindenkor inkább a rossz elosztást vegyük számításba!
- „ad IV.”: „A” nem licitált helyesen, a talonból kapható lap csak ronthat a lapján.
- „ad V.”: „A” nagyon helyesen, nem fél a srófólástól, még akkor sem, ha azt az erős Skíz tenné.
- „ad VI/a.”: „A” Kettessel adott invitjét „B” Szólóval kénytelen fogadni, mert he nem így tenné, az esetlegesen kint lévő harmadik honőr is beleszólna.
- „ad VI/b.”: „A” XVIII-asra invitel, tehát nagyon erős lehet, még ha „B” gondolna is a Pagát invitálására és ennek folytán a rossz elosztásra, akkor is fogadnia kellene az invitet, mert hát mi mást tehet?!

## Lássuk mi történik a licitálás után?

- „ad I.”: „A” bemondja tarokkszámát, amire „B” passza után „C” tulétroát mond. Majd „A” bemondja az Ultimót!  
Az 1. ütést  
„A” a XX-assal indítja (jelezve, hogy ő csak Pagát), ha erre „C” bedobja a XVIII-as vagy XVI-os tarokkját (inkább a XVI-ost), akkor „A” játsszon a valószínűleg „B”-nél levő XXI-es elfogatására.  
Bemondani a XXI fogást nem szabad, hiszen az lehet ne „D”-nél is.
- „ad II., III.”: „A” bemondja tarokkszámát (Ultimót kézből, biztatás nélkül nem mondhat, hiszen „B” lehet 2 nagy honőr 6 tarokkal és a XVI-ossal). „C” tulétroájára azonban az Ultimót **köteles** bemondani, nemcsak a tájékoztatás végett, hanem azért is, hogyha „C” Skízes lenne (ami valószínű) éa van egy kevés bátorsága, bemondhatja a XXI fogást is. Főleg akkor, ha a tulétroá bemondás után „A” nem csak ultimót mond, hanem dupla játék és 4 királyt is. (Lapjának erőssége egyik vagy másik, sőt mindkettő bemondását is indokolná.)
- „ad IV.”: Ha a Pagát nem tartja a Szólót, elvész a játék érdekessége.
- „ad V.”: A Pagátnak kötelessége vigyázni a tulétroát nem mondó XXI-esre. Viszont, ha a XXI-es tulétroát mond, a Pagát rosszul informálódik. Azt hiszi, hogy az erős Skíz srófolta Szólóig. A példát tekintve még XXI fogás is lehetséges.

**„ad VI/a,b”:** A Pagát invitelésnek az a tipikus esete, ami miatt igen sokat és igen sokan ellenzik a Pagáttal adott invitet. Ennél a példánál biztos Ultimó kontra és valószínű XXI fogás. A játékosoktól és a lejátástól függ.

### Néhány példa az indítással kapcsolatban.

#### 11. példa.

C  
D                      B  
                          A

Osztó: „D”

Induló: „A”

Felvevő: „B” Segít a XX-as, mehet.

„C” XX-as, 8 tarokkos, Ultimót mond.

- 1) Ha tulétroát nem mondtak a felvevők és félő, hogy „D” gyenge XXI-es „A”, bár ellenfél és lehet, hogy ezzel elősegíti az Ultimót, köteles tarokkal indulni.
- 2) Ha a „D” helyen ülő kontrázza az Ultimót, akkor „A” a legrövidebb fejetlen színét hívja ki. (Persze, ha ennek megfelelően skartolt.)
- 3) Ha az indulónál van az egyik nagy honor és veszély nincs, (már t. i. a XXI fogás veszélye) akkor inkább a hosszabb színét hívja!
- 4) Ha a fenti példánál a felvevők tulétroát is mondtak az ultimó mellett, az indító, ha tarokkban hosszú, királyos színét hozza ki, – ha kevés tarokkja van, fejetlen rövid színnel indul.

#### 12. példa.

a)

„C”: Skíz

Osztó: „D”

Felvevő: „B”, XXI-es

Induló: „A”, XX-as

b)

„C”: felvevő, XXI-es

Osztó: „D” Skíz, kontrázó

„B”: ellenfél

Induló: „A”, XX-as

Ha az induló a licitálásból úgy látná, hogy (az egyik példánál „B” helyen, a másikon „C” helyen ülő) partnere a XXI-es és a játék kontrázva van, többféleképpen indíthat:

- 1) Kis tarokkal, hogy a XXI-es azt átütve irányítsa a védekezést.
- 2) Mindjárt rövid fejetlen színnel (ha van), de ha csak királyos színe van, úgy okvetlen a királlyal induljon és ne mellőle abból a színből.
- 3) Indulhat úgy is, (ha partnerét bizalmatlan embernek ismeri) hogy előbb lehívja a XX-ast és utána a mentő színt.
- 4) Nem indulhatunk azonban úgy, hogy középtarokkot hívunk (XIV, XV) mert a XXI-es ellenfélnek hisz.

- 5) Ha XX-as és XIX-es az indító, nem mindegy, hogy előbb a XIX-est vagy a XX-ast hívja ki. Hívjuk inkább először a XX-ast.
- 6) Ha kontra nincs, természetesen kis tarokkal kezdünk, valamint akkor is, ha bár kontráztak az ellenfelek, de partnerünknek tarokkszáma van – vagy a nélkül ugyan, de tarokkot fektetett.

### 13. példa.

A Pagát, még ha 7 tarokkos is, tartsa meg a játékot, viszont ha gyenge, ne licitáljon! – vagyis a talonból felvett lapokra nem építünk, illetve nem építhetünk.

	„C” <hr/> <b>TALON</b>	
Osztó: „D” XXI, XVIII, stb.	6 színes lap	„B” Pagát, XIX, XVI, stb.
	<hr/> „A” Skíz, XX, XVII stb.	

A licitálás így történt:

„A”: Három,

„B”: Kettő,

„C”: Pász,

„D”: Egy,

„A”: Pász,

„B”: Pász,

„C”: Pász. Felvevő: „D”. – Segít a XX-as.

„B”: a Pagát a játékot nem tartotta és „volát”-ban maradt. Kétségtelenül hibás azzal védekezni, hogy a talonból 2 lapot akart venni, nem lehet. Nem mentség. Igen sokszor, aki a talonból tarokkot akar, még az addigi jó lapját is elrontó színes lapot kap.

A fent jelzett tétel különösen áll arra a pagátra, aki 7 tarokknál kevesebbre licitál, mert ellene még könnyebb a volátot megcsinálni. Igaz, a Pagátot Egyes játéknál nagyon gyakran megkontrázzák, de hát azzal számolni kell.

### 14. példa. Más eset:

	„C”: erős (a talonból veszi a XXI-est és XVIII-ast)	
Osztó: „D”	<hr/> <b>TALON</b> 1. 2. 3. 4. 5. 6. színes XXI, XVIII, színes lapok lapok	„B” Pagát (gyenge)
	<hr/> „A” Skíz, XX. stb	

A „B” helyen ülő (tehát az első licitáló után közvetlenül ülő) Pagáttal is csak akkor licitáljunk, ha a Pagát-licitálás kellékei megvannak.  
Ennél a példánál ugyanis „A” engedte a játékot, azaz a licitálás így történt:

„A”: Három,  
„B”: Kettő,  
„C”: Pász,  
„D”: Pász,  
„A”: Pász, (Az ú. n. engedett játék egyetlen alakja.)

„A”-nál t. i. a XX-as mellett nagy honőr van, elég erős lappal, átengedi a játékot „B”-nek,  
„B”: gyengécske Pagát. Csak azért mondott kettőt, hogy a talonból 2 lapot vehessen és ezzel a két lappal erősödjék! **A talonból 2 színes lapot kapott.**  
„C”: megerősödött a talonból vett lapokkal, kontrázott.

„A”: mint Skíz, elég jó lappal, 7 tarokk egyfajta királyos színnel, gondolkozik: ha „B” Pagát legalább 6–7 tarokkal és 1–2 ütőlappal rendelkezik. Vagy pedig XXI-es, de ha gyenge is legalább 1 nagy ütője van. A játék megnyerésére van kilátás: rekontrázott.

Ha az ellenfelek ilyenkor nyernek, (esetleg szubkontrával) a játék végén a Pagáttal licitáló szemrehányást kap.

#### 15. példa. „A Skíz ne játsszon kíméletesen, csak szabályosan”

	<p>„C” Skíz, Pagát, még 5 tarokk, <i>pikk</i> király,</p> <hr/> <p><b>TALON</b></p>	
<p><i>Osztó:</i></p> <p>„D” 2 tarokk, 7 színes lap</p>		<p>„B” XXI, és még 4 tarokk 4 különféle színes lap</p>
	<p><i>Induló:</i></p> <p>„A” XX, XIX, XVIII, XVII, XIII, XII, 6 tarokk 3 királynélküli szín</p>	

Ha a licitálásnál a Skíz csak Egyesig srófolja fel a játékot (kíméletből), noha lapja szerint okvetlenül Szólóig kellene felmenni, a talonból még egy királyt kap és a XXI fogásnak vége! Vagyis tarokkot kell fektetnie, ebből tudja a XXI-es, hogy királyai vannak, könnyen megmenekül. Ezzel szemben, ha Szólóig licitál és azt a XXI-es kiengedi, bemondott XXI fogás lehet. Ez most már csak az induló XX-as bízgatásától függ.

Viszont ha a Skíz a XX-assal ül az elsőnek licitáló mögött közvetlenül:

1. Ha túl gyenge (3–4 tarokkos), nem szólal meg, erősödjön a licitáló,
2. Ha bármilyen erős is, de csak 1 honőre van, nem mond magasabb játékot, mint a Kettes. – Az előtte licitáló lehet Pagát is, sekkor úgysem lesz volát, sőt talán dupla játék se. Az Ultimó megcsinálása nem csak a Skíz erősségétől függ.

3. Felvetődik a kérdés, hogy a Skízes a XX-assal felsrófolhatja-e a közvetlenül előtte ülő licitálót? Persze, ha a lapja megfelelő!

Utalva a fenti példára, ha „C”-nél ott van a XX-as is a Pagáttal együtt és a lapja a XXI fogásra alkalmas, szerintünk megengedhető, hogy Szólóig licitáljon.

Nem vét az illemszabályok ellen!

### 16. példa. Játék kontra, rekontra esetén.

#### Licitálás:

„A”: Három  
„B”: Kettő  
„A”: Tartom,  
„B”: Pász,  
„C” és „D”: Pász,  
**Kettes játék.**

#### A skartolás utáni helyzet:

	„C” XIX, XVII, XVI, XIV, XII, XI, IX, <i>treff király, pikk király</i>	
	<hr/>	
Osztó:	<b>TALON</b>	
„D” 4 tarokk, 5 színes lap		„B” XXI, XX, V, IV, <i>kőr király, dáma, búb, Káró király, lovas</i>
	<hr/>	
	<i>Induló:</i> „A” Skíz, XVIII, XIV, XIII, X, VIII, VI, <i>pikk dáma, lovas</i>	

#### Bemondások:

„A”: Segít a XX-as, Pász,  
„B”: Pász,  
„C”: Kontra játék,  
„D”: Pász,  
„A”: Rekontra játék,  
„B”: Tulétroá,  
**Utána: 3 Pász.**

#### Magyarázatok a bemondásokhoz:

„B”: Előről nem mondhat tulétroát, hiszen csak 4 tarokkja van. A rekontra után úgy gondolkozik, hogy „A” bizonyára Skízes, a tulétroá bemondásnak most már csak „informatív” jellege van. A felvevő ne számítson másra, csak a nagy honőrre és a XX-asra.

„C”: Jogosan adott kontrát. Igaz azt hitte, „B” vagy a partnere, vagy Pagátos, hiszen tulétroát nem mondott,

„A”: Rekontrára lapja csak a Kettes játéknál indokolt. Főleg azért is, hogy erejéről tájékoztassa partnerét. A játékot csak akkor játsszák helyesen, ha rögtön színeznék.

Vagyis:

Az **1. ütésnél**: „A”: Kihozza a pikk lovasát,  
„B”: Üti a XXI-essel.

(„B” biztos abban, hogy „A” Skízes – nem azért, mert rekontrázott, hanem, mert a pagátot jeleznie kellene az indulásával.)

A **2. ütésnél**: „B”: Királyt hívjon.

A **3. ütésnél**: „A”: hívja ki a második pikkjét.

Tudnia kell, hogy „B”-nél, mint ütőlap, már csak a XX-as van. A Kettes játékot megnyerik a felvevők, de ha tarokkoznának, elveszítenék.

## 16. példa.

### A licitálás:

„A”: Három

„B”: Kettő

„C”: Egy,

„A”: Tartom, „B” és „C”: Pász, **Egyes játék.**

A felvevő „A”.

### A skartolás utáni helyzet:

„C”  
XXI, XIX, XVII, VII, V, IV, III,  
Két színes lap

*Osztó:*

„D”  
XIV, II,  
7 színes lap

**TALON**

„B”  
Skíz, XX, XVI,  
XV, X, VIII,  
*kőr* király, dáma, búb,

*Induló:*

„A”  
Pagát, XVIII, XIII, XII, XI, IX, VI,  
*pikk* király, dáma

### Bemondások:

„A”: Segít a XX-as, Pász,

„B”: Pász,

„C”: Kontra játék,

„D”: Pász,

„A”: Pász,

„B”: Rekontra játék, tulétroá,

„C”: Kontra játék,

**Utána: 3 Pász.**

### **Magyarázatok a bementésekhez:**

„B”: Előrel nem mondhat túlértőt, hiszen „A” lehet Pagát is.

„C”: Elég erős lappal kontrázik.

„B”: A kontra után tájékozódott egy keveset, így gondolkozott: lehet hogy „A” Pagát, de akkor elég erős lesz! (Tehát a Pagátos licitálásnál legyen valamink.) Ha pedig a gyenge XXI-es, informálok, ne féljen a Skízttől! Hátha megnyerjük ezáltal a játékot. Én (már t. i. „B”) elég erős vagyok!

„C”: Azt is mondhatná: a Skízes nem volt elég becsületes (fair) játékos, előbb is bementhata volna a túlértőt és akkor én nem kontráztam volna! Nincs igaza!

„B” ugyanis középen ül! A háta mögött licitáltak, a túlértő bementése nem kötelező (ha néha célszerű is).

A játék azonban Egyes játék. Az **induló** felvevő ezúttal ne jelezze, hogy Pagátos, (nincs szükség rá!). A játékot csak úgy nyerheti meg a felvevő párt, ha óvatosan játszik és a nagy ütőit okosan használja fel.



## „B”

### Az illusztrált, vagy „Palatínus” tarokkjáték.

Az illusztrált vagy „Palatínus” tarokkjáték a négyes – huszashívásos – tarokkjátéknak a „magasiskolája”.

Most csak röviden írunk róla, csak bemutatjuk azokat a figurákat, amelyekkel kiegészíti a huszashívásos, Paskievics-féle tarokkjátékot.

Úgy gondoljuk – amennyiben a huszashívásos Paskievics-féle tarokkjáték e könyvben ismertetett egyszerű formájában általánosságban ismert, közkedvelt lesz és olyan népszerűsége tesz majd szert, hogy éppen egyszerűségével már nem elégíti ki a tarokkosok nagy táborát, – áttérünk az esetleges következő kiadásunkban a tarokkjáték e legszebb fajtájának részletekbe menő megismertetésére.

Egyelőre tehát csak nagy vonásokban ismertetjük.

Főleg abban különbözik, hogy több figurája – játékalakzata – van.

Ez a sokfigurás játék szebbé, **színesebbé** tesz a tarokkjátékot, amiért egyszerűen „színes”-nek is szokták nevezni.

Az illusztrált tarokknak ezek a figurái, amelyek szervesen beilleszkednek a huszashívásos tarokkjáték már ismert keretébe, – a következők:

1. Centrum,
2. Kismadár,
3. Nagymadár,
4. Pagát „Uhu” vagy király „Uhu”,
5. Király ultimó.

#### 1. Centrum.

A centrum az a figura, amelynél a bemondó kötelezi magát arra, hogy az első 5 ütést a bemondó (és partnere) hazaviszi olyképpen, hogy az ötödik ütést a XX-es tarokkal csinálják meg.

**A centrum díja: 10 pont.**

#### 2. Kismadár.

A kismadárnál a bemondó arra kötelezi magát arra, hogy az első 6 ütést játékosársával együtt hazaviszi úgy, hogy a hatodik ütést a XXI-es tarokkal csinálják meg.

**A kismadár díja: 10 pont.**

#### 3. Nagymadár.

A nagymadár figurájánál a bemondó arra vállalkozik, hogy az első 7 ütést hazaviszi olyképpen, hogy a hetedik ütést a Skízzel történik.

**A nagymadár díja: 10 pont.**

#### **4. Pagát uhu vagy király uhu.**

Kétféle „Uhu” van:

1. Pagát Uhu és
2. Király Uhu.

Bármelyik uhu bemondásával arra vállalkoznak a felvevők, hogy a nyolcadik ütést a Pagáttal vagy a megjelölt királlyal viszik haza. Ennél a figuránál csakis a nyolcadik ütésnek a fenti lappal való hazavitelére vállalkoznak.

**Az uhu díjazása: 20 pont.**

#### **5. Király ultimó.**

A király ultimó bemondója arra vállal kötelezettséget, hogy a kilencedik ütést azzal a királlyal csinálja meg, amelyiket a bemondásnál megjelölt.

**A király ultimó díja: 10 pont.**

A felsorolt 5 figurát csak **bemondva** díjazzák. Ezek a figurák is éppen úgy kontrázhatók (re- stb.) mint a Paskievics-féle tarokk figurái.

Természetesen a figurák számának emelkedése következtében az illusztrált tarokkjátéknál másként történik:

- a) a licitálás,
- b) a skartolás,
- c) a bemondás,
- d) a bíztatás és
- e) a játék.

A részletes ismertetéstől a már előbb jelzett indoklás alapján eltekintünk.

„C”

## FÜGGELÉK

Függelékünkben a tarokkjátékkal összefüggő olyan megfigyeléseket és szokásokat ismertetünk, amelyekre a könyv előbbi részeiben nem térhettünk ki, vagy éppen a kedélyes, az élcelődő hangra való tekintettel ott nem találtuk helyénvalónak közlésüket.

### I.

#### Tarokktörvények

##### 1. §.

Aki 22-ig nem tud számolni, az lehet jó egyetemi vagy számtantanár, de rossz tarokkjátékos.

##### 2. §.

A tarokkjátéknál ne az antik „Spártai” karakterre, hanem a római számokra ügyelj.

##### 3. §.

A licitálásnál légy óvatos és előrelátó mint egy diplomata, mert többet ér egy megnyert Hármas játék, mint egy elvesztett Szóló volát.

##### 4. §.

XX-as tarokkot soha ne fektess. Ez nagyfokú gyávaságra vall. Egyébként is, „aki másnak vermet ás, az maga esik – volátba”.

##### 5. §.

Ha játékosársad különböző színeket játszik ki, akkor add le a Pagátot. Az Ultimót és a szerelmet erőltetni nem lehet.

##### 6. §.

Ha partnered nem bíztat, légy óvatos bemondásaidban és csak azt rebedd be, amit egyedül is meg tudsz játszani.

##### 7. §.

A túléltető érdekében a tarokkozást ne vidd túlzásba, mert ezáltal az ellenfél könnyen ultimót csinál. Ez pedig a „drága tandíjon” kívül „szégyen” is.

##### 8. §.

A négy király bemondása: mindig bíztatás, tájékoztatás, egy újabb figura bemondására való felhívás. De ne akkor mond be, ha mind a 4 a kezedben van.

##### 9. §.

Bármilyen gyenge lapra az invitet mindig fogadd. Akit „bálba” hívnak, ne utasítsa vissza.

10. §.

A XXI fogás bemondása előtt gondolj arra, hogy jobb a csendes XXI fogás, mint egy bemondott és megkontrázott.

11. §.

A XXI-essel ne légy „büszke”, amint lehet, menekülj vele, „Haza – mindenek előtt”.

12. §.

A skartolásodnál ügyelj arra, hogy „mindenkit érhet baleset” – az ellenfél Pagát ultimója alakjában.

13. §.

Invitet csak erős lapra adj, mert aki mentő invitet ad, elveszti a – jó hírnevét.

14. §.

A XXI-essel mindig licitálj, mert a játékosok tudják, hogy a tarokban **3 honór** van.

15. §.

Ha megfelelő lappal rendelkezel, ne légy szerény a biztatásban. Ne gondolj az elbukott volátra, hiszen a tarokkjáték: „nem életbiztosítás”.

16. §.

A Skízzel mindig licitálj, bármilyen kevés is a tarokkod. A Skíz a tarokban akkor is a legnagyobb lap – ha egyedül van.

17. §.

A figurák bemondásánál ne csak tarokkjaid számára – minőségére is gondolj.

18. §.

Ne takarékoskodj tarokkjaiddal. Minél kevesebb van belőle, annál inkább üss vele.

19. §.

„Impassz a játék lelke”. Szükség van erre. Sok volátot megmentett már a bukástól.

20. §.

Soha, de soha ne feledd el hogy „partner is van a világon”.

## II.

### Tarokk-mondások.

(Babonák)

1.

„**Partner kárót nem tart**”. De ez is csak akkor érvényes, ha a játékos tudja hogy ő lesz a partner.

2.

„**Ultimó ellen feketét**”. Tehát ilyenkor treffet vagy pikket tartunk és hívunk.

3.

**„Pikket, ha baj van”.** Pikket játszik ki az, aki valamitől fél.

4.

**„XIII-as királyt fog”.** A királyt, vagy olyan ütést, amelybe királyt esni remélünk, a XIII-as tarokkal ütjük.

5.

**„Pikken vész el minden”.** A pikk szín kihívására tesz fel minden reményt a játékos.

6.

**„Tarokknak osztanak”.** A játék megindulásakor az kap lapot először, aki a helyválasztásnál tarokkot húzott.

8.

**„Skíz oszt – nem oszt.”.** A játék befejezését ahhoz köti, hogy bemondása után a Skíz még egyszer oszt és többször már nem. „Vége a dalnak”.

### III.

#### A tarokk-etika „ABC-je.

##### A.

A megbeszélte időre minden játékos pontosan jelenjék meg. Nem illik három játékos még rövid ideig sem várakoztatni.

##### B.

Belenézni a más játékos lapjába nem illik. Ha valaki rosszul tartja kezében a lapokat, felhívjuk erre figyelmét még az indítás előtt.

##### C.

Célszerű csendben játszani az indítás utáni 9 ütést. Felesleges megjegyzéseiddel zavarod játékosársaidat és – önmagadat.

##### D.

Derék játékosársad bármennyire hibázik is, a játék közben nemtetszésednek kifejezést sem mozdulattal (fejcsóválás)  
sem hanggal (ejnye-ejnye)

ne adj.

##### E.

Elv, hogy a szidást a játék befejezésekor adod, de a következő parti licitálása előtt befejezed. Ha hibáját már beismerte, ne keseregj tovább.

##### F.

Férfias dolog, – ha hibázol – a beismerés. Ne keress rossz kifogást. Indoklásod legyen elfogadható – vagy inkább lásd be hibádat.

**G.**

Guberálni a tarokk-kártyát nem illik.

**Gy.**

Gyanús, ha a licitálásnál vagy a bemondásoknál sokáig gondolkozol. Hallgatásoddal elárulod, hogy „valami” van, vagy maradt a kezvedben.

**H.**

Hangosan ne számolj tarokkot. Sőt magadban is úgy számold, hogy ezt ajkad mozgásával se áruld el.

**I.**

Idegentől ne kérdezősködj játék közben:

ki licitált,  
ki az induló,  
mit hívtak.

Ezeket a tarokkjátékosnak kérdés nélkül is tudnia kell.

**J.**

Jó lesz, ha a rossz impasz miatt partneredet nem szidod.

**K.**

Komolytalan, ha másnak fogják el a XXI-esét és gratulálsz neki – legfeljebb mondjál csendes „részvétet”.

**L.**

Légy bármilyen jó játékos, ne hangoztasd. **Mások** állapítsák meg ezt rólad.

**M.**

Mindig azonnal fizess, ne reménykedj abban, hogy hátha elfelejtik.

**N.**

Nem dohányzó játékosok között nem illik a „bagózást” túlzásba vinni.

**Ó.**

Órákig tartójáték után add át a helyedet a társaságodba később érkezett, de játékra éhes barátodnak.

**P.**

Példálódzni nem illik.

**R.**

Régen elmúlt már az az idő, hogy a tarokkjátékban kapott szidásért párbajozni kell. Tehát segédeid megnevezésével ne ijesztgess senkit.

**S.**

Soha ne feledd el, hogy te is követhetsz el hibát. Az a jó játékos, aki a legkevesebb hibát véti és azt is beismeri.

**T.**

Tarokkjáték leple alatt nem illik – randevúra menni.

## U.

Utolsó ember az, aki tarokkot „hozomra” játszik. Mert játsszunk inkább kisebb alapon, – de készpénzre.

## V.

Vétek a nyereséget letagadni – nem kérik el tőled.

## Z.

Záróra előtt a „Skíz oszt és nem oszt”-ot mindig a vesztes játékos mondja ve..

## IV.

### **Egyet-mást a gibicről.**

#### 1.

Kártyajátékot gibic nélkül elképzelni alig lehet. A közhit szerint a gibic döntő befolyást gyakorol a játék eredményére. Túlzás azonban azt állítani, hogy a bemondott XXI fogásnak a gibic volt az oka.

#### 2.

A jó játékos sohasem kérdezi gibicétől, hogy hány tarokk ment ki és mehet-e még Pagát ultimóra.

#### 3.

Általános szabály, hogy ugyanaz a gibic, aki engem „tönkre” gibicel, egy másik játékos részére anyagi jólétet biztosít.

#### 4.

Nem dohányzó játékosok között még a jó gibicnek sem illik dohányozni.

#### 5.

A játékos, ha rossz lapjárása állandósul, igyekszik eltávolítani gibicét, különböző eszközök segítségével. Pl.: Eladni akarja! Ha ígérenk egy összeget érte, kijelenti: „annyiért nem adom, nekem is több van. Inkább pusztuljon itt a nyakamon”.

#### 6.

A jó gibicnek két feladata van. Ha a játékos megnyer egy komolyabb figurát, a gibic köteles dicséretet mondani, ha elveszíti a bemondott ultimót, halálra sápad.

#### 7.

A gibic mozdulatlan arccal, csendben, fészkelődés és fejcsóválás nélkül nézze végig a játszmat. Mert ha arcát összeráncolja, okvetlenül elfogják a talonból vett XXI-est.

#### 8.

A jó gibic mély részvétét fejezi ki a XXI-es elfogásánál.

#### 9.

Gibicelni szükséges, enélkül jó játékos nem lehet senki. A kérdés csak az, hogy kibírja-e valaki, mondjuk – évekig.

#### 10.

Viszont a legnagyobb öröme az a gibicnek, amikor a néhány percre eltávozó játékost, felkérésre helyettesítheti. Ha ilyenkor sikere lesz, feltétlenül meghívják állandó játékosnak.

## ZÁRSZÓ

Az utolsó szó jogán, a könyv végén legyen szabad megemlítenünk, hogy mi az évek folyamán kettesben lejátszottunk pontosan 1000 partit, kiterített lappal és ezeket a játszmákat, a licitálástól az utolsó ütésig kielemeztük és statisztikailag feldolgoztuk.

Ezekből e könyvben – helyszűke miatt – nem állt módunkban mindent olyan részletesen közölni, ahogy szeretnénk volna.

Bízunk abban, hogy szerény munkánkkal sikerül a tarokkozók nagy táborát, – e gyönyörű kártyajáték megkedveltetése által, – új játékosokkal még nagyobbra növelni.

És ha ez az óhajunk beteljesedik, alkalmat keresünk majd arra is, hogy bővített kiadásunkat lényegesen nagyobb terjedelemben bocsássuk a megnagyobbodott szép hazánk tarokkozó társadalmának szíves rendelkezésére.

Budapesten, 1940. november havában

*A Szerzők*



# TARTALOMJEGYZÉK

	Oldal
Bevezetés	2
A könyv beosztása	3
A tarokk története	4
A tarokk irodalma	4
A szokásjog a tarokkban	4
A Tarokk-kártya leírása	5
A tarokk-kártya ismertetése. A színes lapok	6
A tarokk lapok	7
A játékosokról, a tarokkot játszóók száma egy partiban	8
A játék elemei, a tarokkparti megnyeréséről általában	8
A tuletroáról röviden	8
A 4 királyról röviden	8
A dupla játékról röviden	8
A pagát ultimóról röviden	8
A XXI fogásról röviden	8
A volátról röviden	8
A helyfoglalásra sorsolás	9
Az osztásról	9
Az emelésről	9
A ráütésről	9
Az osztó kötelességei négyesben játszásnál	9
Az osztóról ötösben való játszásnál	10
Helyi szokások az osztásnál	10
Az ütésekről röviden	10
A Hármas játékról röviden	10
A Kettes játékról röviden	10
Az Egyes játékról röviden	10
A Szóló játékról röviden	11
A licitálásról általában	11
A skartolásról általában	11
A bemondásokról általában	12
A tarokkszámmal kapcsolatos szabályok	12
A tarokkszám indokolt bemondása	13
A tarokkszám indokolt elhallgatása	13
A játék indításáról	13
Elszámolás a játék végén	14
Példák az elszámolásra	14
Számítási táblázat	16
A licitálásról részletesen	17
A játék egységéről	17
A rendes licitálás 20 példája	19
A rendestől eltérő licitálásról (invit)	22
Az invit 8 példája	23
A Pagátról	24
A XXI-esről	24
A Skízről	24
A rendes licitálás példáinak magyarázata	24
Az invites licitálás példáinak magyarázata	31

A skartolásról részletesen	34
A skartolásról a felvevővel kapcsolatban	35
A skartolásról a felvevő partnerével kapcsolatban	36
Az ellenfelek skartolásáról	36
Az induló skartolásáról	36
A bemondások alap és előfeltételei	38
Kötelező szabályok a játékban	38
A játék kontrázásának feltételei	38
A játék irányítása kontra esetén	39
A játék díjazása	39
A tulétroá részletesen	39
Játék a tulétroára	41
Védekezés a tulétroá ellen	42
A tulétroá indokolt kontrája	42
Az ellenpárt tulétroája	42
A 4 királyról részletesen	43
Mikor mondunk 4 királyt	43
Hogyan játszunk a 4 királyra	44
Védekezés a 4 király ellen	44
Mikor indokolt a 4 király kontrázása	44
A 4 király díjazása	45
A dupla játékról részletesen	45
A dupla játék díjazása	89
A Pagát ultimóról részletesen	46
Mikor indokolt a Pagát ultimó bemondása	47
A csendes Pagát ultimóról	49
A Pagát ultimó kontrázása	50
A Pagát ultimó díjazása	50
A volátról részletesen	51
A volát díjazása	52
A XXI fogásról részletesen	52
Bíztatás a XXI fogás bemondására	54
Játék a bemondott XXI fogás esetében	54
Játék a csendes XXI fogás esetében	54
Védekezés a XXI fogás ellen	55
A XXI fogás díjazása	57
Példa a licitálásra	58
Példa a licitálásra, skartolásra és indulásra	59
Példa a bemondások helyes sorrendjére	60
Példa a szép játékkal kapcsolatos bemondásokra	61
Példa a XXI fogásra gyenge lappal	62
Példa a XXI fogásra erős lappal	62
Példa a bemondott Pagát ultimóra	63
Példa többféle licitálási lehetőségre	68
Példa az indítással kapcsolatban, többféle	71
Példa a Skíz kíméletes licitálására	73
Az illusztrált vagy Palatínus tarokkjátékról általában	77
Az illusztrált tarokk figurái	77
Tarokk törvények	79
Tarokk-mondások (babonák)	80
A tarokk-etika ABC-je	81
A gibicről egyet-mást	83
Zárszó	84
Tartalomjegyzék	85