

Dr. Pais József



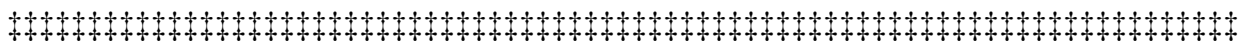
Kártya.hu

Dr. Pais József

Kártya.hu

Zalae gerszeg

MMXXIV.



Tartalomjegyzék

[illegible]

Előszó

Ebben az összegző jellegű műben megpróbálom röviden bemutatni korunk játékkártyáit, rendszerbe foglalni és elemezni a velük üzőtt játékokat. Tizenhat játékkal alaposabban is foglalkozom, vannak közöttük egészen egyszerűek és igen magas szintűek, hazai avagy külföldi eredetűek, több száz évesek és rövid ideje létezők. Közös jellemzőjük, hogy szűkebb vagy szélesebb körben valamennyi ismert Magyarországon, megtalálható köztük a legtöbb meggyökerezett magyar kártyajáték. Korábbi gyakorlatomhoz híven most is részletesen tárgyalom a helyes játék, a sikeres taktika kérdéseit, felhasználva olykor kombinatorikai számítások eredményeit is, segítve ezzel a játékok könnyebb tanulását. Szabályváltozatokat csak kivételesen közlök, főként a leginkább bevettnek tekinthető, leglogikusabb vagy legérdekesebb normákat ismertetem.

A kártyajátékokra vonatkozó ismeretek rendszerint előszóban vagy kibicelés útján terjednek, hagyományozódnak és alakulnak át, később átadók, illetve érdeklődők hiányában kikopnak a használatból. Többségük szabályait csak elnagyoltan írják le, még a kártyakultúránk csúcsának számító négyes tarokk kialakulásának ideje, menete is sok tekintetben homályos. Az észszerű játékról és a konvenciókról szintén kevés az írásos információ, így aztán a kezdőknek gyakran szinte a nulláról indulva kell megtanulniuk a stratégiát. Egy bonyolult játékban azonban nincs mód arra, hogy az ember játékosként vagy szemlélőként minden fontosabb szituációt megismerjen, ezért előnyös, ha az érdeklődő rendszerezett, átadásra érdemes tapasztalatokhoz juthat, melyeket alapos tudás birtokában tovább is fejleszthet.

Elsősorban a szakírók felelőssége, hogy a jó kártyajátékok szabályai lehetőleg pontosan fennmaradjanak, mégpedig ne a kihalás előtti, rendszerint vulgarizálódott normák, hanem a játék fénykorában érvényesülő, kifejlett változatok. Fontos a részletszabályok alapos kidolgozása, mert annak hiánya hozzájárul a normák divergenciájához, a kártyajátékok változatokra hasadozásához. Minden kártyajáték persze nem alkalmas és méltó a tudományos igényű feldolgozásra, de a stratégiai és a jobb társasági játékok mindenképp ebbe a kategóriába tartoznak.

A XX. század második felétől a kártyajáték szerepe átalakult, az új találmányok a szórakozásban korábban betöltött nagy jelentőségét csökkentették, de nem szüntették meg. A kártyajátékok iránt ma is tömeges igény mutatkozik, különösen családi, baráti, munkatársi körben, üdülő társaságoknál. A kártyázás olcsó, nem kell hozzá különleges eszköz vagy helyszín, ezért bárki által elérhető. Alig van olyan ember, aki élete során ne hódolt volna a társasági időtöltés e formájának. Nem mindegy tehát, hogy az alkalmilag vagy rendszeresen kártyajátékkal szórakozni kívánó közönségnek a szakirodalom milyen színvonalú és választékú információkat kínál.

Jelen mű az azonos című, 2003-ban kiadott könyvön alapul. Anyagát azóta részben átdolgoztam, hibáit igyekeztem kijavítani, figyelemmel voltam a kártyakultúrában időközben bekövetkezett változásokra is.

A világ játékkártyái

A kártyát Kínában vagy Koreában találták fel az időszámításunk szerinti VIII. vagy IX. század során, majdnem ennyire régiek India és Japán kártyái is. Az első kártyákat fa vagy elefántcsont lapokból készítették, képeik főként mitológiai jellegűek voltak. Használatuk módjáról keveset tudunk, kezdetben feltehetőleg vallási szertartások vagy jóslás eszközeiként szolgáltak, mások az oktatásban játszottak szerepet. Kínában 1120-ban, Indiában 1527-ben említi először írásos forrás, hogy a kártyát játék céljára is használják. A kínaiak sokáig más játékok eszközeit helyettesítették vele (pénz-, sakk-, dominókártya). A kártyának a középkori Ázsiában jelentősebb kultúrája nem fejlődött ki.

Az első európai kártya a XIV. századi Itáliában jelent meg. Alighanem az ázsiai találmány átvétele történt a mórok közvetítésével vagy több csatornán keresztül, nem zárható ki azonban annak a lehetősége sem, hogy a könyvnyomtatás és a puskapor párhuzamos feltalálásához hasonlóan a kártyát is megalkották a Földközi-tenger nyugati medencéjében. Mindezt az valószínűsíti, hogy az első olaszországi játékeszközök képei nem hasonlítanak a keleti mintákhoz, a tarokklapok eredeti ábráin pedig – amelyek az 1430-as években már bizonyíthatóan léteztek – a középkori keresztény világnézet hatása érződik.

A kártya európai felbukkanása után Németország, Nyugat-, majd Kelet-Európa irányában haladva mintegy 200 év alatt elterjedt az egész földrészen. A földrajzi térhódítás együtt járt a kártyaképek és a színjelzők módosulásával: az olasz négyszínű kártya és tarokk mellett kialakult a német típus, később a francia kártya négyszínű változata és a francia színjelzős tarokk.

A kártyatörténet újabb, európai fejezetéről elmondható, hogy a kártya sui generis játékszerre vált, játékon kívüli funkciói háttérbe szorultak. A gyorsan elszaporodó kártyajátékok átalakították eszközüket: a lapok száma csökkent, alakjuk, nagyságuk és rajzolatuk állandósult, elterjedt a kétképes ábrázolás. A gyarmatosítás első és második hulláma aztán elvitte a kártyát a Föld szinte minden zugába, ami az alaptípusokon belül több száz helyi változat kialakulásához vezetett. Az európai minták hatást gyakoroltak Ázsia hagyományos kártyaképeire is.

A kártyafajták legnagyobb része egy körülhatárolható területen nemzedékről nemzedékre öröklődik, az ábrák sokszor évszázadokon át alig módosulnak, ezeket nevezzük **standard kártyáknak**. A standard kártyákat általában bonyolult, művészi kivitel jellemzi, képeik az elterjedési terület nemzeti és kulturális tradícióihoz kötődnek, gyakran ábrázolnak pl. mitológiai és történelmi alakokat, népviseletet, híres épületeket, jellegzetes állatokat, növényeket. Az európai eredetű standard kártyák lényeges ismérvei az alábbiakban foglalhatók össze:

- 1./ Egységük a kártyacsomag, amely meghatározott számú – 24-78 – lapból áll.
- 2./ A kártyalapok fizikai jellemzői (nagyság, szín, alak stb.) a képes oldal rajzolatának kivételével azonosak. Anyaguk különleges kartonpapír, alakjuk lekerekített sarkú téglalap, a hosszabb és a rövidebb oldal aránya 3/2 körüli, az oldalak hosszúsága rendszerint 50 és 125 milliméter közé esik. A képes oldalon a szint és a minőséget jelző ábrák vannak.

- 3./ A lapok sorozatokhoz – színekhez – tartoznak, melyeken egyforma színjelzők (sorozatjelek) találhatók. A színjelzők eredetileg a társadalmi rendek (nemesség, papság, polgárság, jobbágyság) szimbólumai voltak. A színek száma 4 vagy 5. A négyszínű kártyák valamennyi sorozata azonos hosszúságú, a tarokk-kártyákban 4 egyenlő lapszámú szín mellett van egy hosszabb is, a tarokk.
- 4./ Ugyanazon szín lapjai alá- és fölérendeltségi viszonyban vannak (hierarchia). Minden kártyatípusnak van egy általános rangsora, amelyen az egyes kártyajátékok szabályai olykor módosítanak. Kétféle minőség létezik: a hierarchia felsőbb részén elhelyezkedő rangos vagy alakos lapok és a kisebb értékű számosak. A rangos lapok főként a középkori társadalom jellemző alakjait jelenítik meg (király, királynő, dáma, lovag, apród). A számos lapokon a sorozatjelek a magasságnak megfelelő gyakorisággal fordulnak elő, ábráik egyszerűbbek. A hierarchiában elfoglalt helyet gyakran index is jelzi, ez a rangos kártyákon betű vagy arab szám szokott lenni, a számos lapokon pedig római, illetve arab számjegy.

A kártyaképek elhelyezésének három módja ismeretes: vannak egyképes kártyák (a lapon csak egy ábra található), tükörképesek (az alsó és a felső rész ugyanazt ábrázolja, 180 fokkal elforgatva) és változóan kétképesek (egy lapon két különböző ábra látható). A kártyaképek lehetnek kereteseek vagy keret nélküliek, a kétképes lapokat vízszintes vagy ferde felezővonal osztja ketté. Egyes lapokon felirat is olvasható, főként az ábrázolt személy, város, évszak neve vagy valamilyen jelmondat.

- 5./ A kártya játékszer, azaz elsősorban arra szolgál, hogy játsszanak vele a kártyajátékok szabályai szerint. Periférikusan persze használható a kártya más célra is, pl. bűvészkedésre, jóslásra, kártyavárépítésre.



A játékkártyák típusai

A standard kártyák, bár időben tartósak, annyira sokfélék, hogy teljes körű kategorizálásuk nem lehetséges. Az alábbi csoportosítás a századunk elején használt kártyafajtákra terjed ki annak megjegyzésével, hogy valamennyi típusban előfordulnak ritkább, kivételes változatok is.

Tarokk-kártyák

Latin színjelzős tarokk. Ez az ősből típus, első példányait Itália északi részén vagy Dél-Franciaországban, Marseille környékén készítették a XV. század elején, esetleg már a XIV. században. Négy rövidebb színének 14-14 lapja van király, dáma, lovag és apród vezetéssel, hozzájuk csatlakozik 22 tarokk, a csomag tehát 78 lapból áll. A főszín kártyái általában egyképesek, az eredeti kártyák szám és felirat nélküliek, az újabbak római vagy arab számozásúak és feliratosak, képeik a középkori világszemléletnek megfelelő allegóriákat ábrázolnak.

Ez a kártyafajta manapság főleg Olaszország területén használatos.

A XVIII. század végétől Franciaországban jóslás céljára készített, egyiptominak nevezett (vagy a kabbalisztika, az asztrológia stb. tanaival összefüggésbe hozott) okkultista tarokkok is valójában a régi latin típus módosított változatai. Ilyen kártyák 1781 előtt nem léteztek, nincs bizonyíték arra, hogy a jóstarokkok ősi, Európán kívüli eredetűek volnának.

Francia színjelzős tarokk. A XVIII. század közepén keletkezett Németalföldön, a csomag 78 vagy 54 lapos, 4 tizennégyes, illetve nyolcas hosszúságú mellékszint és 22 tarokkot tartalmaz. A régi mintától a tarokklapok mutatják a legnagyobb eltérést: változóan kétképesek, illusztrációik sokszínűek, pl. népi életképeket, tájakat, állatokat jelenítenek meg; indexeik általában római számok.

Európa legnagyobb részén a francia színjelzős tarokkal játszanak.

Négyszínű kártyák

Latin (olasz-spanyol) kártya. Színjelzők a pénz (denaro, oro), a serleg (coppa, copa), a kard (spada, espada) és a bot (bastone, baston). Egy csomag 40, 48 vagy 52 lapos, a színek élén a király áll, rangban második a királynő, a dáma vagy a lovag, harmadik a lovag vagy az apród.

A spanyol kártya jellegzetessége, hogy a színt a keret megszakításai is jelzik: a pénz lapokat folytonos vonal keretezi, a serleg kerete egyszer, a kardé kétszer, a boté háromszor szakad meg a lapok felső és alsó szélein; minden lapon van arab számú index.

A latin kártya Európa délnyugati vidékein, Latin-Amerikában, továbbá egyes észak-afrikai és délkelet-ázsiai országokban terjedt el.

Német kártya. Sorozatjelei a makk (Eicheln), zöld (Grün, Gras, Laub), csengő (Schellen) és piros (Rot, Herz); a svájci változatban pedig makk, virág (rózsa), csengő és címerpajzs. A lapok száma 32 vagy 36, kivételesen 24 vagy 48. A rangsort az ász, a király, a felső és az alsó vezeti; a felső (Ober) és az alsó (Unter) elnevezés azzal függ össze, hogy a színjelző a kártyakép felső, illetve alsó részén látható. A számos kártyák magasságát index is jelzi, arab vagy római számmal.

Ez a típus a német nyelvterületen kívül Közép-Európában is használatos.

Francia kártya. Színjelzői a lóhere (trèfle), négyszög (carreau), szív (cœur) és lándzsa (pique). Egy csomag 52, színhez tartozó lapot és 1-4 dzsókert tartalmaz, néhány regionális típus 32 vagy 40 lapból áll. Rangos lapok a király, a dáma és az apród (bubi). Az ász a sorban a legkisebb – neve a régi római aprópénz, az as nevének átvétele –, sok játékban viszont a legerősebb kártya. A rangos lapok és az ász betű-, a számos kártyák arab számú indexeket viselnek magukon.

A dzsóker (Jolly Joker) amerikai találmány, 1872-ben vezették be általános laphelyettesítőként a tarokk-kártya skizének analógiájára – a skiz a különféle játékokban a legerősebb adu vagy egyik színhez sem tartozó, ütőerő nélküli kártya is lehet.

A francia és az angolszász kultúrkörben ez a kártyafajta az uralkodó. A roueni képből kifejlődött angol-amerikai változatot az egész világon ismerik és használják, nem ritkán azonban csak a színjelzőket és az indexeket vették át, a kártyaképek egyediek. A világszerte elterjedt típus színeinek angol elnevezései: club, diamond, hearts és spades; a magasabb lapokon az A, K, Q és J indexek (az Ace, King, Queen, Jack szavak kezdőbetűi) láthatók.

Ázsiai kártyák

A standard ázsiai típusok színjelzői és rangos lapjai sokfélék, ikonográfiai megjelenésük, csomagjaik lapszáma és gyakran alakjuk is eltér a nyugaton megszokott kártyafajtától.

A kínai *sakk-kártya* négyszínű változatának alaptípusa 28 lapos, színei a piros, sárga, fehér és zöld. A lapok rangsora piros és sárga színben: marsall, tiszt, kancellár, kocsi, ló, ágyú és katona; fehér és zöld színekben: tábornok, tiszt, elefánt, kocsi, ló, ágyú és gyalogos. A kétszínű sakk-kártya színei piros és fekete vagy fehér és fekete, a két szín 14-14 lapos; ám mindkét sakk-kártyának vannak nagyobb lapszámú változatai is (56 és 112, illetőleg 64, 70 és 112). A több ázsiai országban is elterjedt kínai *pénzkártya* négy 9 lapos sorozatból és 2 kiegészítő lapból áll. A kínai eredetű játékszerek jellemzője a hosszúkás alak, nem ritka, hogy a hosszabb oldal mérete legalább 4-szeresen meghaladja a lap szélességét.

A Koreában használt játékkártya neve *kapo*, amely 10 lapos színekből áll, a színekhez egy generális és 1-től 9-ig számozott kártyák tartoznak. Az elterjedtebb 60 lapos változat sorozatjelei az ember, hal, varjú, fécán, antilop és nyúl; a 80 lapos csomagokban további színjelzők a csillag és a ló. A kártyalapok szalagszerűen hosszúak, van olyan kártya, amelynek mérete 170/15 mm.

Az Indiában honos, kör alakú *mogul ganjifah* kártya egy csomagja 8 színből, 96 lapból áll, sorozatjelei a korona, ezüstérem, kard, szolgál, hárfa, aranyérem, hivatal és párna; rangos lapok az uralkodó és a miniszter, rajtuk kívül 1-től 10-ig számozott kártyák tartoznak a színekhez. A *dasavatara ganjifah* 10 színben 120 lapot tartalmaz, ezt Indián kívül Nepálban is használják. A *chada* 4, 8, 12 vagy 16 sorozatból álló indiai kártyák gyűjtőneve, lapszámuk 36, 72, 160, 216, 320 vagy 360, a kártyaképek gyakorta ábrázolják az indiai mitológia alakjait.

Japánban a kártyák két fő típusa a *mekuri fuda* és a *kabu*, melyek négy 12 lapos színből és 1-2 kiegészítő lapból tevődnek össze, néhány változat csak 40 kártyából áll. A japán kártyákban sokféle színjelző van, több változat csak szűk körben ismert, a játékok és a kártyatípusok neve gyakran megegyezik.

A hagyományos ázsiai kártyák helyét az utóbbi évtizedekben egyre inkább a nemzetközivé vált francia kártya veszi át.



Nem fér a fenti kategorizálás keretei közé pl. az iráni as-nas kártya, amely 20 vagy 25 lapos, négy vagy öt sorozatának lapjai az oroslán, a király, a dáma, a katona és a táncosnő; a sorozatokat nem színjelzők, hanem a háttérszínek különböztetik meg. A holland lottó-kártyában sem színek, sem rangok nincsenek, a kártyalapok 1-től 50-ig számot viselnek magukon.

A standard kártyákon kívül a játékszer egyéb fajtái is ismertek.

A **gyermekkártyák** lapjai legtöbbször nem tagolódnak színekre és nem rendeződnek hierarchiába sem. A legismertebb típusban 2-2 kártyán van azonos jel, rajtuk kívül a csomaghoz tartozik egy páratlan lap (Fekete Péter stb.); népszerű az olyan kártyafajta is, amelynek 4-4 lapja visel magán egyforma jelet (kvartettek).

A gyermekkártyák eléggé változékonyak, néhány évtizednél tovább nincsenek használatban.

Az **oktatókártyák** célja a gyermekek vagy a fiatalok tanulásának elősegítése. Kivételük egyszerű, egy-egy vagy néhány, oktatásra konstruált játék eszközeként szolgálnak. Színek és rangok itt nincsenek, a lapokat meghatározott módon kell párosítani vagy csoportosítani.

Régen széles körben használták, Kínában és Japánban pl. az írásjelek oktatására és irodalmi művek szerzőinek megtanítására, jelentőségük ma már kisebb. Ismeretesek betű-, szám-, színekártyák, számítógépes oktatókártyák és néhány más típus is.

A **speciális kártyákat** meghatározott játék céljára hozzák létre, az adott játék sajátos igényeinek megfelelő mennyiségű és minőségű lapokkal. Ezekkel a játékszerekkel – szemben a standard kártyákkal, amelyek több száz játék eszközeként szolgálhatnak – csak egy vagy néhány hasonló játékot lehet játszani, többek között ilyen az uno vagy a solo kártya.

Az **alkalmi kártyákat** egy-egy nevezetes esemény, évforduló alkalmából vagy reklámcélra szokták kiadni. Rendszerint valamely standard kártya változataként készülnek, elsősorban a rangos lapok hordoznak aktualizált tartalmat. Közismert példája a XXI. század elejéről a bukott iraki rendszer vezetőit ábrázoló amerikai kártyacsomag.

Az alkalmi kártyák a gyűjtők számára értékesek, a játékosok nemigen használják őket.

A kártyajátékok általános jellemzői

A résztvevők és az érdekeltségek száma 1-14 lehet, ám 6-nál több játékos csak kivételesen fordul elő, a kártyázás tehát egyéni, páros vagy kiscsoportos szórakozás. Az egyszemélyes kártyajátékok türelemjáték jellegűek, a két résztvevősek konfrontációsak, vagyis a résztvevők egymás rovására érhetnek el eredményt. Ha legalább hárman játszanak, az érdekeltségek száma lehet kettő, ebben az esetben a két érdekeltség között folyik a versengés, az azonos érdekű játékosok együttműködésre törekednek (konfrontációs-kooperatív játékok) vagy megegyezik a résztvevőkével (konfrontációs játékok). Tisztán kooperációs kártyajátékok nincsenek.

Vannak játékok, amelyekben a résztvevők száma bizonyos határok között változhat, ilyen pl. a póker, a kanasza és a snapszli. Ezekben a játékokban a különböző létszámú társaságokra vonatkozhatnak ugyanazok a szabályok – mint a póker esetében – vagy vannak különbségek, ahogy snapszliban eltér a kezek lapszáma és az aduszín meghatározása.

A játék eszköze leggyakrabban valamely standard kártya csomagja, ritkábban annak csak egy része vagy több csomag, néha speciális kártya. A felhasznált lapok száma 20-tól 416-ig terjedhet, a legtöbb játékhoz 24-78 kártyalap szükséges.

A kártyajátékokra (néhány speciális eset kivételével) igazak azok az általános elméleti tételek, amelyek szerint

- adott játék meghatározott eszközt igényel,
- egy játékszer többfajta játék üzésére alkalmas és
- a játékszer változása lassúbb, mint a játéknormaké.

A kártyajátékok jelképes, szellemi hadijátékok, amelyek különféle intellektuális képességeket mozgatnak meg, igényelhetnek pl. gyors helyzetfelismerést, önfegyelmet, jó memóriát, kombinatív, álcázási vagy megtévesztési készséget.

A játékfolyamat a lapok mozgatásával és bemondásokkal realizálódik. Alapelv a kártyalapok rejtett kezelése: a résztvevők a kártyalapok képes felét megnézni vagy másnak megmutatni csak a játékszabályok által meghatározott körben jogosultak. A játékosok kommunikációja is kötött, a szabályok előírják az alkalmazható nyilatkozatokat, a partnerek közötti titkos jelzések tilosak és nem szabad játékon kívüli eszközökkel zavarni másokat. Nem példa nélküli azonban, hogy a szabályok megengedik a metakommunikációval való együttműködést, mint a kent, az aluett, a tressette és a truco esetében. A kent nevű gyermekjátékban a résztvevők állapotodnak meg az alkalmazható gesztusokban és jelentésükben; az aluette, a tressette és az argentin truco szabályai meghatározzák a jelbeszéd elemeit és azok jelentését.

A külső szemlélők – a kibicek – nem avatkozhatnak a játékba.

A kártyajáték elemi egysége a játékaktus (bemondás, lap kijátszása, a tét megadása, emelése stb.); a résztvevőkével megegyező számú, egymást követő játékaktus alkot egy menetet.

A kártyajátékokban általában döntéskényszer érvényesül: a játékosok kötelesek szabályszerűen elvégezni a soron következő játékaktust, pl. a talon felvételét, a skart letevését, a kijátszást; licit vagy bemonadás helyett azonban nemleges nyilatkozatot is tehetnek (passzolás), és vannak esetek, amikor egyaránt szabályszerű valamely játékaktus elvégzése és annak mellőzése, ahogy felsősben az összegyűlt sorozat bejelentése, illetve elhallgatása, kanasztában a letevés vagy a kivárás.

A játék döntési egysége a játszma, a ritkább eset az, amikor a játszmákban csak részeredmény születik és azok egy nagyobb egység (robber, queé, buli, renner, rádli stb.) részét képezik. A játszma rendszerint az alábbi lényeges fázisokból áll:

- | | | |
|-----------------|---|--|
| Előkészítő rész | – | a felhasznált kártyák véletlenszerű sorrendjének kialakítása (keverés, emelés), majd laphalmazok (kezek, talon) képzése. |
| Érdemi rész | – | a kezek és érdekeltségek ütközése és összjátéka. |
| Befejező rész | – | az eredmény vagy részeredmény megállapítása és feljegyzése, illetve pénzfizetés. |

A kártyajátékok a játszma érdemi részének jellegzetességei alapján **négy alaptípusba sorolhatók**.

- 1./ Az ütészjátékokban a kezek lapjai szín és nagyság alapján ütköznek össze, a nyéréshez bizonyos számú vagy minőségű ütés szükséges.
- 2./ Az összehasonlító játékok résztvevőinek célja értékes lapkombinációk gyűjtése, melyeket meghatározott skála szerint összemérnek.
- 3./ A lerakó játékokban a kéz összes kártyájának vagy azok egy részének kombinációkba illesztése és lerakása jelenti a győzelmet.
- 4./ A pasziánszokban a játészó törekvése arra irányul, hogy a lapokat meghatározott mintába rendezze.

Adott játék mutathatja több típus jellegzetességeit, emellett vannak atipikus változatok is, amelyek nem sorolhatók egyik kategóriába sem.

A játékteljesítmény értékelésének alapelve, hogy a díjazás fordítottan arányos az eredmény elérésének absztrakt valószínűségével: az ütészjátékokban nagyobb pontszámot (pénzösszeget) kockáztat a felvevő, ha több ütés, illetve pont elvitelére kötelezi magát vagy kevesebb lappal (pl. a talon felvétele nélkül) vállal egy alakzatot; az összehasonlító játékokban azok a kombinációk értékesebbek, amelyek előfordulásának kisebb az esélye és így tovább. A konkrét valószínűségnek jelentősége nincs, pl. egy figura megnyerésének eshetősége adott esetben akár 100%-os is lehet.

A játék eredményességét a véletlen és a tudás, a szerencse és a tapasztalat különböző mértékben befolyásolhatja. Hatásuk alapján több csoportot lehet megkülönböztetni.

- ▶ A szerencsejátékokban a játékosok rendelkeznek kisebb-nagyobb döntési szabadsággal, befolyásolhatják például a tét nagyságát, kiszállhatnak a játékból, megkísérelhetik egymás megtévesztését, a nyereség azonban döntően a véletlen függvénye. Összehasonlító és lerakó, ritkábban ütőjátékok tartoznak ebbe a kategóriába, ezeket rendszerint pénzben, olykor nagy tételekben játsszák. Lényegében szerencsejátéknak tekinthetők az ún. passzív pasziánszok is.
- ▶ A társasági játékokban a véletlen és a tapasztalat befolyása hozzávetőleg egyenlő. Szolid alapon üzőtt ütő- és lerakó játékok, továbbá az aktív pasziánszok sorolhatók ide.
- ▶ A stratégiai játékokban a nagyobb tudás hosszabb távon mindig garantálja a nyereséget. Jellemzőik a lehetséges kiosztások nagy száma, a játékosok magas szabadságfoka és a kifinomult szabályok. Stratégiai játéknak néhány magas szintre fejlődött ütőjáték tekinthető, melyeket kis pénzüsszegekben vagy pontfeljegyzéssel játszanak.

A játék helyét és idejét elsősorban szokások szabályozzák, a bevett normák szerint asztal körül, ülve, rendszerint fedett helyen folyik a kártyajáték. A kártyajáték időtartama alkalmanként szokásosan 1-4 óra, a résztvevők előre is megszabhatják a játszma vagy nagyobb egységek számát, illetve a játékidőt.

A játékos társaságok létrejöhetnek spontán módon, de lehetnek állandóak is. A három- vagy többszemélyes játékok résztvevői az **ülérendet** megegyezéssel vagy sorsolással alakítják ki. Ezekben a játékokban szabályozást igénylő kérdés a **játék iránya** is. Egységes előírás nincs, mind a balra, mind a jobbra tartó sorrendre sok példa van, a Magyarországon meghonosodott kártyajátékok általában a jobbra tartó sorrendet alkalmazzák. Egyes játékokban különleges szabályok érvényesülnek, példának okáért a négyes lórum kvart nevű figurájában a kikérésre az ülésrendtől függetlenül az játszik ki, akinek a sorozat folytatásához szükséges lap a kezében van.

A kártyajátékok normarendszere több rétegű, a szabályozottság foka általában alacsony.

- 1./ Létezik néhány alapszabály (metanorma), amelyek maguktól értetődő, gyakran hallgatóságos előírásokként sok kártyajáték normarendszerébe beépülnek, többek között ilyen a keverés, az emelés módja, a lapok rejtett kezelése és a korlátozott kommunikáció elve.
- 2./ Egy-egy játék szabályrendszerének alapját a játékosok többsége által, hosszabb időn át követett normák, az ún. törzsszabályok képezik.
- 3./ A törzsszabályokhoz részletszabályok kapcsolódnak, amelyek térben és időben is változóak.
- 4./ Egyes bonyolultabb ütőjátékokban a játékosok megegyezésén alapuló, az azonos érdekelttségű résztvevők összjátékát elősegítő konvenciók is érvényesülnek. A konvenciók nem ütközhetnek a játékszabályokba és nem lehetnek titkosak, betartásuk – ellenkező értelmű megegyezés hiányában – nem kötelező.

Az állandó partnerek a másik érdekeltség konvencióitól eltérő egyezményeket alkalmazhatnak; ha a játék szabályai szerint a partnerség változó, a társaság minden tagja csak ugyanazon konvenciók alapján játszhat.

A szabálytalan játékot legalább metanormák szintjén minden játékban szankcionálják. A ritkán előforduló szándékos szabálysértést kiközösítéssel büntetik. A figyelmetlenségből elkövetett szabálytalanság (renonsz) folyamánya a hiba kijavítása, súlyosabb esetben a vétkes valamely jogának megvonása (pl. az adott játszmában nem licitálhat) vagy a szabálytalankodó vesztesnek nyilvánítása lehet. A fejlettebb játékokban kidolgozott renonsz-szabályok érvényesülnek. A szabályszegés elbírálására a vétlen játékosok jogosultak.

A játéknormák és -tapasztalatok átadása jellemzően kisebb közösségekben, szóban vagy kibicelés útján történik, az írott források nem játszanak jelentős szerepet. A normák a gyakorlatban állandóan alakulnak, a játszó társaságok a túlzottan kiismert, majd unalmassá vált kártyajátékok szabályait némelykor megváltoztatják, újításokkal színesítik (ehhez rendszerint más, népszerűbb játékok szolgálnak mintaként), vagy éppen ellenkezőleg: elhagyják a túl bonyolultnak vagy fölöslegesnek érzett normákat. A változásokhoz az is hozzájárul, hogy a játékszabályok nem tartalmazznak minden lehetséges esetre irányadó előírásokat, ezért a játékosok előbb-utóbb szembekerülnek szabályozást vagy szabályértelmezést igénylő helyzettel, melyet valahogy el kell dönteniük. Később, hasonló szituációban egy állandó társaság már követni fogja korábbi állásfoglalását, így az eseti döntés precedenssé, idővel pedig normává válik. Arra is van példa, hogy a hosszú időn át használatos konvenció változik játékszabállyá.

Az említett folyamatok következtében az egymástól független kompániákban különböző szabályok rögzülnek, 20-30 év elteltével a játéknak több alfaja alakul ki, amelyekből a későbbiekben további elágazások jöhetnek létre. A térbeli elterjedés szintén divergenciát idéz elő, mert más kulturális közegben eltérő hatások érvényesülnek.

Mindezen okok miatt a kártyajátékok normarendszere általában bizonytalan, szinte minden játéknak több alfaja létezik. Jellemző példa a kanasza pályafutása, amely 1940-ben Uruguayból egységes játékként indult világhódító útjára, 2-3 évtized alatt aztán számos dél-amerikai, észak-amerikai és európai – köztük több magyar – változata is létrejött.

Írásban rögzített, pontos és tartós keretei csak néhány, versenyzésre is alkalmas játéknak vannak, amilyenek a skat és a bridzs. A spontán fejlődés azonban még ezeket sem kerüli el, a társasági bridzsben pl. kialakult olyan szabály, hogy akinek kiosztáskor egyetlen rangos lapja sincs (carte blanche), az új kiosztást kérhet, körpassz után pedig a lapokat keverés nélkül osztják újra kétszer 5, majd 3 lapos adagolásban (goulash).

A kártyajátékok létrejötte, virágzása és hanyatlása a következőkkel jellemezhető.

Egy kártyajáték tipikus kialakulási módjának az tekinthető, hogy egy korábbi játék több évtizedes változása – ami jelenthet immanens fejlődést vagy megnyilvánulhat külső elemek átvételében – eléri azt a szintet, amikor minőségileg már más játékról beszélhetünk. Ritkábban több játék szabályainak részleges összeolvadása eredményez újszerű eredményt, néha pedig egy személy vagy alkotóközösség hoz létre új kártyajátékot.

Az újfajta játék kialakulása gyakran együtt jár az elnevezés megváltozásával vagy a korábbi név jelzővel való kiegészítésével (mint a whist < whist bridzs < aukciós bridzs < kontrakt bridzs, illetve a máriás < talonmáriás < ulti < rablóulti sorozat), de ez nem szükségképpen van így, a változatlan név módosult lényegét is takarhat, a XIX. századi és a későbbi preferansz között például jelentékeny különbségek vannak.

Ha az új játék kellően érdekes, az érdeklődés középpontjába kerül, híveinek száma nő, elterjedtségének térbeli és társadalmi határai kiszélesednek. Egy átlagos kártyajáték virágzásának korszaka 1-2 nemzedék idejéig tart, a nagyon sikeres játékok azonban jelentéktelen változásokkal évszázadokig népszerűek maradhatnak (ilyennek számít a l'hombre, több tarokkjáték, a skat, minden bizonnyal századokat átívelő lesz a bridzs pályafutása is). A mélyen meggyökerezett kártyajátékok hatása gyakran kultúrák és kontinensek között is átsugárzik.

A népszerűségének csúcsán túljutott játék a használatból lassan viasszorul, a játékosok száma csökken, átlagéletkoruk emelkedik, az ismertség területi határai szűkülnek. A perifériára szorult játék 25-50 év után kihal, egyes szabályai azonban más játékokban – amelynek kifejlődéséhez hozzájárult, illetve amivé átalakult – tovább élhetnek. Egy játék kihalása egyébként is viszonylagos, mert ha szabályait írásban, pontosan rögzítették, később felújítható, akár divatba is jöhet.

A kártyajátékok fejlődésének főirányát a bonyolultság és a játékosok szabadságfokának növekedése jellemzi. Ez megnyilvánulhat pl. a licitálási skála bővülésében, az értékes lapkombinációk, a vállalható játékalakzatok, a kontrázási lehetőségek szaporodásában, az értékek emelkedő differenciáltságában, továbbá a komplexebb, nagyobb szellemi erőfeszítést igénylő játékok előtérbe kerülésében. A játszma kiinduló helyzete és eredménye közötti összefüggés fokozódó közvetettsége figyelhető meg. Érezhető tendencia ezen kívül az angolszász országokban közkedvelt játékok nemzetközi térhódítása, a bridzs, a rómi- és a póker-család, a black Jack sikere. A számítógép forradalma racionalizáló hatással van a kártyajátékokra is: kártyaprogramok készülnek, a bonyolultabb játékok alaposabb megismerését és továbbfejlesztését számítógépes elemzések segítik, a primitívebbek viszont háttérbe szorúlnak. A számítógép ellen vagy általa másokkal folytatott kártyajáték ma már a kártyázás új formájának tekinthető, mely a korábbiaktól főként a játék eszközében és a résztvevők közötti kommunikáció módjában különbözik.

■ □ ■

I. Ütésjátékok

A kártyajátékok négy alaptípusa közül ez a legnépesebb. Ide tartozik a whist, a bridzs, a l'hombre, a piké, a skat, a snapszli, az alsós, a felsős, a briscola, a Pedro, az ulti, a preferansz, a manille, a cseng sang ju, a cinch, a bezique, a quinto, a hamrang, az ekrang, a schafkopf vagy sheepshead, a sift smoke, a solo, a two-ten-jack, az asszorti, a tarokk összes válfaja, a king, a bassadewitz, a hármas és a négyes lórum, a binokel, az ékarté, a fyra, a black lady és még egy sor más játék. Az ütéses játékok (különösen az egyszerű ütésűek) a legkevésbé elvontak, a kártyajáték eredeti – háborút utánzó – jellegét leginkább megőrizték.

Az ütésjátékok konfrontációsak vagy konfrontációs-kooperatív jellegűek, az utóbbi kategóriában az azonos érdekeltségűek összjátékát konvenciók is segíthetik.

A résztvevők száma az ütésjátékok legnagyobb részében 2, 3 vagy 4. Ennél több játékos ritkán fordul elő, de pl. az amerikai pip-pip nevű játékot akár 14-en is űzhetik egyszerre.

Kétszemélyes játékban két egyenlő jogú játékos vagy egy felvevő és egy ellenfél áll egymással szemben – az előbbire példa a felsős, az utóbbira az alsós.

Ha hárman játszanak, rendszerint egy felvevő játszik két ellenfél ellen (ulti, skat, preferansz és társaik), kivételesen minden játékos önálló érdekeltségű (bassadewitz vagy bezique hármasban, ninety-nine).

Négy résztvevős játékban két-két állandó partner küzd egymás ellen (whist-típus), vagy a felvevő hívással alakítja ki a párokat (snapszli, tarokk). A hívás úgy történik, hogy a felvevő megnevez egy kártyalapot, és annak birtokosa lesz övele, önhívás esetén pedig egyedül játszik három ellenféllel szemben. Vannak olyan négyszemélyes játékok is – pl. a lórum –, melyekben valamennyi résztvevő külön érdekeltségű.

Ütésjátékhoz mindenféle kártyatípust használnak, az elterjedtebb fajtákhoz 24, 32, 36, 40, 42, 48, 52, 54 vagy 78 lap szükséges.

A lapok színen belüli hierarchikus viszonya tényleges játékerőt jelent. A különböző kártyatípusok általános rangsorát az egyes játékok szabályai időnként megváltoztatják, pl. a német kártyával űzött játékokban a színek élén az ász után gyakran nem a király, hanem a tízes következik; a gross tarokkban a piros mellékszínek számos lapjainak sorrendje fordított, tehát a bubi után az ász jön és a tízes a legkisebb. Vannak játékok, ahol a vállalkozástól függ, hogy a többfajta potenciális sorrend közül melyik érvényesül, ahogy ultiban az aduval játszott alakzatokban a tízes, az adu nélküliekben a király számít a második legnagyobb lapnak. Kivételesen – miként az alsósban és a felsősben – az aduszín és a mellékszínek lapjainak rangsora is eltér.

Arra is van néhány példa, hogy egyes lapok aktuálisan más sorozathoz tartoznak, mint amit a színjelzőjük mutat. A spanyol l'hombre szabályai szerint a legnagyobb adu mindig a pikk ász, azt a rangsorban a mindenkori aduszín legkisebb lapja, majd a treff ász követi. Skatban az aduval játszott felvételekben az alsók meghatározott sorrend szerint az aduszínhez tartoznak, hasonló szerepet játszanak a yukon nevű játékban a bubik. A mexikói Pedróban az adu ötös után a másik piros, illetve fekete szín ötös lapja következik a rangsorban, treff adu esetén például a pikk ötös számít a 11. adunak.

A színek potenciálisan mellérendeltek, kivéve a tarokkjátékokat, mert azokban az aduszín állandó. A többi játékban a színek reálisan lehetnek egyenrangúak – ez a szanzadu (sans-atout) játék – vagy egy uralkodó színnek, az adunak alárendeltek. Ha van adu, a mellékszínek egymáshoz képest mellérendeltek. A játszma céljának meghatározása után a színek viszonya és a színen belüli rangsor nem változik.

A játszma kezdetén a résztvevők egyenlő számú lapból álló kezeket kapnak. Talon nincs minden játékban (bridzsben, lórumban pl. a teljes kártyacsomagot kiosztják); ha van, akkor lapszáma a kiosztott kártyákéhoz mérve többnyire alacsony, így a preferansz, a skat és az ulti szabályai szerint 32 lap közül 2, a négyes tarokkban 42 kártyalapból 6 kerül a talonba. Az ütészjátékok egy szűkebb csoportjában (mint a zsírozás, a szabólegény, a kettes snapszli, a felsős nevű játékokban) viszonylag sok lap képezi a talont, de azt nem cserélik ki, hanem a lejátszás egy-egy ütése után minden játékos felvesz egy kártyát a talon tetejéről, amíg a laphalmaz el nem fogy.

A játszma érdemi része két fontos mozzanatból, a cél meghatározásából (licitálás, vállalkozások, kontrázás), és az ütőerő realizálásából (lejátszás) tevődik össze.

A licitálás növekvő értékű és általában emelkedő nehézségi fokú játékteljesítmény vállalását jelenti, bár az egyes színek rangsora és értéke gyakran önkényes. A legnagyobb teljesítményre vállalkozó játékos lesz a felvevő; a licitálás eredménye meghatározza a játszma célját vagy annak minimumát. A játékok egy kisebb részében az első helyen ülő résztvevő köteles licitálni, más játékokban körpassz után a játszma befejeződik vagy ütéskerülő játék következik, amelyben az veszít, aki a legtöbb ütést vagy pontot szerzi (ilyen változat pl. a trisák és a klopicki).

Ha a játékban van talon, a játszma külön szakasza a lapcsere, amely a talon felvételéből, majd helyette azonos számú lap (a skart) letevéséből áll. A lapcsere lehet csak a felvevő joga vagy részesülhetnek többen is a talonból. Általában bármelyik lap letehető, de olykor vannak skartolási tilalmak és korlátozások is. A skartolt lapokat rejtetten kell kezelni, azokat a lejátszás befejezése előtt csak a letevő játékos nézheti meg, némelyik játékban ő sem. A talonnal játszott játékokban gyakran lehetséges a talon nélküli (kézből, hand, szóló) felvétel vállalása is.

Ha nincs állandó adu és azt a licitálás sem determinálja, az aduszín megválasztása a felvevő joga vagy az aduszínt a véletlen (lapfelütés) határozza meg. A játékok jelentős része ismeri a szanzadut is (bridzs, ulti, alsós, skat, asszorti, preferansz stb.); másokban csak adujáték létezik (pl. tarokk, snapszli, felsős); egy szűkebb csoportban pedig csak szanzadu van (mint az elfmänderli, a guggitaler és a lórum esetében).

Az ütészjátékok egyszerű vagy komplex ütésűek lehetnek. Egyszerű ütésű játékban a megszerzett ütések száma a lényeges (l'hombre, whist, bridzs, boston, alliance, ékarté, királyos, preferansz, angén, blackout, loo, euchre, sift smoke, ninety nine, ramsli, rikiki, solo, guggitaler, tardar és társaik). A komplex ütésűekben az elvitt lapok pontértéke számít (skat, calabresella, doppelkopf, cayenne, tarokkjátékok, black lady, ulti, belote, all fours, tresette, don, bezique, briscola, tysiác, calypso, felsős, klub, manille, quinto etc.).

Egyszerű ütészű játékban a felvétel teljesítéséhez meghatározott ütésszám elérése – rendszerint az ütések többségének elvitele – szükséges. A felvevő és esetleges társa általában vállalkozhat a minimumnál több ütés elvitelére is. Az alapjátékon kívül vagy a helyett a felvevő, illetve partnere gyakran vállalhatja más játékalakzat (figura) teljesítését is. Az egyszerű ütészű alakzatok elterjedtebb fajtái a következők:

- ütést szerezni nem szabad (betli, nullissimo),
- a felvevő pontosan 1 ütés elvitelével nyerhet (mízer, piccolo) vagy
- a teljesítéshez valamennyi ütést el kell vinni (volát, nagy szlem.).

Komplex ütészű játékban a felvevő vagy a felvevő pár minimális célja az összpontszám többségének megszerzése, amit több játékban partinak hívnak. Vagy minden lapnak van értéke, ahogy a magyar négyes tarokban 1-5 pont; vagy csak egy részük értékes, mint az ultiban, ahol az ászok és a tízesek 10-10 pontot számítanak, a többi kártya értéktelen. Az ütésekben elvitt pontszámot növelheti az utolsó ütés értéke és egyes lapkombinációk bejelentése, amilyen a mariázs (azonos színű király és dáma, illetve király és felső ugyanabban a kézben). Gyakran vállalhatók figurák is, ezek ismertebb típusai

- a pontszám minősített többségének megszerzése (Schneider, kassza, dupla játék, snapszer, száz stb.);
- bizonyos fajta lapok közül az összes elvitele (tous les trois, négy király, összes adu, négy ász, négy tízes és hasonlók);
- az utolsó, illetve az utolsó előtti ütés elvitele meghatározott, kis ütőértékű kártyalappal (ultimó, uhu).

Komplex ütészű játékokban is ismeretes a nulla ütés (betli, hindersi, Nullspiel) és az összes ütés megszerzésének vállalása (durchmars, volát, tous, Schwarz, Großspiel).

A vállalkozások egymáshoz való viszonya alapvetően kétféle lehet: vannak kumulálható és nem kumulálható alakzatok. Az első esetben a vállalkozások bemondása, kontrázása, bemondott és bemondás nélküli teljesítése, díjazása egymástól független, míg a második esetben a játékalakzatok összeolvadnak vagy kizárják egymást. Nem halmazhatók az aduval játszott figurák az adu nélküliekkel, az egyszerre nem teljesíthető alakzatok (pl. kétféle ultimó) egymással és általában nem kumulálható a parti sem a magasabb fokozatokkal.

Az alapjáték és a drágább vállalkozások értéke sok játékban kontrázással emelhető. A kontrázási sor kettő-hat fokozatból áll (kontra, rekontra, szubkontra, e fölött az elnevezések ingadozóak). A páratlan számú fokozatokat a vállalkozó ellenfele, illetve egyik ellenfele, a párosakat a vállalkozó vagy partnere mondhatja be, a sorrend betartása kötelező. A kumulálható játékalakzatok mindegyikét külön kontrázni lehet. Három vagy több résztvevős játékban a kontra és fokozatai kihatnak a bemondó partnerére is (közös kontra), néha azonban csak a kontrázó és a vállalkozó viszonyában érvényesülnek (egyéni kontra). Klasszikus metanorma szerint minden kontrázási fokozat kétszeresére emeli a kontrázott vállalkozás értékét.

A játszma céljának kitűzése után a játékosok, illetve az érdekeltségek céljai aszimmetrikussá válnak.

A vállalkozások sorsa a lejártsági szakaszban dől el, amikor a résztvevők a birtokukban lévő lapok erejét ütésekben ütköztetik. A lejátszás azonos mennyiségek és eltérő minőségek harca, az eredmény szempontjából azonban nem az arzenálok abszolút összevetése a döntő, hanem az aktuális cél eléréséhez viszonyított erő, bridzsben pl. a kis szlem ellen 2 ütés elvitele már a nyeréssel egyenlő, hiába üt a felvevő 11-et. Kellően bonyolult játékban az ütések potenciális és reális száma között nincs közvetlen összefüggés, hanem a lejátszás módja, a játékosok tudása a meghatározó.

A lejátszás a kezek lapszámával megegyező számú – leggyakrabban 6-16 – ütésből áll. A résztvevők minden ütéshez 1-1 lapot játszanak ki, az ütés első kijátszása a kikérés, a második és további kijátszások a kitevések. A kijátszott kártyát képpel felfelé fordítva az asztalra kell tenni. Minden aktív – azaz talonban vagy skartban nem levő – lap pontosan egyszer ütközik más lapokkal.

Az első kikérés joga általában a felvevőt vagy azt a játékost illeti meg, akinek először osztottak, más esetekben pedig azt, aki a felvevőhöz viszonyítva meghatározott helyen ül. A második ütéstől kezdve az előző ütest elvivő játékos kérhet ki.

A kikérésre jogosult általában a kezében lévő bármelyik kártyát kijátszhatja.

A kitevés szabálya már kötöttebb, az ismertebb megoldások a következők:

- Általános szabálynak tekinthető a színadási kötelesség, vagyis a kitevő – ha rendelkezik ilyennel – a kikért lap színével megegyező színű kártyát köteles kijátszani. Azonos színű lap hiányában, adus felvételben adut kell kitenni (aduütési kötelesség), ha adu sincs vagy a felvétel adu nélküli, a kéz bármely lapja kijátszható.
- Néhol a színadás kötelező, azonos szín hiányában azonban az aduütés csak jog, nem kötelesség (l'hombre, skat, bridzs, sift smoke).
- Egyes játékokban – mint az ultiban – kötelező a színadás, és ha lehetséges, a kikért szín, illetve az aduszín addig kijátszott lapjánál vagy lapjainál magasabb kártyát kell kitenni (ütési kötelesség). Nagyobb lap hiányában az általános szabályok az irányadók.
- A szabad kitevés azt jelenti, hogy a játékos a kezében tartott bármelyik kártyát a kikérésre teheti. Ez ritkábban alkalmazott szabály, érvényesül pl. az aluette-ben és zsírozásban; vannak játékok, ahol csak a lejátszás első részében lehetséges, mint a kettes snapszliban és felsősben.

Kijátszási korlátozás főleg olyan figura vállalása után érvényesül, amely meghatározott lappal teljesíthető. Ilyenkor a kulcslapot kikérni csak a szabályokban előírt menetben szabad, kitevése pedig más kitéhető lap hiányában lehetséges, pl. ha tarokkban pagát ultimót vállaltak, a pagát birtokosa a lehetőségek határain belül köteles megtartani ezt a lapot.

Az ütést szinte minden játékban az viszi el, aki abba a legnagyobb adut játszotta ki, az adu nélküli ütés pedig a kikért színből a legmagasabb kártyát kijátszó játékosé lesz. A ritka kivételek közé tartozik a zsírozás, amelyben a kikérést azonos rangú lap vagy hetes ütheti meg és a szabólegény (Böhmischer Schneider), ahol csak a kikéréssel azonos színű, egy fokozattal magasabb kártya szerezhet ütet.

Az ütés elvitele úgy történik, hogy az arra jogosult az ütés lapjait összegyűjti és képpel lefelé fordítva maga elé helyezi az asztalra. Egyszerű ütésjátékokban az ütések egymástól el kell különíteni. A lezárt ütések a legtöbb játékban elvivőjük megnézheti, egyesekben ő sem; az azonban általános előírás, hogy más ütéseit – beleértve a partneréit is – megnézni nem szabad.

A lejátszás során a még kézben lévő lapokat rejtetten kell kezelni, de némely játékban speciális és magasan díjazott vállalkozás az, amelyben a kezeket a lejátszás kezdetén képpel felfelé fordítják (terített, revolution, ouvert). A rejtett lapok elve alól a bridzs szabályai is kivételt tesznek annyiban, hogy az indító kijátszást követően a felvevő partnere nyíltan az asztalra helyezi kártyáit, a továbbiakban azokat a felvevő kezeli.

A lejátszás addig tart, amíg az összes aktív lap ütésekbe nem kerül, de ha a játszma kimenetele az összes kártya kijátszása előtt nyilvánvalóvá vált, a lejátszás már ekkor befejeződik. A szabályok általában honorálják a vállaltnál magasabb ütésszám elérését, illetve a figurák bemondás nélküli (csendes) teljesítését is, a vállalt teljesítmény díjazásához képest alacsonyabb pontszámmal.

A teljesítés és a bukás értékelése rendszerint egyenlő, a játékok kisebb részében a bukás pontszáma magasabb (preferansz, skat, bridzs stb.).

Az eredmény megállapítása – pl. az ütések pontértékének megszámlálása – elsősorban a felvevő feladata, melyet bármely játékos ellenőrizhet.

Az ütésjátékok halmazán belül külön alfajt képeznek a nagyobb egység – buli, robber stb. – megnyeréséig folyó játékok. Itt bizonyos pontszám elérése jelenti a győzelmet, addig általában több játszmát kell lejátszani vagy a résztvevők teljesítményét meghatározott számú játszma után értékelik.

Vannak hazard jellegű ütésjátékok is, ezekben a lapoknak csak kis részét osztják ki vagy négynél többen játszanak és emiatt kiszámíthatatlan az ütések elvitele. Rikikiben pl. a négy résztvevő a különböző játszmákban egy növekvő és egy csökkenő szakaszban 1-8, majd 8-1 lapot kap. Mindenkinek el kell döntenie, hogy hányat fog ütni, a vállaltnál több vagy kevesebb ütés elvitele egyaránt büntetéssel jár. Amikor a játszmában a lapok jelentős hányada, pláne a többsége passzív, a vállalt ütésszám teljesítése nyilvánvalóan a szerencsétől függ.



II. Összehasonlító kártyajátékok

A játsszók száma 2-10.

Az összehasonlító kártyajátékok tisztán konfrontációsak, mindenki önálló érdekeltségű.

Latin, német és francia kártya használata egyaránt előfordul, tarokk-kártyával ilyen típusú játékot nem játszanak. A szükséges lapok száma leggyakrabban 32 vagy 52, de a játékkaszinókban egyes játékokhoz 416 kártyalapot is használnak. A kártyacsomaghoz univerzális lapok (dzsókerek) is tartozhatnak, a szabályok olykor a normál csomag 1 vagy néhány kártyáját ruházzák fel általános laphelyettesítő funkcióval (sánta, wilde card).

A játékcsoport tagjai jellemzően hazardjátékok, melyekben fontos az álcázási készség és az önfegyelem, szerephez jut az emberismeret, a valószínűség-számítás és az emlékezőtehetség is.

Az összehasonlító játékokat pénzben vagy pénzre váltható zsetonokkal játsszák, egységük a játszma.

Kiosztáskor a kártyacsomag kisebb részét kapják a játékosok, a lapok többsége talonba kerül.

A játék érdemi része a lapfelvételtől – néha lapcseréből –, a tét emeléséből és az összehasonlításból áll. A résztvevők célja a tét emelésével az összes vetélytárs feladásra (a játékból való kiszállásra) kényszerítése vagy olyan lapkombináció összegyűjtése, amely jobb a játékban maradt ellenfelekénél. Az összehasonlítás mozzanata a kezek bemutatását és az értékesebb kombináció megállapítását jelenti. Jónak különösen az azonos rangú, az azonos színű és a sorozatot alkotó kártyalapok számítanak. A kombinációk annál értékesebbek, minél kisebb az előfordulásuk valószínűsége (a 4 káró pl. többet ér a 3 kárónál, a 3 bubi a 2 bubinál), egyenlő esélyek esetén a lapok magassága, a színek rangsora vagy a játékosok ülésrendje dönt.

Relatív önálló csoportba sorolhatók azok az összehasonlító játékok, amelyekben a lapoknak pontértékük van és a kéz összpontszámának kell egy ideális határt minél jobban megközelítenie, de azt nem lépheti túl. Ezekben a játékokban a gyakoribb ponthatárok a 9 (baccarat), a 11 és 1/2 (halberzwölf), a 15 (quinze) és a 21 (huszonegyes, black Jack).

A játszma záró szakaszai az eredmény megállapítása és a pénzfizetés.

Az összehasonlító kártyajátékok ismertebb képviselői a ferbli, a huszonegyes, a black Jack, a póker, a baccarat, a basette, a charakir, a hazard makaó és a chemin de fer. A pókert világszerte mintegy 40 változatban játsszák, legnépszerűbb válfajai jelenleg a Texas hold'em, az Omaha és a kínai póker.

III. Lerakó kártyajátékok

A résztvevők száma 2-től 6-ig, kivételesen 8-ig terjedhet.

A játékok általában konfrontációsak, mindenki egyedül játszik, de vannak konfrontációs-kooperatív jellegű négy- és hatszemélyes lerakó játékok is, melyekben két pár, kétszer 3 vagy háromszor 2 játékos érdekeltsége megegyezik.

A lerakó játékok jellemzően francia kártyát igényelnek. A különböző játékfajtákhoz 1-4 csomag kártya szükséges, melyekben különleges vagy különleges szereppel felruházott lapok (dzsóker, kis dzsóker) is lehetnek.

A játék egysége a buli, a cél a bulinyeréshez szükséges pontszám elérése. Pontok a kézben levő kártyák kombinációkba gyűjtése és lerakása útján szerezhetők. Letenni csak kombinációhoz tartozó lapokat lehet, tipikus összefüggések az azonos rangú kártyalapok és ugyanazon szín szomszédos lapjai. A dzsókeres és a kis dzsókeres meghatározott szabályok szerint helyettesíthetnek más lapokat a kombinációk képzésekor. Tiszta kombinációnak az számít, amelyben helyettesítő szerepű kártyalap nincs, ellenkező esetben a kombináció vegyesnek minősül. A buli megnyeréséhez általában több játszóra van szükség.

Kiosztáskor a kezekhez képest viszonylag sok lap kerül a talonba.

A játék érdemi szakaszai a lapcsere és a lerakás. A lapcsere úgy történik, hogy a játékosok a talon tetejéről egy lapot felvesznek, és helyette egyet eldobnak. A felvétel az ún. rabló játékokban a saját vagy a más által letett kombinációkból is történhet. Az eldobott kártyák színükkel felfelé kerülnek az asztalra, ott egy halomban maradnak, kivéve, ha valaki felveszi őket. A lapcsere különleges módja az összes vagy az ellenfél által utoljára eldobott lap felvétele. A kiosztott kézről, illetőleg a talonból vagy az eldobott lapokból történt csere után, dobás előtt lehet lapkombinációkat letenni. A letevés nem kötelező.

A játszma addig tart, amíg valamelyik játékos letevással és dobással valamennyi lapjától meg tud szabadulni (kimenés), a játszma vesztese is szerezhet pontokat. A kimenés késleltetése a játékosok érdekében állhat, hogy nagyobb értékű kombinációkat tudjanak lerakni. Elsősorban a ritkán előforduló, illetve a nagy lapokból összeállított lapösszefüggések értéke magas. A kézről kimenés (hand) külön honoráriumban részesül; kézről az megy ki, aki az elsőnek felütött vagy a talonból felvett kártyával az összes lapját le tudja tenni anélkül, hogy korábban már lerakott volna.

A játszma befejező fázisa az eredmény megállapítása és a pontszám feljegyzése, buli végén pedig a nyert összeg kifizetése.

Elterjedtebb lerakó játékok a rómi és a kanaszta különböző változatai, körükbe tartozik pl. a tíz- és a tizennégy lapos, a basic, a double, a gin, az Oklahoma, a Shanghaj, az open és a sequence rómi, illetőleg az uruguayi, a brazil, a chilei, a bolíviai, a kubai, a szamba, a quinella, a hollywoodi, a racehorse és az olasz kanaszta. Ebben a játékcsoportba sorolható továbbá a cribbage, a kaluki, a colonel, a hurrican és a crazy eights.

IV. Pasziánszok

A pasziánszok türelemjátékok, néhány páros játék kivételével (amilyenek a chicaneuse és a pókerpasziánsz) egyéni szórakozást szolgálnak.

Mivel a játékosok száma rendszerint egy, együttműködésről vagy harcról nem lehet szó, bár elképzelhető olyan vetélkedés, amelyben több résztvevő a külön-külön elért eredményét hasonlítja össze.

A játékhoz elsősorban francia, ritkábban német kártya szükséges. A felhasznált lapok jellemző száma 52, gyakori még a 32 és a 104.

A pasziánsz-játék két alaptípusában a játékos

- a/ a megkevert kártyacsomag tetejéről a lapokat egyesével leveszi és a szabályok előírásai szerint az asztal meghatározott helyére, illetve néhány lehetséges hely valamelyikére teszi, vagy
- b/ a játszma elején a lapokat előírt alakzatba, úgynevezett kirakatba rendezi, majd a szabályok szerint áthelyezi vagy felveszi őket.

Más pasziánszokban a játszma kezdetén csak a kártyacsomag kisebb részét kell meghatározott módon lerakni és ahhoz kell illeszteni valamilyen módszer szerint a többi lapot.

A kártyalapokat a szabályok előírásainak megfelelően képpel felfelé vagy lefelé fordítva kell az asztalra helyezni. A cél meghatározott síkbeli minták – elsősorban növekvő vagy csökkenő sorrendű sorozatok, azonos rangú vagy azonos színű párok, csoportok – kialakítása; ritkábban az összes lap felvétele (a kirakat elfogyasztása) jelenti a sikert.

Alaplapnak számít az olyan kártya, amelyre a sorozatot fel lehet építeni. Tiszta sorozat az, amelyben ugyanazon szín lapjai szerepelnek rangsor szerint, vegyes sorozatok esetében csak a kártyák nagysága számít, a szín közömbös, néha pedig színben váltakozva (felváltva piros és fekete lapokból) kell lapsorokat létrehozni. A francia kártyával játszott pasziánszokban sorozatépítésnél jellemzően az ász számít a legkisebb lapnak.

Egy játszma általában egy kiosztásból áll, de vannak olyan pasziánszok is, amelyekben a megmaradt lapokat újra kell keverni mindaddig, amíg a játék nem sikerül vagy a kísérletek számát a szabályok maximálják.

Egyes egyszerűbb játékokban a kiinduló helyzet determinálja az eredményt, választási lehetőségek nincsenek vagy vannak ugyan bizonyos alternatívák, de információ hiányában nem lehet szó tudatos döntésről (passzív pasziánszok). A legtöbb változatban azonban a játékos szabadságfoka és informáltsága magasabb, döntéseinek célszerűsége is hozzájárul a végállás kialakulásához. Az eredményes játék elvi esélye legtöbbször 25-50%, de vannak ennél könnyebb és nehezebb pasziánszok is. Az aktív pasziánszok egy kisebb részében a játéktudás szerepe meghatározó, az esetek többségében garantálja a sikert. Eredménytelen kísérlet után a teljesítmény azzal mérhető, hogy a játék elakadásáig hány lap került a helyére, elfogyasztó típusú játékokban pedig mennyit sikerült felvenni.

Az első pasziánszok a XVIII. század végén keletkeztek, a XIX. századtól nagy népszerűségre tettek szert, különösen Németországban, Ausztriában, Franciaországban és Nagy-Britanniában. Vannak közismert játékváltozatok, mint a kis és a nagy Napóleon, a copf, a Klondike, a démon; mások szűkebb körben élnek (falanx, legyező, brit alkotmány, lépcső, Canfield, fáraó sírja, hárfa, légy, Monte Carlo, golf stb.).

A pasziánszok változékonyak, jelentős részük több variációban vagy különböző elnevezéseken is ismert, máskor eltérő játékok viselnek azonos nevet. A számítógépes pasziánszok elterjedésével némelyikük valóságos reneszánszát éli.



A kártyajátékok legnagyobb része beosztható az említett alapkategóriák rendszerébe, nem elhanyagolható hányaduk azonban vegyes típusú vagy egyedi sajátosságaik miatt nem sorolható egyik csoportba sem.

A felsős nevű ütési játékban pl. a talon lapszáma megközelíti a kezekét, licitálás, kontrázás nincs, lejátszás közben a résztvevők minden ütés után a talonból pótolják a kijátszott lapokat a talon elfogyásáig, addig – az összehasonlító játékokra emlékeztető módon – rangsor szerint összemérhető lapösszefüggések bemondásával is pontokhoz juthatnak. A lapkombinációk bejelentésével való pontszerzést az alsós, a snapszli és az ulti szabályai is ismerik.

A négyes lórum első 7 figurája az ütési játékokra jellemző módon folyik, a nyolcadikban ütések nincsenek, hanem a kijátszott kártyákkal a 25-tel osztható ponthatárok átlépésének elkerülésére kell törekedni, az utolsó két figura pedig a lerakó játékokhoz hasonlít, mert a játékosok célja a lapjaiktól való megszabadulás.

Az úgynevezett sanszjátékok a más eszközökkel végzett sorsjátékokkal mutatnak rokonságot, mint a lottó vagy a rulett. Ezekben az egyik kártyacsomó 1 vagy több lapjára a bankárnál fogadni lehet, majd a másik csomóból kihúzzák a nyerő kártyákat, a fogadáson kívül a játékosoknak nincs döntési lehetőségük. E típus ismertebb képviselői a fáraó (nasi-vasi), a kártyatombola, a karametli, a kártyalottó és a kopka.

A gyermekjátékok gyakran külön kártyával játszott, viszonylag elkülönülő csoportot alkotnak, de a lényegét illetően egyszerű összehasonlító, lerakó vagy ütési játékoknak tekinthetők.



További lehetőségek

Az elmondottakból érzékelhetően az emberi fantázia sok mindent teremtett a kártyajátékok területén. Nem állítható azonban, hogy az összes lehetőség kimerült volna, amit időnként újszerű kártyacsomagok és játéknormák megjelenése bizonyít. A speciális kártyacsomagokban pl. felbukkantak az akciókártyáknak nevezett lapok, amelyek funkciója a társasjátékokból ismert szerencsekártyákéhoz hasonlítható. Van néhány figyelemre méltó ötlet, amelyek nem újak ugyan (több évszázaddal ezelőtt születtek), de eddig csak periférikusan valósultak meg.

Egyenlőtlen hosszúságú színek. Ha a négyszínű kártyacsomagban a színek pl. 13, 12, 11 és 10 lapból állnak, a rövidebb aduszínben bementett felvételek elviekben nagyobb kockázat vállalását jelentik a hosszabbakhoz képest, a színek rangsorának és értékének differenciálása tehát nem mesterséges, mint a bridzsben és más játékokban. A felvétel jellege minden színben más, az adu nélküli játék pedig különleges.

Színen belül egyenrangú lapok. Ha a színek vagy az aduszín élén több azonos rangú lap áll, a játszma kimenetele a csak alá- és fölérendeltséget ismerő játékokhoz képest nagyobb mértékben függetlenedik a kiosztástól, fontosabbá válik a lejátszás taktikája. Amennyiben a legkisebb lapból van több, szélesebb lehetőségek nyílnak az ultimó előtt. A játékszabályokban rendelkezni kell arról, hogy az ugyanabban a menetben kijátszott mellérendelt lapok közül az elsőként vagy az utolsóként kijátszott kártya ütőereje-e a nagyobb.

Színhez nem tartozó kártyák. Újfajta játékok alkothatók színen kívüli lapok bevezetésével, amelyek bármely kikérésre rátehető, illetve bármelyik lapot rájuk lehet tenni. A szabályoknak meg kell határozniuk az ilyen kártyalapok ütőerejét, lehetséges mindent elvivő vagy ütőerő nélküli változat is. Olyan játék szintén alkotható, amelyben a különleges lapok csak potenciálisan színen kívüliek, aduval játszott felvételben a mindenkor aduszínhez tartoznak.

Egy játékban egyszerre akár több különleges megoldás is érvényesülhet, az újítások lehetőségei szinte végtelenek.

Kártyaversenyek

A kártyajátékok egy kisebb része versenyzésre is alkalmas, főleg a magasabb szintű ütőjátékok ilyenek, de lerakó vagy összehasonlító típusú játékokban is rendeznek versenyeket. A versenyzés előnye, hogy a szabályok egységesülése irányában hat, összehozza a játék híveit, lehetőséget teremt a rendszeres kapcsolattartásra és ösztönzi az elmélet fejlesztését. Az alapvető normákat az egyes játékok versenyszabályzatai tartalmazzák, a konkrétabb kérdésekről versenykiírások rendelkeznek. Ezekben megállapítják az alkalmazható játékszabályokat, a kötelező vagy ajánlott konvenciókat, a nevezés feltételeit, a lebonyolítás rendszerét, az asztalbeosztás módját, a szériák hosszát és időtartamát, vannak előírások a bíraskodásról, az eredménylapok vezetéséről, a költségek viseléséről, a győztesek díjazásáról és így tovább.

A kártyatudás versenyszerű keretek között való összemérésének alapproblémája az, hogy miként garantálható a sportszerű vetélkedéshez szükséges esélyegyenlőség.

A kiosztások szeszélyeiből eredő igazságtalanság kiküszöbölésének a XIX. század közepe óta három módja alakult ki.

A verseny résztvevői azonos kiosztásokat játszanak. Ez a legrégebbi módszer, az első whistversenyen (London, 1857) is ezt alkalmazták. A bridzs csapatversenyein az egyik asztal észak-dél párjának kiosztott lapokat a másik asztal kelet-nyugat párja kapja meg. Páros versenyen a kiosztásokat az égtájak megváltoztatása nélkül játssza le minden asztal és az azonos kezekkel játszó párok eredményét hasonlítják össze; egyéni versenyen a partnerség változó. Ebben a rendszerben a résztvevők potenciális esélyei egyenlők, bár előfordulhatnak fel nem deríthető, véletlenszerű tényezők, pl. a másik érdekeltség színeloszlása vagy az impasszok sikere. A versenyjáték szabályai sokban különböznek a társasági játékeitől, a lebonyolítás pedig olyan szervezési-technikai tennivalókat igényel, mint a versenytokok használata, az azonos kiosztást játszó szeparálása, az áttételes értékelés. Ez a módszer elsősorban a whist-típusú kártyajátékok versenyein alkalmazható.

Véletlenszerű kiosztások, a társasági játéknak megfelelő értékeléssel. Az egyenlő esélyek érdekében az alábbi normákat alkalmazzák:

- 1./ A játszmasorozat (széria) hossza elér egy bizonyos alsó határt, amely fölött a résztvevők kilátásai a nagy számok törvénye alapján várhatóan közel azonosak: egy-egy játékos lapjainak ütési, kombináció-képzési, illetve lerakási lehetőségei között nincsenek szignifikáns különbségek. Ez a küszöbérték a legtöbb játékban kb. 15 játszma.
- 2./ Egy széria játszmáinak száma osztható az asztal játékosainak létszámával, így mindenki ugyanannyiszor élhet az első játéktus (licit, kijátszás stb.) megtételének jogával. Az ülésrendből eredő különbségek is kiegyenlíthetők úgy, hogy a széria felének lejátszása után háromfős asztalnál bármelyik két játékos, négyfős asztalnál a szemben ülő párok egyike helyet cserél.

- 3./ A résztvevők elegendő lehetőséget kapnak tudásuk bizonyítására: a verseny körmérkőzéses vagy svájci rendszerben folyik, illetve az első fordulóban a teljes mezőny játszik és csak később van kiesés.

A rendszer kellően bonyolult és jól szabályozott játékokban egyéni és csapatverseny céljára egyaránt használható, bár az átlagosnál jobb vagy rosszabb lapjárás hatását teljes körűen kizárni nem lehet. A verseny megszervezése viszonylag egyszerű, nincs lényeges eltérés a társasági és a versenyjáték szabályai között.

Részben szabályozott kiosztások, relatív értékeléssel. Ez a versenyrendszer a legújabb, a royal tarokk változatai alkalmazzák. Itt a kiinduló helyzet kialakulásának spontaneitása korlátozott, mert egyes nagy adukat a szabályok elmében meghatározott játékosoknak kell adni és érvénytelen az olyan kiosztás, amelyben a résztvevők bármelyikének 3-nál kevesebb tarokk jutott. A teljesítményt az együtt játszó párok laperejétől függő mértékben honorálják. A rendszer hibája, hogy a laperő mérésére kidolgozott módszer csak hozzávetőleg megbízható, a teljesítmény értékelése pedig túlságosan bonyolult.

A versenyzés problémája az is, hogy a játékosok eredményét befolyásolhatja **partnerük jó vagy rossz játéka**.

- 1./ A tisztán konfrontációs játékok versenyein – mint pókerben – nincs ilyen gond, mert mindenki önálló érdekeltségű.
- 2./ Ahol állandó játéktársak vannak (bridzs, royal tarokk), a párok versenyeznek egymással, mindenki a választott vagy a neki jutott partnerrel van érdekközösségben. Az együtt játszó megismerhetik egymás stílusát, egyeztetik taktikájukat, viszont nehézséget jelent, hogy külön szabályokat és szervezési intézkedéseket igényel a szabálytalan eszközökkel, pl. a titkos konvenciókkal való együttműködés kiszűrése.
- 3./ A változó érdekeltségű játékokban a versenyzőknek lehetőségeik keretein belül meg kell ismerniük az asztalukhoz beosztott társaik játéktudását és partnerként vagy ellenfélként alkalmazkodniuk kell ehhez. A háromszemélyes játékokban (ulti, skat stb.) a partner szerepe valamivel kisebb, mint négy játékos esetén, mert a résztvevők a játszmák mintegy 1/3 részében partner nélkül, felvevőként játszanak. A versenykiírásokban meghatározott normák bizonyos területeken kizárhatják az egyéni stílus szélsőségeit. Egyes játékokban (pl. tarokkban) alkalmazhatók partnerszerzésre és partnerkizárásra irányuló taktikai eszközök is.

Szabályozást igénylő kérdés a **verseny időtartama** is. A sakk vagy a gó időméréséhez hasonló módszer kártyaversenyen nem alkalmazható, a játékidőt mégis limitálni kell, mert a túlságosan lassú játékosok feltartják, zavarják a többieket, ha pedig egyszerre több asztalnál folyik a játék, fennakadást okozhatnak a lebonyolításnál is. A játékidő szabályozására két módszer ismeretes:

- 1./ *A játszmák normaidejének meghatározása.* A normaidő a játék jellegétől függően 4-8 perc szokott lenni. A játékvezető (tornavezető stb.) feladata, hogy az idő betartásáról gondoskodjon, figyelmeztesse vagy szankcionálja a késlekedő versenyzőt. A normaidő túllépése az egyébként szabályos játszmát nem teszi érvénytelenné.

- 2./ *A széria normaidejének meghatározása.* Az időtúllépés következménye az, hogy a megszabott idő lejártakor a folyamatban lévő játszmát végig kell játszani, de újat kezdeni nem lehet, így a késedelmeskedő asztalnál a széria megrövidülhet. Ez a szabályozási mód az azonos asztalnál ülők közös felelősségévé teszi az átlag körüli játéktempó betartását.

A versenyfordulók hosszáról és időhatáraitól az elterjedtebb játékokban az alábbi előírások érvényesülnek.

A Bridzs Világszövetség versenyszabályzata a szervezőket jogosítja fel a fordulók időtartamának meghatározására, a hazai szabályok szerint egy játszmát átlagosan 7 vagy 7,5 perc alatt kell befejezni; általánosnak mondható a 16-játszmás széria.

A tarokkversenyek egy szériája általában 16 kiosztásból áll, egy játszmasorozat időkerete 90 vagy 80 perc szokott lenni.

Az országos ultibajnokságokon a Magyar Ultiszövetség szabályzata értelmében 12 kiosztásból álló fordulók vannak időmérés nélkül, de a rendezők korlátozhatják a felhasználható időt.

A pókerverseny egy fordulója addig tart, amíg az asztal valamelyik játékosa az összes zsetont el nem nyeri. A résztvevőknek folyamatosan elfogadható tempóban kell játszaniuk, túlságosan lassú játék esetén a versenyigazgató büntetést állapíthat meg.

Kártya és kártyajáték Magyarországon

Magyarországra már a XV-XVI. században eljutottak olasz és német készítésű kártyák, de ezek csak az uralkodói, főúri körökben voltak ismertek. A kártya szó első hazai említése egy 1495-ben kelt latin nyelvű forrásban történt, 'kartha' alakban. A legrégebb fametszetű nyomtatott játékkártyát Magyarországon 1568-ban készítette Hofhalter Rafael Gyulaféhevárott. Nagyobb számban a XVIII. század második felétől állítottak elő kártyákat, a tömeges gyártás pedig az 1840-es években kezdődött. Ismertebb régi kártyagyártóink Merlein Kristóf, Scruzina Anna, Schneider József, Chwalowsky Ödön, Giergl Károly és gyermekei: István és János voltak. 1869-től az Első Magyar Kártyagyár Részvénytársulat, majd 1896-tól 1949-ig a Piatnik Nándor és Fiai cég volt hazánkban a kártya legnagyobb előállítója.

Korai kártyafestőink főleg bajor és osztrák példákat követve a XVIII. évszázad végére kialakították az első magyar kártyatípust, a soproni kártyát. Ezen német színjelzők vannak, egy csomag 36 vagy 32 egyképes lapból áll, rangos kártyái az ász, a király, a felső és az alsó. Az ász lapokon egyes készítőknél már feltűnik a négy évszak allegorikus ábrázolása.

Az ún. magyar képes, 32 lapos, német sorozatjelű kártyát 1820-tól készítették Bécsben, Prágában, Pesten és Temesvárott. Egy- és kétképes változatban is készült, az egyalakos kártya tők ász lapja a soproni kártyához hasonlóan hordón ülő Bacchus-figurát ábrázol, a makk ászon a cseh oroszlán látható. A soproni és a magyar képes kártyát a XIX. század végéig gyártották.

Újabb és napjainkig standard kártyánk a Tell-kártya, amelyet első ízben Schneider József készített Pesten, kb. 1835-ben. Ez a kártyafajta a soproni típusból fejlődött ki oly módon, hogy megalkotója Friedrich Schiller Tell Vilmos című drámájának szereplőit jelenítette meg az alsó és felső lapokon. Burkolt osztrákellenes célzattal hozhatták létre (hiszen Tell sikerrel harcolt Habsburg Albert helytartói ellen). A Tell-kártya tehát magyar találmány, a német játékeszköznek egy Magyarországon kialakított egyéni változata, külföldi előzményei, közvetlen svájci vonatkozásai nincsenek. Kezdetben minden szín 9 lapból állt, a legkisebb kártya a VI volt. A piros VI azt a jelenetet ábrázolta, amelyben Tell nyíllal lelövi fia fejéről az almát. Nincs még egy standard kártya a világon, amely irodalmi alakokat ábrázolna; kártyánk sajátossága az is, hogy az ászok az évszakokat jelenítik meg. A játékszer népszerűvé válásában fontos szerepet játszott tükörképes kivitele is, ami elődjénél könnyebben kezelhetővé tette.

A mai Tell-kártya 32 lapos, sorozatjelei a makk, a zöld, a tők és a piros, a rangok ugyanazok, mint a soproni kártyában. Minden kártyalap tükörképes, kerettel és felezővonallal, az ászok, a felsők és az alsók feliratosak. A számos lapokon római számú indexek vannak, legnagyobb részük várakat, tájakat vagy személyeket is ábrázol. A makk felsőn kívül a piros VII és a piros VIII lapok jelenítik meg a legendás hős alakját, a tők VIII-on pedig Tell mellett felesége, Hedvig és fia, Walter is látható. A Tell-kártyát manapság Magyarországon kívül Ausztriában, Csehországban és Németországban is gyártják.

A tarokk-kártyának az újabb, francia színjelzős mintája honosodott meg hazánkban 1750 körül, legrégebb ismert hazai készítője Merlein Kristóf volt Sopronban. A XIX. század folyamán 40-nél több változatban állították elő, gazdag illusztrációkkal, volt pl. kínai, huszár-, rébusz-tarokk, falusi és mitológiai jeleneteket, várakat, városokat, nemzeti hőseket bemutató kártyánk.

A kiegyezést követő időszakban, amikor már nálunk is létrejöttek a gépi tömegtermelés feltételei, megszűnt ez a gazdagság és állandósult a mai tarokk-kártya, amely a cseh tarokkhoz hasonlóan a bécsi tarokk leszármazottja. Egy csomag 54 lapból áll – bár a legtöbb játékhoz csak 42 lap szükséges –, az alakok a király, a dáma, a lovas és a bubi (botos). A treff és pikk színek legkisebb lapjai a 10, 9, 8 és 7, a káróé és kőr pedig az 1 (ász), 2, 3 és 4. A főszín legmagasabb kártyája a skiz, a többi tarokk magasságát római számú index jelzi. A mellékszínnek számos kártyái egyképesek, a rangosak és a skiz tükörképesek, a többi tarokk változóan kétképes. A mellékszínnek számos lapjai kivételével valamennyi kártyalap keretes, felezővonal csak a számozott tarokklapokon látható.

A francia kártyának az angol-amerikai változata használatos Magyarországon, a színek magyaros elnevezései: treff, káró, kőr és pikk.

A standard kártyák mellett régóta gyártanak sokféle gyermekkártyát, olykor oktató és alkalmi kártyák is megjelennek, az utóbbiak elsősorban reklámcéllal.



Az elmúlt pár száz évben számos kártyajátékot űztek Magyarországon. Egy részük külföldi eredetű, főleg francia, osztrák, német vagy olasz, mások hazánkban keletkeztek. A magyarok kártyaszeretete és tehetsége megnyilvánul abban, hogy több, máshonnan átvett játéknak néhány évtized alatt önállósult, az eredeténél érdekesebb változatát alakítottuk ki. A tarokkjátéknak pl. világszerte legalább 15 fajtája ismert, de több alakzat – köztük a legérdekesebb figura, a XXI-fogás – magyar találmány és a játék több formációját is nálunk alkották meg. A preferansz hazai változatának differenciált értékelési rendszere a bridzséhez hasonlítható. A rablólútit igazán érdekessé tevő megoldás – a többszöri taloncsere lehetősége – hazai lelemény, másutt nem ismerik.

A XVII. századi Magyarországon már kialakult kártyakultúra létezett. A kártyajátékainkra vonatkozó első terjedelmesebb forrás Koháry István (1649-1731) Vasban vert rabnak bús elmével fáradva versekben vett sétálása című verses műve, amelyet a szerző 1685-ben, munkácsi fogsága idején vetett papírra. A mű tanúsága szerint akkoriban négyszínű kártyát használtak, melynek színei a veres, zöld, makk és tök, rangos lapjai a király, felső és alsó voltak. Említés történik a kétszem (ász), az asszony (tízes), a kilences és a nyolcas lapokról is. A kártyajátékok résztvevőinek száma 2-6 volt, ismertek olyan kártyás alapfogalmakat, mint az emelés, osztás, tromf (adu), passzolás, tartás, kontrázás. Koháry nevén említi ezeket a kártyajátékokat: pikét, quindecim (tizenötös), gazda (vagy gazda pás), lengyel pás, trizák és kauff labét. A játékok szabályai a mű alapján nem állapíthatók meg, jellegüket is csak sejteni lehet. Kissé részletesebben a trizákról van szó, amely nem azonos a későbbi trisákkal (az a tarokkjáték egyik fajtája), hanem valamiféle összehasonlító játék lehetett, a leírt szituációban először hárman, majd ketten játsszák, a ferblihez vagy a pókerhez hasonló módon.

„Egyik a’ másikat, bátran játékaival,
s-ollykor kártyájának, fel-fordulásával,
sokszor el-ijeszté, nagy fent hívásával
és az aranyaknak, bőven hányásával.”

A XVIII. század kártyajátékai is általában ismeretlenek, többüknek csak a neve maradt fenn, szabályaik nem rekonstruálhatók. Mária Terézia 1779-ben kiadott kártyatilalmi rendeletéből megállapíthatóan játszották a fáraó, basette, bass-dieci, landes-knecht, quindecim, farbeln, treschako, sincere, breton, mollina és vojta nevű kártyajátékokat. A tiltottakon kívül persze más játékokat is űztek akkoriban, játszották például a máriást, közelebbről nem ismert módon tarokkoztak és labétoztak.

A XIX. századból már bővebbek a források. 1824-ben Pozsonyban megjelent az első magyar kártyakönyv, amely a whistet ismerteti A' Vhyst vagy-is Csitt Játék címmel. A reformkortól kezdve a kártyajáték tömegeket vonzó, nagyon népszerű szórakozássá válik, sok új játék kerül be az országba, továbbfejlődnek a régebbiek. A Kártyajátékok Könyve (1889) már 12 pasziánszot és 23 társas kártyajátékot dolgoz fel, köztük négy ferbliváltozatot és kétféle tarokkjátékot. A Kártya-codex (1898) a következő játékokat tárgyalja, többé-kevésbé részletesen: hármás és négyes tarokk, tartli (felsős), alsós kaláber, ferbli, huszonegy, angén, szabólegény, filkós, nasi-vasi, lengyel bank, máriás, tűz, nyílt ferbli, kopka, elfmaderli, rablóbanda, portugalese, kártyalottó, kártyadominó, cvikk, briscon, whist, preferánsz, piquet, makaó, kaszinó, bézigue, ékarté, tizenötös játék és pocker (póker). Vannak a kornak olyan magyar kártyajátékai is, amelyek létéről csak irodalmi művek utalásai tudósítanak, szabályaik nem maradtak fenn, mint a capári, a kutya és a jópeták. A kártyajáték közkedveltségét bizonyítja, hogy 1900 körül csak Budapesten legalább 300 nyilvános helyen lehetett kártyázni.

A XX. század első felében még tartott az alsós, a felsős, a tarokk és a preferánsz divatja. A bridzs 1925-ös létrejötte után csakhamar gyökeret vert Magyarországon, bridzsválogatottunk az 1930-as években az európai élmezőnyhöz tartozott. A század második felében az ulti került az első helyre, elterjedtté vált a rómi, a kanasztá és a póker. Családi, baráti körben sok kisebb kártyajáték is élt, mint a Fekete Péter, a színgyűjtő, a snapszli, a zsírozás, a lórum, a csatázás, a svindli, az uno. A rendszerváltozást követően újból megerősödött a polgári hagyományaink részét képező bridzs és tarokk. A század végén megjelentek a modern közlekedési eszközöket ábrázoló gyermekkártyák, szokásba jöttek az azokkal folytatott kvartett, összehasonlító és memória játékok.

Az ezredforduló után a hazai kártyázási szokások annyiban változtak, hogy fokozódott a póker népszerűsége, és létrejött szinte minden ismert kártyajáték számítógépes változata. Az információk átadása terén a szakkönyvekhez képest nőtt az internet jelentősége, egyéb tekintetben az elmúlt évtizedek jellemzői érvényesülnek.

Gazdás

A gazdás régi magyar pasziánsz, amely feltehetőleg a XVIII/XIX. század fordulója körül keletkezett, szabályait 1888-ban írták le először. Több, csak névről ismert régi magyar kártyajátékkal ellentétben a gazdás túlélte a századok viharait, talán egyszerű szabályainak köszönhetően. A siker ebben a játékban a kezdőállás lapsorrendjén kívül a játékos ügyességétől is függ.

A gazdázáshoz magyar kártyára van szükség.

A játékos a kártyacsomagot összekeveri, majd a lapokat egyesével, 2 négyes sorban az asztalra helyezi. A lerakással 8 csomót képez, amelyek három alsó lapját képpel lefelé, felső kártyáikat képpel felfelé fordítja.

A lerakás befejezése után a csomók tetejéről az azonos rangú párokat (két hetest, két nyolcast stb.) felveszi. Három azonos rangú lap közül bármelyik kettőt felszedheti. Egy vagy több lappár felvétele után a játékos a kiemelt kártyák alatt fekvő lapokat felfordítja, és addig folytatja a párok gyűjtését, amíg lehetséges. Az asztalról már felvett lapok képes felét megtekintheti, jogában áll az egy-egy csomóhoz tartozó lapokat megszámolni, a lefelé fordított kártyákat azonban nem nézheti meg.

A pasziánsz sikerül, ha az asztalon nem marad kártya.



Az alaphelyzet variációinak száma fantasztikusan nagy. Ha eltekintünk a lapok színétől és a négyes csomók egymáshoz viszonyított sorrendjétől – minthogy ezek a párosítás szempontjából közömbösek –, a kezdőállás változatainak száma

59 287 247 761 257 130 625.

A **kezdőállásból** minden párt, három azonos rangú lap (triplett) közül tetszés szerinti kettőt vegyünk fel, azután az alattuk fekvő lapokat fordítsuk meg. Átlagosan minden 160. játszmaiban fordul elő, hogy egyetlen pár sem kerül fölültre – ez kivédhetetlen balszerencse –, a játzmák többségében azonban több pár vagy pár és triplett is található a kirakatban.

A **középjátékban** már minden felvételt követően fordítsuk fel a pár alatti kártyákat. Amikor csak egy pár van képpel felfelé, nincs választási lehetőség; ha triplett vagy legalább két pár látható, a csoportok egyenletes lebontására kell törekedni, azaz négyes csoportot sokáig ne hagyjunk érintetlenül, ellenben a legalsó lapot csak akkor vegyük fel, ha meghagyása előnnyel nem jár. Konkrétabban a következőkről van szó:

- a/ Mindenekelőtt olyan párhoz nyúljunk, amellyel megegyező rangú lapokat már vettünk fel, illetve szedjük fel az esetleges 4 egyforma kártyát (kvartett).

- b/ Másodsorban olyan párt, illetőleg a triplett azon két lapját vegyük fel, amelynek csomójában több lap található (ha pl. három tízes van 4, 3, és 2 lapból álló csomó tetején, az első kettőt kell felvenni); ha ez azonos, akkor a 4-2 megelőzi a 3-3-at, a 2-2 viszont a 3-1-et.

Egyenlő feltételek esetén a sorrend közömbös.

A **végjáték** lejátszása elsősorban technikai művelet, alternatív helyzetben alkalmazzunk az ismertetett taktikai elveket.

Az optimális eredmény elérésének valószínűsége céltudatos játék esetén mintegy 33%, ám jónak tekinthető már a 2 vagy 4 megmaradó lap is.

Párosító

A párosító vagy más néven páros-páratlan magyar kártyával játszott passzív pasziánsz. Keletkezése a XIX. század első felére tehető, szabályairól első ízben egy 1888-ban keletkezett forrás tudósít.

A játékos a megkevert kártyacsomag tetejéről a lapokat egyesével leveszi, azokat képpel felfelé fordítva, balról jobbra és felülről lefelé haladva két függőleges oszlopban helyezi el az asztalon úgy, hogy az egymás alatti kártyák féltakarásban legyenek. A vízszintesen vagy függőlegesen egymás mellé került azonos rangú lapokat felveszi, ha mindkét irányban azonos rangú kártyák vannak egymás mellett, csak az egyik párt veheti fel. Ugyanazon oszlopból felvett pár esetén a felső kártyalap megüresedett helyére az utolsónak lerakott lapot áthelyezi, ha az áthelyezéssel azonos rangú lapok kerülnek egymás alá, azokat is felveszi.

A lerakás befejezése után az asztalon maradt lapokat újból összekeveri és megismétli a lerakást, a harmadik alkalommal már csak azokat használja, amelyek a második lerakáskor is páratlanok maradtak.

A pasziánsz sikerül, ha legfeljebb három lerakás után minden kártyalapnak lesz párja – ez meglehetősen ritka esemény, esélye nem több 15%-nál. Átlagos esetben mindhárom átlapozáskor a kártyák kb. 1/3-a párosítható, ezért a megmaradó lapok száma 10 körül alakul. Jó eredménynek számít tehát, ha a három kísérlet után legfeljebb 8 lapnak nem sikerül párt találni.

Villámpasziánsz

Ez a játék a Ladányi Lóránt szerkesztette 55 pasziánsz című kötetben (1943) szerepelt először, pasziánsz stratégia néven. Villámpasziánsz elnevezéssel Berend Mihály ismertette 1984-ben, a Kártyások könyvében. A könnyű játékok közé sorolható, a lapokat célirányosan rakosgató játékos az esetek mintegy felében az összes lapot a helyére tudja tenni, a kezdők is kb. 33%-os eséllyel számíthatnak a sikerre.

A villámpasziánszhoz 32 lap szükséges, használható magyar kártya vagy olyan francia kártyacsomag, amelyből a hetesnél kisebb lapokat kivették. A cél emelkedő sorrendű, vegyes sorozatok kialakítása, tehát a színeknek nincs jelentőségük, csak a lapok rangja számít.

A megkevert kártyacsomag tetejéről a lapokat egyesével kell levenni, amíg a pakli el nem fogy. A levett kártyalapok a négy fősor és a három segédsor valamelyikében helyezhetők el, mind a fő-, mind a segédsorok lapjait képpel felfelé, féltakarásban kell letenni.

A fősorokat csak hetessel lehet elkezdni és a fősorokban lévő kártyákra mindig eggyel magasabb rangú lapok rakhatók – színüktől függetlenül – ebben a sorrendben: VII, VIII, IX, X, alsó, felső, király, ász (illetve 7, 8, 9, 10, bubi, dáma, király, ász).

A lapok a segédsorokban bármilyen sorrendben elhelyezhetők. A már letett kártyákat felvenni nem szabad, de a segédsor utolsóinak lerakott, rangban oda illő kártyáját át lehet tenni a fősorba, ezt követően a felvett lap alatti lap is átrakható stb. Amennyiben van áthelyezhető kártya, a játékos eldöntheti, hogy az átrakást választja-e vagy a csomag tetejéről vesz le lapot; a kártyacsomag elfogyása után már csak a segédsorból fősorba helyezés lehetséges.

A pasziánsz sikerül, ha az összes lap a fősorokban kerül.



A célszerű játék alapelve, hogy ha egy lapot valamelyik fősorba helyezhetünk, azt haladéktalanul tegyük meg.

A segédsorokat úgy képezzük, hogy ne kerüljön egy lap fölé sem magasabb kártya, tehát egy adott lapra csak azonos rangút vagy kisebbet tegyünk. Ha egy lapot több hibátlan segédsorba is helyezhetnénk, oda tegyük, amelynek a legfelső lapjához rangban legközelebb áll, pl. egy kilencest a tízesre, ászra és felsőre végződő sorok közül a tízesre helyes rárakni.

Amikor már nem lehet betartani az említett elvet, lehetőleg csak egy olyan sort alakítsunk ki, amelyben magasabb rangú lap van az alacsonyabb fölött. Ha egy segédsort muszáj elrontani, elsősorban a legrövidebbet rontsuk el, arra azonban vigyázni kell, hogy a rossz lap ne kerüljön az összes ugyanazon ranghoz tartozó, fősorba még nem került lap fölé. Pl. ha egy segédsorban három alsó fekszik, a negyedik pedig fősorban van, ide ász, királyt vagy felsőt már ne tegyünk, mert különben a játék biztosan elakad. Az elrontott segédsorba lehetőleg csak csökkenő sorrendű lapokat helyezzünk, mert úgy lehet a hibáig terjedő szakaszt gyorsan lebontani. Ha három sorrendi hiba van – akár egy, akár több segédsorban –, a pasziánsz csak kivételesen sikerülhet, négy hiba pedig biztosan javíthatatlan.

Az elrontott segédsort a rossz kártyáig (ha több van, az utolsóig) minél előbb le kell bontani, ennek érdekében alternatív helyzetben először a rossz sorból vegyünk el lapot. Többféle átrakási mód közül válasszuk azt, amely üres segédsort is eredményez.

A célszerűségi elvek követése esetén főleg az akadályozhatja meg a pasziánsz sikerét, hogy a hetesek vagy az ászok túl későn bukkannak elő.

Ablak-pasziánsz

Az ablak-pasziánszot Magyarországon Zsigri Gyula ismertette először, 1996-ban megjelent könyvében (Újabb 21 kártyajáték és még 12 pasziánsz). Előzménye a rendező pályaudvar nevű játék, ez a pasziánsz – bár több lapot használ – nem annyira érdekes, a játzó kombinálási lehetőségei szűkösebbek.

Az ablak-pasziánsz az egyszemélyes kártyajátékok legkitűnőbb osztályához tartozik. Kellemes, háttértevékenységként vagy akár versenyszerűen is űzhető aktív pasziánsz, benne ötlet és szerencse, rutin és intuíció egyaránt szerephez jut. A tapasztalt, elmélyült játékos a játszmák több mint felét sikerre viheti.

A játékhoz magyar kártya szükséges.

A játzó a kártyacsomagot összekeveri, majd a lapokat a csomag tetejéről egyesével leveszi és balról jobbra, felülről lefelé haladva 4 nyolcas sorban, képpel felfelé fordítva az asztalra teszi.

A lapok letevését követően a heteseket kiemeli és a sorok elejére helyezi (alaplapok), az alsó sorba a makk hetes kerül, aztán a zöld, a tök és a piros következik. A hetesek kiemelése nyomán keletkező üres helyek lesznek az ablakok. A 32 kártyalap és a 4 ablak tehát 36 helyet tartalmazó kirakatba rendeződik, melyet vízszintesen 4 sor, függőlegesen 9 oszlop alkot.

A cél az első oszlopban lévő heteseknél kezdve teljes, tiszta sorozatok kialakítása, vagyis az eredményes játszma végállásában a felső sor csak piros, a második tök, a harmadik zöld, a negyedik makk lapokból áll, balról jobbra haladva VII, VIII, IX, X, alsó, felső, király, ász sorrendben.

A lapok a következő módon helyezhetők át: egy üres helyre a tőle balra fekvő lappal azonos színű, rangban eggyel magasabb vagy a tőle jobbra fekvő lappal megegyező színű, eggyel alacsonyabb rangú kártyát lehet tenni. Ha az ablak előtt pl. a zöld A, mögötte pedig a piros X van, oda a zöld F vagy a piros IX kerülhet. Az áthelyezett kártyalap megüresedett helyére ugyanilyen szabályok szerint szabad lépni. Az alaplapok nem mozdíthatók, azok a játszma végéig a sorok elején maradnak, egy-egy sorban a lapok és az ablakok együttes száma csak kilenc lehet.

A 9. oszlopba, ásztól jobbra, VIII-tól balra eső vagy olyan ablakba, amelynek jobb oldalán a bal oldali lapnál két fokkal magasabb, azonos színű kártya található (pl. a piros IX és A), a szabályok szerint csak egy lap helyezhető, ezért ezek félértékűek. Amikor két ablak van egymás mellett, azokba is csak 1-1 lap léphet. Ha az ablak két oldalán azonos színű, szomszédos lap található és a jobb oldali a magasabb (pl. a tök A és F), balra vagy jobbra lépni egyaránt lehet.

Előfordulhatnak passzív ablakok (vakablakok) is, amelyekbe az adott helyzetben egyáltalán nem rakható kártya, pl. 3 egymás melletti ablak közül a középső biztosan passzív, ilyen a 9. oszlopban keletkezett ablak, ha előtte Á van és vakablak az is, amelyet balról Á, jobbról VIII határol.

A játszma a négy teljes, tiszta sorozat felépítése esetén sikeresen befejeződik. Az első kiosztásnak vége, ha

- a pasziánsz sikerül,
- nincs áthelyezhető lap,
- harmadszor alakul ki ugyanaz az állás vagy
- a játékos a lejátzás befejezése mellett dönt.

A második, harmadik és negyedik pont esetében a játékos tovább próbálkozhat, feltéve hogy legalább egy szint teljesen ki tudott rakni, egyébként a pasziánsz sikertelen. Ha egy-három szint végig kirakott, a helyükre nem került kártyákat felveszi, megkeveri, és újból kirakja úgy, hogy a teljes sorokba nem tesz lapot, az 1-7 lapból állók után pedig 1 ablakot kihagy, így ismét 4 sor és 9 oszlop keletkezik. A lejátzás módszere, célja és a befejezés szabálya ugyanaz, mint az első kiosztásnál. Amennyiben a tiszta sorok kialakítása a játékosnak most sem sikerül, de van olyan sor, amelyet a második kiosztásban tett teljessé, tehet egy harmadik kísérletet is: a sorozathoz nem tartozó kártyalapokat felveszi, keverés után a már ismertetett módon lerakja őket, majd folytatja a lejátzást. Ha az összes lap a harmadik kiosztás végén sem kerül a helyére, a pasziánsz elbukik.

Több résztvevő esetén mindenki azonos számú játszmával kísérletezhet. A játzó partnere, illetve több partnere közül bármelyik a lerakás megkezdése előtt megemelheti a kártyacsomagot. A megfogott lapot kötelező áthelyezni, amennyiben az a szabályok szerint lehetséges. Meg lehet állapodni abban is, hogy az első keverés megkezdésétől számított 10 percen belül be nem fejezett játszma is sikertelennek számít.

Az eredmény úgy mérhető, hogy az első kiosztásban kirakott játszma 5, a másodikban 4, a harmadikban 3 pontot ér, a harmadik kiosztásban elbukott játszmaért 2, a másodikban 1 és az elsőben 0 pont jár. A sikertelen játszmákban figyelembe kell venni a megmaradt lapokat is, pontegyenlőség esetén az nyer, aki több lapot tudott a helyére tenni.



A kiinduló helyzet variációinak száma kimeríthetetlenül nagy, nagyságrendje a 10 harmincnegyedik hatványával mérhető. Az aktuálisan mozdítható kártyalapok száma 0-tól 8-ig terjedhet, a sikeres játszmák kb. 40-50 lépést igényelnek.

A hetesek helyretétele után tekintsük át az állást abból a szempontból, hogy van-e viszonylag könnyen kirakható szín. Ilyennek számít különösen az olyan sor, amelyben az alaplapp színéből a hetesen kívül legalább 3 lap van, sorrendjük emelkedő és az ablakok száma is magasabb 1-nél. Ha találunk jó sort vagy legalább olyant, amely néhány húzással hasonlónvá tehető, próbáljuk meg kirakni. A sikerrel kecsegtető szint elsősorban balról jobbra igyekezzünk felépíteni, ha ez nem lehetséges, gyakran érdemes a közepénél próbálkozni vagy a magas lapoktól az alacsonyabbak felé haladni.

A kirakható szériát építsük fel az ászig, más színekre való tekintet nélkül. A tapasztalatok szerint a sikertelen játszmák leggyakrabban az első kiosztásban akadnak el, tehát ha el tudunk jutni a második kiosztásig, már jó esélyű lesz a pasziánsz. Tétélezzük fel ezt a kiinduló helyzetet! (A lépések úgy követhetők könnyen, ha egy csomag kártyából az állást kirakjuk.)

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
A	piros VII	makk IX	zöld X	piros Á	makk X	piros VIII	○	piros IX	tök K
B	tök VII	○	piros F	tök F	makk Á	makk A	zöld Á	piros K	○
C	zöld VII	zöld VIII	zöld K	tök IX	zöld F	tök VIII	tök X	piros X	zöld IX
D	makk VII	○	tök Á	zöld A	makk K	makk F	piros A	tök A	makk VIII

A legjobb sornak a zöld ítéhető, pedig nincs is benne ablak. Először rakjuk a tök nyolcast a B/2-re, lépünk a zöld királlyal a C/6-ra, tegyük végleges helyére a zöld kilencest. Következhet a piros alsó a C/9-re, a makk király a D/7-re. Ha a makk alsót a D/5-re helyezzük, a zöld király léphet a B/6, a tök kilences a C/6 mezőre, így módon a zöld tízes is a helyére kerülhet és így tovább.

Ha nincs olyan szín, amely határozottan esélyesebb lenne a többinél – általában nincs ilyen –, húzásaink kezdetben az állás kedvezőbb állapotba hozására irányuljanak. Az ászokat elsősorban a 9., másodsorban a 8. oszlopba; a királyokat lehetőleg a 8., ha ez nem lehetséges, a 7. oszlopba helyezzük; a felsőket vigyük el a 8-9. oszlopból; emellett törekedjünk arra, hogy az ászok és királyok közül minél több a saját sorába kerüljön. E taktika célja a nagy lapoknak a sorozatok továbbépítését akadályozó (blokkoló) helyzetének megelőzése, hiszen amíg egy király a 9. oszlopban van, a szín ásza mozdíthatatlan, ha a felső található a sor végén, a király legfeljebb az ász elé léphet. Vegyük figyelembe azt is, hogy a rossz oszlopban lévő nagy lap idegen szín sorában kevésbé veszélyes, mint a sajátjában. További elv, hogy elsősorban teljes értékű (nyitott) ablakokat eredményező lépéseket tegyünk, mert úgy lesz a legrugalmasabban továbbjátszható az állás.

Amikor az említett húzások nem lehetségesek vagy általuk sem alakult ki ígéretes szín, a kisebb lapokat kell mozgatni olyan elv alapján, hogy az alacsonyabb kártyák balra, a magasabbak jobbra mozduljanak el, lehetőleg a saját színüknek megfelelő sorba kerüljenek. Az elhelyezés persze ritkán történhet egy lépésben, ezért meg kell tervezni a játékot. 3-4 húzást a kezdő játékos is előre lát, a tapasztalt már 5-6-ot, az igen jó játékos pedig 7-8-at is.

Ha semerre sem látszik kiút, megéri pusztán az állás átrendezése, a keverés érdekében is tenni néhány lépést. Olykor egy lapot vissza lehet helyezni az előző helyére (reverzibilis lépés), ezt kockázat nélkül kipróbálhatjuk.

Kényszerhelyzetben egy részlegesen kirakott színből néhány lapot vissza is szedhetünk, hogy az így felszabaduló helyeken új variációval próbálkozhassunk, más színben segítsük az előrehaladást. Ezt a szituációt mutatja be a következő példa.

	1.	2.	3.	4.	5.	6.	7.	8.	9.
A	piros VII	piros IX	zöld F	zöld X	zöld A	piros VIII	zöld K	zöld Á	○
B	tök VII	tök VIII	tök IX	tök X	piros X	tök A	tök K	tök Á	○
C	zöld VII	zöld VIII	zöld IX	tök F	piros A	○	○	makk Á	makk K
D	makk VII	makk VIII	makk IX	makk X	makk A	makk F	piros F	piros Á	piros K

Látszólag nincs menekvés, a piros felső ugyan léphet a C/6-ra és a makk király a D/7-re, de aztán a játék óhatatlanul elakad. A megoldás a következő: tegyük a makk királyt a C/7, a makk felsőt a C/6 mezőre, majd a piros alsót a D/6-ra, a makk alsót a C/5-re. Most elrakhatjuk az útból a blokkoló piros tízest, és a tök széria teljessé tehető (az alsó eggyel balra lép, helyére a felső kerül). A tök sorozat kirakása után a játékot még sokáig folytatni lehet, a következő kiosztásban sikerre is vihető.

Ügyeljünk arra, hogy egy teljes sorozat kirakása előtt többszörös vakablak lehetőleg ne keletkezzen, pl. amikor az A/7 mezőn a zöld ász, az A/8-on a makk tízes és az A/9-en ablak van, célszerű az ablakot a makk alsóval kitölteni, csak aztán ellépni a tízessel.

Ha az első kiosztásban sikerült egy színt kirakni, a játék elakadása előtt a maximális számú lapot tegyük a helyére. Abban a sajátos helyzetben viszont, amikor egy vagy két színt kiraktunk és egy másikat is befejezhetnénk, de akkor a leghosszabb befejezetlen szín legfeljebb négyes lenne, helyesebb 7 lapos sorozatot hagyni és az első kiosztást befejezni. Így a második kiosztásban a pasziánsz biztosan nem akad el, mivel a hetes hosszúságú sorozat mindig kiegészíthető nyolcasra. Többféle, azonos számú megmaradó laphoz vezető játékmód közül válasszuk azt, amelynek eredményeként kialakul egy legalább ötös hosszúságú sorozat.

A második kiosztásban elsősorban a leghosszabb színtöredéket próbáljuk befejezni, egyenlő hosszúak közül pedig azt, amelyik egyszerűbben, kevesebb lépéssel kirakható. Ha csak a második színt tudjuk befejezni, arra törekedjünk, hogy a megmaradó lapok a két szín között egyenletesen oszoljanak meg.

Az első vagy a második kiosztás végén kialakulhatnak olyan állások, amelyeket követően a megmaradt lapok 100%-os biztonsággal a helyükre tehetőek. Ezek a következők: 2 lap egy vagy két színben, 3 lap két vagy három színben, 4 lap három színben.

Más végállások ugyan nem garantálnak biztos sikert, de észszerű játékkal az esetek többségében elérhető a jó eredmény. Pl. 4 maradék kártyalap két színben, 2-2 megoszlásban 91,7%-os, 3-1 eloszlásban pedig 83,3%-os valószínűséggel lesz sikeres.

Amikor minden megmaradt kártyalap ugyanahhoz a színhez tartozik, a kilátások kissé rosszabbak, mert az átrakáshoz csak egy ablak használható. 3 kártya esetében az esély 83,3% (a lerakás 6 lehetséges sorrendje közül csak az Á F K kedvezőtlen), 4 kártya 70,8%-os, 5 pedig 57,5%-os valószínűséggel rakható ki, feltételezve mindig a logikus játékot. 6 lap kirakása többnyire eredménytelen, 7 lapé pedig már rossz esélyű.

Néha további, céltalan lépések megtétele nélkül is látható, hogy az adott kiosztásban újabb kártyalapok a helyükre már nem kerülhetnek vagy a játék nem fog sikerülni. Ilyenkor célszerű a kiosztást, illetve a játszmát befejezni.

Karametli

A karametli szerencsejáték, amelyet 1900 körül már játszottak Magyarországon.

A résztvevők száma 3-6, a játék két csomag magyar kártyát igényel.

A játék kezdetén meg kell állapodni a legkisebb tét összegében, a legnagyobb tét ennek tízszerese lehet. El kell dönteni azt is, hogy az egyes játékosok a kártyalapok melyik részére helyezhetik pénzüket: a lapok alsó, középső vagy felső részének bal, illetve jobb oldalára.

Minden játszmában egy bankár és kettő-öt ellenfél (poentőr) áll szemben egymással. A résztvevők felváltva, egyenlő számban lesznek bankárok.

Mielőtt a játék elkezdődne, az egyik kártyacsomag lapjait képpel felfelé fordítva, színek és nagyság szerint rendezve négy sorban az asztalra kell helyezni. Ezek a lapok a játék végéig az asztalon maradnak. A bankár a másik kártyacsomagot megkeveri, majd bal oldali szomszédjával megemelteti. Amíg a bankár kever, a többiek az asztalon levő lapokra felteszik tétjeiket. Mindenki köteles legalább 3 lapot megtenni.

A pénz feltevését követően a bankár a kártyacsomag legalsó lapját megmutatja. Az asztalon lévő azonos lapról a téteket vissza kell venni, azokat más lapra át lehet helyezni, de nem kötelező; a kártyát a bankárnak képpel lefelé kell fordítania, a játszma végén köteles azt visszafordítani.

Ez után a bankár megkezdi a nyerő lapok kisorsolását úgy, hogy a kezében levő kártyacsomag felső 9 lapját sorban felfordítja. Aki az első és a második kártya párjára tett, pénzét visszakapja. A harmadik és a negyedik kihúzott lapra tevőnek a tét kétszerese, az ötödik és a hatodik lap esetében háromszorosa, a hetediknél és a nyolcadiknál négyszerese jár vissza. A kilencedik kártya a játszma főnyereménye, a karametli: aki e kártya párjára tett, a feltett összeg kilencszeresét kapja meg.

Ha bármely kihúzott lapot többet is megtettek, mindannyian nyernek. A nyereményeket a bankár fizeti, viszont a ki nem húzott lapokon maradt tétek az övéi lesznek.



A kilenc nyerő lapot 457 230 501 000 variációban lehet kihúzni. Más hazardjátékokhoz hasonlóan a karametliben sincs biztosan nyerő módszer. Minden kisorsolt kártyát az talál el, aki az összes lapot megteszi, ekkor azonban – egyenlő nagyságú téteket feltételezve – 31 egységnyi összeget fizet és csak 29-et nyer. Helyesebb ezért kevesebb lapot megjátszani és különböző pénzüsségeket kockára tenni.

Sárisáp

Ennek a játéknak az eredete nem ismert, de annyi bizonyos, hogy 1980 körül a Balaton melletti üdülőkben, táborokban 1 forintos alapon játszották, sárisápon kívül nevezték bankosnak vagy bankárosnak is.

A játékosok száma 3-6, szükséges hozzá egy csomag magyar kártya.

Minden játszmában egy bankár játszik kettő-öt ellenféllel. A bankár szerepe játszmánként cserélődik és mindenkit ugyanannyiszor illet meg.

A pénzbeli alapegységben előzetesen meg kell állapodni.

A bankár a játszma kezdetén a kártyákat megkeveri, majd minden ellenfélnek 4 lapot ad. Az ellenfelek lapjaikat képpel felfelé fordítva maguk elé helyezik az asztalra.

A bankár a kezében maradt kártyacsomó felső 8 lapját sorban megmutatja, a sorrenden nem változtathat. Aki előtt az első négy felfordított lappal azonos rangú kártya fekszik, az elsőként kihúzott lap után az alapegységet, a másodikért az alapegység kétszeresét, a harmadikért háromszorosát, a negyedikért pedig négyszeresét fizeti a bankárnak. A második négy kártya esetében a helyzet fordított: azokért a bankár fizet 1, 2, 3, illetve 4 egységet. Akinél több azonos rangú, kisorsolt lap van, azokért többszörösen fizet, illetve nyer.

Ebben a játékban a nyerési esélyeket befolyásolni nem lehet, a kiosztás és a kártyacsomag lapsorrendje mindent meghatároz.

Memória

Ez az emlékezőtehetséget csiszoló játék az 1980-as években vált kedveltté, elsősorban a gyermekek körében. Többféle, kifejezetten erre a célra készült kártya került forgalomba mesefigurákkal vagy oktató jelleggel.

A résztvevők száma kettő, három vagy négy. Ha legalább hárman játszanak, a sorrend jobbra tart. A kártyacsomagot keverés után lefordítva, szabályos alakzatban le kell rakni az asztalra (a 88 laposat pl. 8 tizenegyes sorba). Az első játékos 2 tetszőleges lapot felfordít, ha ábrájuk egyforma, a párt felveszi és újabb 2 lapot felfordíthat mindaddig, amíg párokat talál; ha a két kártya nem páros, visszafordítja őket, és a soron következő játékos próbálkozhat ugyanilyen módon párok keresésével. Ha már mindenki fordított fel lapokat, újból az első játékos következik stb. A játék az összes kártyalap felvételéig tart, a győztes az, akinek a legtöbbet sikerült felvennie.

Memóriázni standard kártyákkal, pl. magyar vagy francia kártyával is lehet. A könnyebb változatban bármely két azonos rangú kártyát párosítani lehet (ez főleg a játszma első felében könnyebbség), a nehezebb verzióban csak makk-zöld és tők-piros, illetve treff-pikk és káró-kőr lappárok képezhetők.



Az eredményes játék legfontosabb elve az önmagunk vagy játékostársunk által felfordított lapok alapos megjegyzése. A játszma elején, amikor párt még csak véletlenül lehet találni, célszerű valamilyen rendszert követni a kártyák forgatásánál, pl. elindulunk az egyik sor végén és egyesével haladunk, így valószínűleg könnyebb lesz emlékezni a már megnézett lapokra. Amikor egy pár egyik lapjának helyében biztosak vagyunk, a másikat pedig csak sejtjük, a bizonytalant fordítsuk fel először, ha ez a gyanított kártyalap, a párt felvehetjük, ha viszont nem az, akkor a másik helyett nyúljunk ismeretlen laphoz.

Zsírozás

A zsírozás egyszerű szabályok alapján folyó, komplex ütésű játék. Valószínűleg Magyarországon keletkezett a XIX. század végén, régebben zsír vagy zsíros néven is említették. Magyar kártyával játsszák, a résztvevők száma 2 vagy 4.

Játék kettesben

Az osztó keverés után először ellenfelének, majd önmagának 4 lapot oszt, a többi kártyát képpel lefelé az asztalra helyezi, az lesz a talon. A résztvevők felváltva osztanak.

A játékosok célja az, hogy ütésekben több ászt és tízest (zsírt) vigyenek el, mint ellenfelük. Minden zsír 10 pontot ér. A játszma döntetlen nem lehet, ha mindkét félnek 40 pontja lett, az utolsó ütést megszerző játékos győz.

Az első ütéshez az osztó ellenfele kér ki, a másodiktól kezdve az lesz a kikérő, aki az előző ütést megszerezte. A kézben lévő bármelyik kártya kikérhető és kitehető, de a kikért lapot ütni csak a kikérővel azonos rangú lappal vagy hetessel lehet. Ha a kikérést ütötték, a kikérő azonos rangú lappal vagy hetessel ellenfelét felülütheti, amelyre a másik játékos újabb lapot köteles tenni; ismételt ütés esetén a kikérő megint üthet stb. Egy-egy ütés tehát általában 2 lapos, kivételesen azonban 4, 6 vagy 8 lapból is állhat.

Az ütést elvivő játékos az ütést lefordítja és a talon tetejéről annyi kártyát húz, ahányat az előző ütésben kijátszott; ezt követően ellenfele egészíti ki lapjainak számát 4-re. Ha a talonban már nincs annyi kártya, amennyi az előbbieket szerint kellene, mindkét játékos a maradék lapok felét kapja, pl. ha a talon 4 lapos és az utolsó ütésbe 6 kártya került, az ütést megszerző fél a felső két lapot, ellenfele az alsó kettőt veszi fel.

A talon elfogyása után a játék a kézben lévő lapokkal folytatódik az összes kártya kijátszásáig. A játékosok saját ütéseit a lejátszás közben bármikor megnézhetik.

Ha a nyertes 40-70 pontot gyűjtött, 1 győzelmi pontot kap. Kétszeresen számít a győzelem, ha a nyertesnek 80 pontja lett, de a vesztes (akit ilyenkor kopasznak neveznek) legalább 1 ütést szerzett. Háromszoros a nyerés értéke, ha a vesztes egyetlen ütést sem ért el (csupasz lett). A játékosok megállapodásától függő pontszám – általában 5 vagy 10 – eléréséig folyik a játék.

Zsírozás négyesben

Négy résztvevő esetén a szemben ülő játékosok együtt játszanak a másik pár ellen. A sorrend jobbra tart, az osztó jobb keze felé ülő játékosnak osztanak először lapot és ő lesz az első kikérő. A partnerek nem irányíthatják egymást, de előzetesen meg lehet állapodni abban, hogy az 'üss' és a 'ne üss', valamint a 'zsír' és a 'ne zsír' bemondások alkalmazhatók, közvetlenül a partner kijátszása előtt. E felszólításoknak nem kötelező eleget tenni.

Az ütést az a pár viszi el, amelynek egyik tagja utoljára játszott ki a kikért lappal azonos rangú kártyát, illetve hetest. A kikérő felülütésre akkor jogosult, ha a kikért lapot utoljára az egyik ellenfél ütötte. A párok tagjai egymás ütéseit nem tekinthetik meg. Egyebekben a kétszemélyes játék szabályai értelemszerűen érvényesek.



Az eredményes játékhoz a kedvező lapjáráson kívül jó memória is szükséges. Elsősorban az ellenfél ütéseiben levő zsírokat és heteseket kell számon tartani, de hasznos lehet az értéktelen (potya) lapok kijátszásának figyelemmel kísérése is.

Kétszemélyes játékokban a játszma kezdetén – kb. az első 4-4 lap kijátszásáig – zsírt általában legalább egy felülütési lehetőség esetén kérjünk ki, pl. Á VII x x vagy X X x x kézből. Ha a kiosztott kézben a kikérőnél olyan zsír van, amelyet egyszer tud felülütni, 80,8% az esélye, hogy ellenfele legfeljebb egyszer képes megütni. Kétszer felülüthető zsír – mint az Á Á VII x – kikérésére az ellenfél az esetek 98,8%-ában legfeljebb kétszer tud azonos rangú kártyát vagy hetest tenni. Ilyen kezekből tehát célszerű a lejátszás elején zsírt kérni, cselből azonban időnként hozhatunk ászt vagy tízest felülütésre alkalmas lap nélkül is. Az esélyek később romlanak, mert a másik játékos is kap jó lapokat a talonból. Amikor nem jöhetünk zsírral, elsősorban olyan potya lapot kérjünk, amelyből kezünkben több is van vagy legalább egy kártya már ütésbe került.

A középjátékban zsírt rendszerint akkor kérjünk, ha legalább kétszer üthetjük, mert ekkorra már társunk is bizonyára felhúzott néhány értékes kártyát. Egyszeri felülütést garantáló kézből is kikérhetünk zsírt megtévesztési szándékkal, vagy ha a korábbi kijátszások alapján feltételezhető, hogy ellenfelünk csak egyszer ütheti. Amikor ásszal vagy tízessel is jöhetnénk, azt játsszuk ki, amelyet többször vagyunk képesek ütni, pl. Á X X VII-ből a tízest; Á Á X X vagy Á X VII VII kézből pedig azt, amelyből már több lap ment ki.

A talon elfogyása után a figyelmes játékosnak már tudnia kell, hogy mikor szabad zsírt kikérnie. Aki az utolsó ütéssel nyerhet, az tartson meg egy hetest a játék végére és úgy taktikázzon, hogy az utolsó menetben az ellenfél legyen a kikérő.

A hetes kikérése célszerűtlen, leginkább kényszerhelyzetben kerül rá sor, a másik játékos tegyen rá potya lapot.

Az ellenfél ütése esetén a zsírt üssük felül; ha zsírunk és hetesünk is van, először 10 pontos lapot, később hetest játsszunk ki, mert ha vetélytársunk másodszor nem üt, így több pontot szerzünk.

Ha potya lapunkat üti az ellenfél, üssük azonos rangú kártyával; hetessel azonban csak akkor, ha az ellenfél is hetessel vitte, mivel ekkor feltételezhető, hogy nála telített kéz (csak zsír és hetes) van, ezért második kijátszott lapja 10 pontot ér majd vagy megint hetes lesz.

A kikért tízest vagy ászt a játszma elején minimum 2, később 3 ütőlap birtokában üssük, de ha társunk szívesen halászik a zavarosban, eggyel kevesebb is elég lehet. A végjátékban a kiment fontos lapok száma alapján döntsünk. A biztosan elvihetőnek látszó kártyákat előbb zsírral, később szükség esetén hetessel vigyük el. Értéktelen lapot ugyanolyan rangú kártyával üssük, hetest csak kényszerhelyzetben tegyünk ki.

Telített kézről a kikérésre vagy hetest tegyünk, vagy olyan zsírt dobjunk, amiből játszótársunknál kevesebb lap lehet.

A **négyesben való játékban** az ütések száma legfeljebb 8 lehet, de általában kevesebb, ezért nagy jelentősége van a jó kikérésnek, és fontos a partnerek együttműködése.

A kikérés elvei hasonlóak a kétszemélyes játékéhoz. Ha valaki ászt vagy tízest kér ki, partnere az első körben ne üsse, a második menetben is csak akkor, ha az előtte ülő játékos ütött. A kikérő pár ellenfeleinek helyes taktikája az, hogy a zsírkikérésre a kikérő jobb oldali játékosára az első körben tesz azonos lapot vagy hetest, a második, esetleg a harmadik körben pedig a másik ellenfél üt.

A többször üthető potya lapok kihívásának akár döntő szerepe is lehet, ha a partner vagy valamelyik ellenfél (akár kényszerből, akár a másik játékos ütésének reményében) értékes kártyát dob. A zsírozásnak ebben a formájában gyakoribb a potya lapok hetessel való elvitele.

Bemondások alkalmazásával a taktikai csata élesebbé válik. Partnerünk felszólításának – ha lapjaink lehetővé teszik – igyekezzünk eleget tenni, mert feltételezhetjük, hogy ezzel pontszerző akció sikerét segítjük elő.

Snapszli

A snapszli, snapszer vagy hatvanhatos könnyű, szórakoztató, komplex ütésű kártyajáték, eredete a XVII. századi Németországba vezethető vissza. Különböző változatokban ismerik Nagy-Britanniában, Észak- és Közép-Európában, nálunk a XX. század első felében terjedt el.

Általános szabályok

A résztvevők száma kettő, három vagy négy, a játékhoz magyar kártya szükséges. A kettes játékhoz 20, a hármashoz és a négyeshez 24 lapot használnak, két résztvevő esetén a VII, VIII és IX, ha többen játszanak, a VII és a VIII lapokat ki kell venni a kártyacsomagból.

A játékosok célja ütésekkel és bemondásokkal legalább 66 pont összegyűjtése. A játszma befejeződik, ha valamelyik fél eléri a szükséges pontszámot és ezt 'elég' bemondással közli (kimenés), de ezt csak a kikérésre jogosult jelentheti be. Ha a kimenést egyik játékos sem mondta be, a szerzett pontszámtól függetlenül az nyer, aki az utolsó ütést elviszi.

A kártyák rangsora és pontértéke: legnagyobb az ász (11 pont), aztán a X (10), a király (4), a felső (3) és az alsó (2) következik; három vagy négy játékos esetén a IX a legkisebb lap, amelynek pontértéke nincs.

Az első ütéshez az kér ki, akinek először osztottak, a továbbiakban pedig az, aki elvitte az előző ütést. A kikérésre jogosult a kezében lévő lapok bármelyikét kijátszhatja. A kitevés szabályai eltérőek attól függően, hogy hányan játszanak. Az ütést az viszi el, aki abba a legmagasabb adut, adu nélküli ütés esetén pedig a kikért szín legmagasabb lapját játszotta ki. A játékosok az általuk elvitt ütések lefordítva maguk elé helyezik az asztalra, azokat bármikor megnézhetik.

Három vagy négy résztvevős játékban a lejátszás sorrendje az óramutató járásával ellentétes irányú.

Az azonos színű király és felső (mariázs) az aduszínben 40, mellékszínben 20 pontot ér, ha a kikérésre jogosult játékos a negyvenet, illetve a húszat bejelenti, egyidejűleg e két lap egyikét kikéri és a játszmában legalább egy ütést szerez. A mariázst mindaddig be lehet jelenteni, amíg a király és a felső a játékos kezében van. A bemondás nem kötelező, két ilyen kombináció közül ugyanabban az ütésben csak egyet lehet érvényesíteni. Ha a 40 vagy 20 pontszámával a játékos kimegy, e két lapot be kell mutatnia és a játszma további kijátszás nélkül véget ér.

Bármelyik játékos bemondhatja a snapszert, ezzel vállalja a játszma megnyerését – esetleges partnerével együtt – úgy, hogy az ellenfél nem szerez (illetve az ellenfelek nem szereznek) ütést. Ha a másik fél ütést visz el, a snapszer elbukik, a játszma befejeződik.

A kimenés 1 győzelmi pontot ér, feltéve hogy a másik fél kijött a maccsból, azaz legalább 33 pontja lett. A nyertes 2 győzelmi pontot kap, ha a vesztes maccsban maradt, de volt ütése; 3 győzelmi pont jár részére, ha az ellenfél ütést sem szerzett (csendes snapszer). A teljesített vagy elbukott snapszer értéke 6 pont.

A játszmák végén a vesztesek az előre megállapított pénzbeli alapon fizetnek, vagy az eredményt feljegyzik és a játék bizonyos győzelmi pontszám (rádli) eléréséig folyik.

A játék során elkövetett szabálytalanságokat elsősorban javítani kell. Ha valaki a szabályos kitévés előírásait megsértette és a következő ütéshez már kikértek, a játszma befejeződik és az eredményt úgy kell megállapítani, mintha a szabálytalan és a későbbi ütések a vétlen fél vitte volna el.

Játék kettesben

Az osztó keverés és emeltetés után először ellenfelének, aztán magának kioszt 3-3 kártyát, a soron következő képpel felfelé fordítva az asztalra teszi – e lap színe lesz az adu –, majd további 2 lapot oszt mindkettőjüknek. A kártyacsomag megmaradt részét (talon) képpel lefelé, keresztben a felfordított lapra helyezi.

Az első 5 ütésben a kikérő ellenfele a kezében lévő kártyák bármelyikét kiteheti. A hatodik ütestől kezdve a kikérésre elsősorban azonos színű magasabb lapot, ha ilyen nincs, alacsonyabbat kell kitenni. Akinek a kikért színből lapja nincs, köteles adut kijátszani, adu hiányában bármely lapját kijátszhatja.

Az ütés lefordítása után a játékosok a talon tetejéről való húzással pótolják a kijátszott lapot, elsőként az húz, aki az ütest elvitte. Az ötödik ütest követően a felütött adut is fel kell venni, ezután a játszma a kézben lévő lapokkal folytatódik azok elfogyásáig.

A soros kijátszó kikérés előtt az adu alsóval kicserélheti a felütött adut, de a talon 9. lapjával az adu már nem cserélhető ki. Az adu kicserélése nem kötelező.

A kikérésre jogosult kikérés előtt lefordíthatja az aduként felütött kártyát (takarás). Takarásra addig kerülhet sor, amíg a talonban a felütött kártyát is beszámítva legalább 4 kártya van, takarni a talonból való húzás előtt vagy után is lehet. A továbbiakban már csak a kézben levő 5-5, illetve 4-4 kártyával játszanak, a kijátszás szabálya ugyanaz, mint a talon elfogyása után. Snapszert csak takarás esetén lehet bementeni, feltéve hogy az ellenfélnek még nincs ütese.

A takaró játékos a 66 pont elérése esetén az általános szabályok szerint kap díjazást. Ha egyik félnek sem lesz 66 vagy több pontja, az utolsó ütés elvitelétől függetlenül a takaró játékos ellenfele nyer 1 pontot; amennyiben az ellenfél éri el a 66-ot, az egyébként járó pontszám kétszeresét kapja.

A rádli 7 győzelmi pont elérésig tart. Az eredményt úgy is számon lehet tartani, hogy a nyertes a csomagból kivett 12 kártyából kap a győzelmi pontokkal megegyező számú lapot.

Snapszli hármásban

Az osztó a kártyacsomagot a tőle jobbra ülő társánál kezdve négyesével osztja szét, talon és felfordított adu nincs. Az osztó jobb oldali szomszédja lesz a felvevő, aki az első 4 lap felvétele után köteles egy színt megnevezni, a játszmában ez lesz az adu. A másik két játékos közösen játszik a felvevő ellen, üteseik és bementásaik együtt számítanak, de egymást nem irányíthatják és csak a saját üteseiket nézhetik meg.

A kikért lapot a másik két játékos köteles azonos színű lappal ütni, illetve felülütni, ha ez nem lehetséges, a kikért színből kisebb kártyát tenni. Akinek a kikért színből lapja nincs, köteles adut kijátszani, adu hiányában bármely kártyáját kiteheti. Ha melléksínre ketten tesznek adut, a harmadik kijátszó – megfelelő lap birtokában – köteles a második kijátszót felülütni.

Snapszert az első ütésben, a soros kijátszó mondhat.

A lejárás első ütésében, sorra kerülésekor bármely ellenfél kontrázhatja a játékot, illetve a snapszert, amelyre a felvevő rekontrát, bármelyik ellenfél pedig szubkontrát mond vagy passzol. Az ellenfél által vállalt snapszert a felvevő kontrázhatja stb. A játék nem kontrázható, illetve a kontra érvényét veszti, ha valamelyik fél snapszert vállalt. A második ütéshez nem lehet kikérni mindaddig, amíg az arra jogosult játékos a következő kontrafokozatot vagy a passzt be nem mondta. A kontra kétszeresére, a rekontra négyszeresére, a szubkontra nyolcszorosára emeli a pontszámot, mindegyik játékosra nézve.

A rádli 12 győzelmi pont eléréséig folyik. Ha a rádlit egyszerre ketten teljesítik, az nyer, akinek több pontja lett, holtverseny esetén a játék addig tart, amíg különbség nem alakul ki az azonos pontszámot szerzett játékosok között, vagy a harmadik meg nem előzi őket. A helyezési sorrendet az addig szerzett győzelmi pontszám dönti el vagy a másik két résztvevő a kettes snapszli szabályai szerint folytatja a játékot a 12 pont eléréséig.

Ha pénzben játszanak és a felvevő egyik ellenfele követ el nem javítható szabálytalanságot, a vétkes fizet partnere helyett is.

Játék négyesben

Az osztó hármásával osztja szét a kártyacsomagot, először a tőle jobbra helyet foglaló játékosnak ad lapot. A felvevő mindig az osztó jobb oldali szomszédja, aki az első 3 lap felvétele után köteles megnevezni egy kártyát, e lap birtokosa lesz a partnere (segítő), a másik két játékos ellenük játszik, a segítő lap színe lesz az adu. Ha a felvevő a kezében lévő lapot nevezett meg vagy a meghívott kártyát a hívás után osztják ki részére, egyedül játszik három játékos ellen. Az együtt játszóknak nem irányíthatják egymást és csak a saját ütéseiket tekinthetik meg.

Snapszert az első ütésben vállalhat a soros kijátszó, a segítő azonban csak azzal a feltétellel, hogy a meghívott lapot egyidejűleg kiteszi.

A kontra, rekontra és szubkontra szabályai azonosak a három résztvevős játék előírásaival, de a segítő csak akkor élhet ilyen bemondással, amennyiben a meghívott lapot az első ütésben kijátssza.

A kikért lapot a másik három játékos köteles azonos színű lappal ütni, illetve felülütni, ha ez nem lehetséges, a kikért színből kisebb kártyát tenni. Ha nincs lapjuk a kikért melléksínből, adut kell kijátszaniuk, akinek aduja nincs, bármely kártyáját kiteheti. Ha egy melléksínre többen tesznek adut, a későbbi kijátszó – megfelelő lap birtokában – köteles a korábbi kijátszót felülütni.

A meghívott kártya birtokosa a segítő lap kijátszásán kívül más módon nem árulhatja el, hogy ő a felvevő partnere. Az együtt játszóknak ütések és bemondásaik pontszámát a segítő lap kijátszása után adhatják össze, a játszma csak ezt követően fejeződhet be.

Pénzben folyó játékban a nem javítható szabálytalanság elkövetője fizet partnere (partnerei) helyett is.

A rádlit 12 győzelmi pont elérésével lehet megnyerni. Ha a rádlit egyszerre többen teljesítik, az nyer, akinek több pontja lett; holtverseny esetén a játék addig folytatódik, amíg különbség nem alakul ki az azonos pontszámot szerzett játékosok között, vagy valaki meg nem előzi őket. A helyezési sorrendet az addig szerzett győzelmi pontok száma dönti el vagy a többiek a hármas, majd a kettes snapszli szabályai szerint játszanak a 12 pont eléréséig.



Kettesben való játékban kísérjük figyelemmel az ellenfél ütéseiben levő lapokat, különösen az ászokat, a tízeseket és az adukat. Tartsuk számon, hogy az ellenfél kijátszotta-e bejelentett 20-ának vagy 40-ének másik lapját. Időnként érdemes megszámolni az elvitt lapok értékét, és amikor a 66 vagy a 33 pont eléréséhez egy ütés is elegendő, üssünk mielőbb.

Az első öt ütés során az ütések pontértékén kívül figyelmet kell fordítani a 20 és a 40 gyűjtésére is: felsőt, illetve királyt lehetőleg csak akkor játsszunk ki, ha a másik kártya már kiment.

Adut akkor érdemes kikérni, ha azzal biztosan el lehet érni a 66 vagy 33 pontos határt. Célszerűtlen olyan szín tízesével kijönni, amelynek ásza nincs a kezünkben és még nem is játszották ki.

A második kijátszó elsősorban azonos színnel, több ilyen kártya közül a nagyobbbal üssön, az ászt azonban ne tegye ki, ha a tízes még a másik játékosnál lehet. Az ászt vagy tízest vigye el adu felhasználásával, a meg nem szerezhető ütésekbe lehetőleg alsót vagy felsőt rakjon.

Az adut minden lehetséges esetben célszerű kicserélni.

Az érvényesíthető mariázsokat be kell jelenteni. Biztos aduütés birtokában – pláne takarás után – tanácsos először leaduzni és a 20-at vagy 40-et akkor bemondani, amikor annak pontszámával már ki lehet menni.

A takarás akkor helyes, ha a kezünkben tartott ütőlapok elegendően a nyereshez. Úgy kalkuláljunk, hogy ütéseinkbe az ellenfél 2 pontot biztosan beletesz, ha alsója nem lehet, 3 pontra számíthatunk.

Snapszert az elvihető ütések és pontszám alapján jó eséllyel megnyerhető esetben vállaljunk.

A talon elfogyása vagy takarás után a nagy adukkal vegyük el az ellenfél aduit, nehogy azokkal mellékszíni ászt vagy tízest lopjon. Ha az aduszín gyengébb, próbáljunk olyan szín 2-4 pontot érő lapjával jönni, melyet ellenfelünknek aduval kell elvinnie. Amennyiben egy szín tízese az ellenfél kezében van, a x kombinációból lehetőleg ne kérjünk ki, társunk kikérésébe pedig – ha lehet – rakjuk az alacsonyabb kártyát.

A snapszer lejátszását a magas aduk kikérésével kell kezdeni, mellékszínt az aduk elfogyása után hozzunk.

Hármasban a felvevő a leghosszabb színét nevezze meg aduként, két pár esetén azt, amelyből király-felsője van, egyébként válassza az erősebb színt. Ha négy egyke lapot tart a kezében, mondja be a legmagasabb kártya színét.

Snapszer vállalásakor a felvevő úgy számoljon, hogy biztos ütőlapjai 2-3 pontot fognak szerezni. A felvevő ellenfele snapszert akkor mondjon, ha azt egyedül is meg tudja nyerni, mert partnere valószínűleg ütéssel nem, csak értékes lap dobásával tudja támogatni.

A játékot általában legalább 3 ütést, köztük egy aduütést garantáló lapokkal érdemes kontrázni, a kontrázó partnerétől reális számítás szerint 1 ütést várhat. Ha a felvevő az első kikéréskor 20-at vagy 40-et mond, illetőleg a kontrázni szándékozónál van ilyen lapkombináció, kontrázáskor ezeket a pontszámokat is figyelembe kell venni. A rekontra és a szubkontra bemondására az esélyek gondos mérlegelése alapján kerülhet sor. Szubkontrát a kontrázó csak egyértelmű helyzetben mondjon, egyébként partnere szubkontrázzon, a vélelmezhető 1 ütésnél nagyobb erő birtokában. A snapszer biztos aduütéssel – mint az Á, a X x vagy a K x x – kontrázandó, drágítani lehet akkor is, ha a másik félnél 40 nincs és több mellékszínen várható ütés. Rádlira menő játékban kontrázáskor arra is figyelemmel kell lenni, hogy egy kellően meg nem alapozott bemondás ne segítse az ellenfelet a rádli megnyeréséhez.

Lejátszáskor az ütőlapokat gazdaságosan kell felhasználni. A felvevő előtt ülő játékos hívjon ütőlap nélküli színből királyt vagy felsőt a X elfogása céljából. A felvevő ellenfelei egymás ütéseibe a lehető legértékesebb lapot tegyék, de ászt csak akkor, ha tízesük is van, a tízes már nincs kézben vagy az ász pontszáma elegendő a kimenéshez.

Az érvényesíthető mariázsokat mindig célszerű bejelenteni.

A snapszert vállaló játékos először aduzzon le, majd hozza az egyéb ütőkártyáit.

Négyesben a segítő lap megválasztásának szempontjai:

- ▶ három egyforma színű lap birtokában a szín legnagyobb hiányzó lapját hívjuk;
- ▶ 2-1 eloszlás mellett nevezzük meg a pár színének legnagyobb hiányzó kártyáját;
- ▶ három szingli esetén hívjuk a legmagasabb lap színéből az ászt, ha ez nálunk van, a tízest;
- ▶ az önhívás Á X x hármas szín vagy Á X és egy másik Á esetén célszerű.

Snapszer bemondásakor a biztos ütőlapoktól rendszerint 5-7 pont értéket várhatunk.

A játékot 3 biztos ütéssel – köztük egy aduütéssel – célszerű kontrázni, természetesen figyelemmel kell lenni a már bejelentett és a várhatóan bemondható 20 vagy 40 értékére is. A rekontrázást az esélyek alapos átgondolásának kell megelőznie. A felvevő partnerétől 1 ütést várhat (ti. ütni fog a segítő lappal), ennél erősebb kézzel a segítő rekontrázhatja a játékot. Szubkontrát elsősorban a kontrázó partnere mondjon, ha biztos ütése van. Kontrázáskor az is szempont lehet, hogy a nagyobb pontszám mennyiben befolyásolja a rádli teljesítését.

Ha a felvevő aduval indul, a segítő ugyanabban a színben adja vissza neki az ütést, mert ez a felvevőnél három adut valószínűsít. Mindenki megpróbálhatja király vagy felső kikérésével a mögötte ülő ellenfél tízesét partnere ászával elvitetni. A partner biztos ütésébe a maximális pontértékű kártyát célszerű tenni.

Az érvényesíthető 40-et vagy 20-at be kell jelenteni.

A snapszer teljesítésének helyes módszere négy résztvevő esetén is a leaduzás, majd a mellékszínű ütők lejátszása.

Alsós

Az alsós (régebbi nevén alsós kaláber) magyar eredetű, komplex ütösű kártyajáték, amelynek első változata az 1860-as években alakult ki. Elődei a máriás és a kalábriás, rokonságban áll a felsőssel. A XIX/XX. század fordulója körül valóságos alsós-láz dúlt az országban, a játéknak több variációja keletkezett, különböző figurákkal, eltérő értékeléssel.

Alsózni két vagy három játékos részvételével lehet; az alábbiakban a kétszemélyes verzióról lesz szó.

Játékszabályok

Az alsóst ketten játsszák, magyar kártyával. A játék pénzben folyik, a pénzbeli alapon előzetesen meg kell egyezni. A játékosok – megállapodásuktól függően – a játszmák végén fizetnek, vagy az eredményt feljegyzik, és az nyer, akinek először lesz 80 pontja (rádli).

A játék egysége a játszma, amely a keverés, osztás, licitálás, 8 lapos bemonadások, lapcsere, 12 lapos bemonadások, lejátszás és elszámolás szakaszából áll.

A kártyák ütőereje és pontértéke az aduszínben, csökkenő sorrendben a következő: alsó (20 pont), IX (14), ász (11), X (10), király (4), felső (3), VIII és VII (pontértékük nincs).

A mellékszínekben, illetve adu nélküli (szanzadu) felvételben valamennyi színben az ütőérték és a pontszám így alakul: ász (11 pont), X (10), király (4), felső (3), alsó (2), IX, VIII és VII (pontértékük nincs).

Az elvitt lapok értékén felül 10 pontot kap az utolsó ütést megszerző játékos, a kártyacsomag összpontszáma tehát aduval játszott felvételben 162, adu nélküli felvételben pedig 130.

Betli- és klopicki-játékban a lapoknak pontértékük nincs, az utolsó ütés értéktelen; a legnagyobb ütőerejű kártya az ász, aztán a király, a felső, az alsó, a X, a IX, a VIII és a VII következik.

Keverés, osztás

Az osztó a kártyalapokat alaposan összekeveri, majd döntése szerint megemeli vagy társával megemelteti, de az emelés nem kötelező. Ezután társánál kezdve kétszer 4 lapot ad mindkettőjüknek, a tizenhetedik kártyát felfordítva az asztalra helyezi – ennek színe lesz az eredeti adu –, majd további 4-4 lapot oszt a játékosoknak. A maradék kártyacsomó (talon) alján levő lapot felfordítva a 6. lap tetejére helyezi, és az egészet keresztben a tizenhetedik kártyára teszi.

A játékosok az osztás befejezése után az elsőnek kiosztott 8 lapot felveszik, az utolsó 4-et egyelőre nem nézhetik meg. Lapjaikat megszámozzák, és úgy tartják, hogy azok képes felét ellenfelük ne láthassa meg.

Licitálás

A licitálást az osztó társa kezdi: 'bemegyek' bemondással vállalja a felvételt az eredeti adu színében – ekkor további licitálás nincs – vagy passzol. Passzolása esetén az osztó mehet be az eredeti színre, ha ő is passzol, a játékosok újból nyilatkoznak.

A második menetben az eredeti szín kivételével bármely aduval játszott felvételt be lehet mondani vagy vállalható a szanzadu felvétel. Először az osztó társa, aztán az osztó nyilatkozik, az osztó a másik játékos vállalásánál csak magasabb felvételt mondhat, ismételt licittel élni nem lehet. Aki nem kíván licitálni, az passzol. A legkisebb felvétel a makk, aztán a zöld, a tök, a piros és a szanzadu következik. A felvevő a parti megnyerésére vállalkozik, amit akkor teljesít, ha ütéseivel és bemondásaival több pontot szerez, mint ellenfele (egyenlő pontszám esetén a partit elbukja). A parti értéke aduval játszott felvételben 1 pont, szanzaduban 2 pont.

Ha a második menetben is két passz hangzik el, a játékosok felveszik a 4 lapot és sorrendben nyilatkoznak a betli vállalásáról. Amennyiben az osztó ellenfele vállalja a betlit, a másik játékos nem vállalkozhat rá. Betli-játékban aduszín nincs, a betlire vállalkozó játékos akkor teljesít, ha egyet sem üt, a játék díja 10 pont. A betli ellen a másik fél kontrát mondhat, amely az értéket megkétszerezi. Kontrázás esetén a betlit vállaló játékos a második ütéshez való kikérés előtt rekontrázhat, ez négyszeres értékkel jár.

Ha nem vállalnak betlit sem, klopickit játszanak. A klopicki olyan játék, amelyben felvevő és adu nincs, kontrázni nem lehet. Az a játékos nyer, aki ellenfelénél kevesebbet üt. A nyertes 3 pontot kap, egyenlő számú ütések esetén az eredmény döntetlen.

Bemondások 8 lapból

Szín- vagy szanzadu-felvételben először a felvett 8 lap birtokában (előlről) lehet figurákat vállalni, kontrázni és rekontrázni.

Aduval játszott felvételben a vállalható figurák és teljesítési feltételeik a következők:

Kassza

A felvevő béla (adu király és felső) birtokában vállalja, hogy ütéseivel és bemondásaival ellenfelénél több pontot szerez. Szabályos a bemondás akkor is, ha a béla nincs kézben, de síbelés vagy az adu kicserélése útján felvehető. A felvevő ellenfele kasszát nem mondhat. A kassza a parti helyére lép, értéke 4 pont.

Tous les trois (tú lé troá)

Az adu alsó, IX és VII elvitele ütésekben. Díja 4 pont.

Abszolút

Ütésekkel legalább 82 pont megszerzése, díjazása 6 pont.

Százás

Ütésekkel legalább 100 pont megszerzése. Értéke 8 pont.

Kétszázás

200 vagy több pont megszerzése, amelybe az ütésekben kívül beszámítanak az érvényesített lapösszefüggések is. Díja 8 pont.

Negyvennégyes

Az összes ász hazavitele ütésekben. Értéke 8 pont.

Ultimó

Az utolsó ütés elvitele az adu VII-sel, díjazása 10 pont.

Család

Az adu felső, király és ász elvitele ütésekben. Értéke 4 pont.

Összes adu

A legnagyobb hat adu elvitele ütésekben. Díjazása 12 pont.

Volát

Az összes ütés elvitele, értéke 20 pont.

Ugyanaz a játékos az abszolút és a százás, illetve a család és az összes adu közül csak az egyiket mondhatja be.

Szanzadu-felvételben a 8 lapból bemontható alakzatok az *abszolút*, a *százás*, a *kétszázás*, a *negyvennégyes* és a *volát*. Az abszolút minimum 66, a százás 80, a kétszázás 180 ponttal nyerhető meg, a negyvennégyes és a volát teljesítési feltételei ugyanazok, mint adujátékban. Ugyanazon játékos az abszolút és a százás közül csak az egyiket mondhatja be. Az aduval és az adu nélkül játszott figurák értékelése megegyezik.

Az előlről bmondott kontra a parti vagy a figura pontszámát a négyszeresére, a rekontra a tizenhatszorosára emeli. Kontrázáskor és rekontrázáskor mindig meg kell jelölni, hogy a bmondás melyik vállalkozás ellen irányul. A kassza vállalása után a partit kontrázni nem lehet.

A bemondások sorrendje a következő:

- 1./ A felvevő figurákat vállalhat.
- 2./ Az ellenfél kontrázhatja a partit és a felvevő figuráit, vállalhat figurákat.
- 3./ A felvevő rekontrázhatja a partit és a saját figuráit, kontrázhatja az ellenfél figuráit.
- 4./ Az ellenfél rekontrázhatja a saját figuráit.

Aki figurát mondani, kontrázni vagy rekontrázni nem kíván, az passzol, de a felvevő ellenfele ezt a lefordított 4 lapja felvételével is jelezheti. Az érdemi bemondásokat is passzal kell befejezni. Ha a felvevő ellenfele az első menetben nem él érdemi nyilatkozattal, a 8 lapból való bemondások szakasza már ekkor befejeződik.

Lapcsere

A 8 lapos bemondások lezárulása után a játékosok felveszik a lefordított 4 kártyájukat. A 12 lap birtokában a következő feltételekkel sor kerülhet lapcsere (síbelés).

Síbelni akkor lehet, amikor az eredeti szín lett az adu és a talon tetején fekvő lap is adu vagy ász. A talon két felfordított kártyája az adu VII-sel, ha a VII közük van, az adu VIII-sal, ha a VII és a VIII van felfordítva, az adu IX-sel cserélhető ki. A síbelő játékos a lapcsere jogosító kártyáját képpel felfelé az asztalra teszi és a talon két felfordított lapját kiosztott kártyái közé helyezi. Ezután megnézi a talon alsó lapját, ha az adu vagy ász, felveszi és alulról felfelé haladva mindaddig folytatja a lapok felvételét, amíg adut vagy ászt fordít fel, illetve a talon el nem fogy, a fel nem vehető kártyák a helyükön maradnak. A talon megnézett lapját vagy lapjait az ellenfélnek is meg kell mutatnia. A felvevés befejezése után annyi lapot képpel lefelé fordítva a talon tetejére tesz, hogy kezében 12 maradjon.

A síbelés nem kötelező.

Bemondások 12 lapból

Szín- vagy szanzadu-felvételben a 12 lap birtokában (hátról) bejelenthetők lapösszefüggések (kunsztok), ismét lehet figurákat vállalni, kontrázni és rekontrázni.

Érvényesíthető lapösszefüggések a béla, a sorozatok és a vannakok.

A béla az egy kézben lévő adu király és felső. Értéke 20 pont, nemcsak ebben a szakaszban, hanem lejátás közben vagy az elszámoláskor is be lehet jelenteni. Bélának számít az is, ha a játékos lejátás közben a béla egyik lapját a VII-sel kicseréli és a másik lap még a kezében van. Adu nélküli felvételben béla nincs.

A sorozat (szekvencia) 3-8 azonos színű, szomszédos lap ugyanabban a kézben. A sorozatok szempontjából a rangsor bármely színben, felülről lefelé: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII és VII; az ász és a VII nem tekinthetők szomszédos kártyáknak. Elnevezéseik: terc (3 szomszédos lap), kvart (4), kvint (5), szext (6), szept (7) és okt (8). A terc 20 pontot ér, a kvart 50-et, a kvint és a hosszabb sorozatok értéke 100-100 pont.

A vannak az egy kézben lévő négy azonos rangú lap, értéke 80 pont.

A sorozatot és a vannakot a játéknak csak ebben a szakaszában lehet bejelenteni. Mindkét fél egy sorozatot és egy vannakot mondhat be, a bemondás nem kötelező, érvényesíthető a leghosszabbnál rövidebb sorozat, illetve a legnagyobbnál alacsonyabb vannak is. Ha az ellenfél is lapösszefüggést jelent be, az alábbiak szerint erősebb sorozatnak, illetve vannaknak van értéke.

- 1./ A hosszabb sorozat lerontja a rövidebbet.
- 2./ Egyforma hosszúságú sorozatok közül a magasabb lapokból álló az erősebb.
- 3./ Ha a lapok nagysága is azonos, az aduszínben levő sorozat a jobb. Mellékszínű sorozatok esetén vagy adu nélküli felvételben egyik sem érvényes.
- 4./ A vannakok közül adujátékban legnagyobb az alsó, aztán a IX, az ász, a X, a király, a felső, a VIII és a VII következik. Szanzaduban a sorrend: ász, X, király, felső, alsó, IX, VIII, VII.
- 5./ Sorozat és vannak egymással szemben is érvényes.

Akinek a bemondása erősebb, az bejelentheti gyengébb sorozatait, illetve kisebb vannakjait, még az olyant is, amelyből a lejátszás első menetében kijátszott egy lapot. Ha a két sorozat egyenértékű, kisebb sorozatokat egyik fél sem érvényesíthet. Egy érvényesített sorozat mellett csak olyan sorozat számít, amelynek minden lapja különbözik a másiktól (ötös szekvencia esetén például 1 kvint, 2 kvart és 3 terc közül 1 értékelhető).

A 8 és a 12 lapból bemondott figurák teljesítési feltételei azonosak. A 8 lapból már vállalt figurát ugyanaz a játékos nem mondhatja be 12 lapból is. Abszolútot és százast, illetve családot és összes adut ugyanaz a játékos csak úgy vállalhat, ha a kisebb figurát előlről, a nagyobbat hátulról mondja be. Ha a partit 8 lapból kontrázták vagy rekontrázták, kasszát vállalni nem lehet. A kassza bemondása után a parti nem kontrázható.

A hátulról vállalt figurák alapértéke fele a 8 lapból bemondottakénak.

A kontra megkészszerzi, a rekontra megnégyszerezzi a parti, illetve a figura értékét. A 8 lapból vállalt figura 12 lapból is kontrázható és rekontrázható. Az előlről már bemondott kontrát vagy rekontrát ugyanaz a játékos nem mondhatja be hátulról is.

A lapcsere és a 12 lapos bemonadások sorrendje a következő:

- 1./ A felvevő síbelhet, lapösszefüggéseket jelenthet be, rekontrázhatja az előről kontrázott partit vagy saját figuráit, kontrázhatja az ellenfél előről vállalt figuráit, bemondat figurákat.
- 2./ Az ellenfél síbelhet, lapösszefüggéseket mondhat be (ha a felvevő lapösszefüggést nem mondott, illetve sorozata rövidebb, több vannakot vagy több sorozatot is bejelenthet), rekontrázhatja az előről vállalt figuráit, kontrázhatja a partit és a felvevő figuráit, figurákat vállalhat, majd kikér egy lapot.
- 3./ A felvevő – ha az ellenfél azonos hosszúságú sorozatot vagy szintén vannakot mondott – bejelenti sorozata legmagasabb lapját, illetve vannakja magasságát, aduval játszott felvételben azt is, ha a sorozat az aduszínben van, kontrázhatja az ellenfél hátulról vállalt figuráit, rekontrázhatja a partit és a saját, hátulról kontrázott figuráit, majd kitesz egy lapot.
- 4./ Az ellenfél – azonos hosszúságú sorozatok esetén, vagy ha mindkét fél vannakot mondott – nyilatkozik arról, hogy az ő bemondása erősebb-e; ha igen, bejelentheti alacsonyabb vagy rövidebb sorozatait, illetve alacsonyabb vannakjait, rekontrázhatja saját, hátulról kontrázott figuráit.
- 5./ A felvevő – amennyiben az azonos hosszúságú sorozatok vagy a vannakok közül az övé az erősebb – bejelentheti alacsonyabb vagy rövidebb sorozatait, illetve alacsonyabb vannakjait.

Aki síbelni vagy érdemi bemondással élni nem kíván, az passzol. Az érdemi bemonadásokat is passzal kell befejezni, a 2./ és a 3./ pont eseteiben azonban a bemondást a lap kijátszása zárja le. Ha a felvevő ellenfele az első menetben nem él érdemi nyilatkozattal vagy csak ő jelent be lapösszefüggést, a 12 lapból való bemonadások szakasza véget ér. A második ütéshez csak a bemonadások befejezése után lehet kijátszani.

Lejátszás

Az első ütéshez adujátékban, szanzaduban és betlinél a felvevő ellenfele, klopickinél az osztó ellenfele, a későbbi ütésekben pedig az előző ütést elvivő játékos kér ki. A kézben lévő bármelyik lapot ki lehet kérni. A kikérésre a kikért szín egy kártyáját, ennek hiányában adut kell kitenni, ha adu sincs vagy a játék adu nélküli, bármely lap kijátszható. Ha valaki ultimót vállalt, a kijátszás annyiban kötöttebb, hogy az ultimót bemondó játékos az adu VII-t a 12. ütés előtt nem kérheti ki, kitennie pedig akkor szabad, ha más aduja nincs. A lejátszás a kezekben lévő 24 lap kijátszásáig tart, kivéve a feladás esetét. A talonban levő kártyák egyik fél ütéseihez sem számíthatók. Saját ütéseit lejátszás közben mindkét játékos megnézheti.

Ha az eredeti szín lett az adu és síbelésre nem volt lehetőség vagy arra nem került sor, lejátszás közben a kikérésre jogosult játékos kikérés előtt a felfordított adut az adu VII-sel kicserélheti. Az adu kicserélése nem kötelező. Ha a felvevő ellenfele az adut az első kikérés előtt cseréli ki, választása szerint a VII-t vagy a kicserélt adut a lapösszefüggéseknél érvényesítheti.

Lejátszás közben alkalmazható bemondás a 'gyerünk'. Ezzel olyan játszmában, amelyben csak partiért vagy kasszáért folyik a játék (akár kontrázták, rekontrázták azt, akár nem), a második ütésben, a lap kijátszása után bármelyik fél megadásra szólíthatja fel ellenfelét. Ha a felszólított feladja a játékot, a játszás befejeződik, ám ha 'nem megyek' nyilatkozattal él, a parti, illetve a kassza értéke megduplázódik. Erre a másik fél kontrát, a felszólított játékos pedig rekontrát mondhat.

A játékosok a második ütés lejátszása után bármikor feladhatják a játékot. Feladás esetén minden olyan vállalkozás értéke, amelynek sorsa addig még nem dőlt el, a feladó ellenfelének javára számít.

Elszámolás

A játszma végén a játékosok a megállapított pénzbeli alapon elszámolnak egymással vagy a szerzett pontszámot feljegyzik. A bemondás nélkül teljesített figurákért díjazás nem jár, a kassza pontszáma magában foglalja a parti értékét is. A kassza bukottnak számít, ha bemondásakor a béla nem volt kézben és síbelésre vagy a felütött adu kicserélésére nem került sor, illetve az adu kicserélésekor a béla másik lapja már nem volt a felvevő kezében. Ha rádlit játszanak, a nyert és a veszített pontok különbségét kell a nyertes javára írni, a 80 pont elérésért 20 pont jutalom is jár.

A szabálytalanságok elbírálása

A kisebb szabálytalanságokat ki kell javítani vagy a játszmát meg kell ismételni.

A játszás során elkövetett súlyosabb renonsz esetén a játszma befejeződik, és úgy kell elszámolni, mintha a szabálytalankodó játékos a partit és a saját figuráit, illetve a betlit vagy a klopickit elvesztette, a vétlen fél pedig mindezeket megnyerte volna.



A célszerű alsós-játék

Licitálás

A licitek megválasztásának alapja a kiosztott 8 lap, emellett jelentősége van néhány további szempontnak is. Fontosak a talon felütött kártyái, tőlük függ a síbelés lehetősége és a kicserélhető adu magassága; e két lap akkor is befolyásolja a kezek ütőerejét, ha nem vehetők fel, az egyke X pl. biztos ütésnek számít, ha lenn van a szín ásza. A még lefordított 4 kártyánkról azt kell feltételezni, hogy a szint és a nagyságot illetően átlag körüliek, tehát valószínűleg egy adu és egy major lap (ász vagy X) lesz közöttük. A talon ismeretlen részében rendszerint minden színből 1-2 fekszik és a lent lévő major lapok száma is 1 vagy 2.

A szín- vagy szanzadu-felvétel licitálásának általában feltétele, hogy a kiosztott lapok legalább 4 ütés megszerzését valószínűsítsék. Szín-felvételben az elfogadható minimális aduerő az A x, a IX x x vagy a legalább négyes hosszúságú szín (longör). Az egyéb körülményeket átlagosnak vélelmezve így teljeshető a felvevő játék minimális céljának tekinthető parti.

Licitálni a következő elvek figyelembe vételével célszerű.

- ▶ Aki az eredeti aduszínre kíván bemenni és síbelésre van módja, az a felvehető lapokat úgy tekintheti, mintha a kezében lennének. A talon alján újabb adu vagy ász általában nincs, ezért arra ne számítsen.
- ▶ Értékes lapösszefüggés közben léte esetén a várható ütésszám kisebb is lehet, de a legfeljebb alsó vezetésű tercet ne számoljuk, mert az gyakorta alulmarad az ellenfél sorozatával szemben. Magasabb terc vagy béla esetén minimum 3, kvarttal 2, vannakkal vagy legalább kvinttel 1 biztos ütés szükséges.
- ▶ A második menetben, ha több licitálható szín is van, az osztó partnere a magasabbat mondja be, az osztó válassza a legnagyobb esélyűt, közel azonos valószínűségek esetén játsszon az erősebb színben.
- ▶ A szanzadu vállalásakor nem szabad szem elől téveszteni, hogy az ellenfél kér ki először, tehát ha a felvevőnek csak 1 vagy 2 erős színe van, az ütés átvétele előtt a másik játékos veszélyesen sok pontot szerezhet. Emiatt a szanzadu licitálásához 3 vagy 4 színben fogás szükséges, fogásnak számít az Á, a X x, a K x x és a F x x x, valamint minden erősebb vagy hosszabb szintöredék.
- ▶ A betli vállalása akkor megalapozott, ha a kéz minden színe VII-sel kezdődik és a lapok magassága között nincsenek ütésveszéllyel járó különbségek. Hibátlan pl. az A IX VII, a F A VIII VII vagy a K X IX VII. Vegyük számításba a talon ismert lapjait, ha ott VII van, a szín VIII-a természetesen nem fenyeget bukással stb. A betlihez nem kellene minden körülmények között bukhatatlan kártyák, mert az ismeretlen talon is általában segít, pl. az Á IX VIII VII lapokkal már bemondható a figura, nagy valószínűséggel legalább egy lap lent lesz a színből.

Tételezzük fel, hogy a talon alján a makk K, tetején a tök IX látható, az osztó kezében pedig ezek a kártyák vannak:

makk	X F
zöld	X VIII
tök	Á A
piros	Á K.

Az eredeti színre bemenni a makk gyengesége miatt nem lehet. A 8 lap tök adu esetén a legerősebb, ekkor makkban 1, zöldben 0-1, tökben 2, pirosban 1-2 ütést valószínűsít. Ha az ellenfél a második menetben passzol vagy zöldet mond, tököt célszerű licitálni; esetleges tök licitje esetén passzolni kell, hogy a partit előlről kontrázhassuk. A partner piros licitje után a szanzadual is meg lehet próbálkozni, mivel minden színben van fogás, de passzolhatunk is annak reményében, hogy a 4 lap felvétele után a parti vagy valamely figura kontrázható lesz.

Bemondások 8 lapból

1./ Figuravállalások

A figurák előlről való vállalása meglehetősen ritka esemény; a kiosztott 8 lap olykor mégis elegendő – önmagában vagy csekély segítséggel – a teljesítéshez, máskor pedig az átlag feletti ütőerő és a síbelési lehetőség együtt sarkallja vállalkozásra a játékost. Aki síbelésre vagy az adu kicserélésére jogosult, a megszerezhető lapokat előre vegye számításba. Miután az aduszínt a felvevő határozza meg, figurákat is ő mond be gyakrabban.

Aduval játszott felvételben kassza bélával, minimum 5 ütéssel vagy 4 ütéssel és egy másik kunsztal (kivéve a gyenge tercet) vállalható.

Tous les trois-t a három fontos kártya birtokában lehet mondani. A két nagy ütőlap és az erős aduszín önmagában is elegendő akkor, ha nem az eredeti szín az adu. Néha érdemes mellőzni a tous les trois-t annak érdekében, hogy a hetest felhasználhassuk síbelés vagy az adu kicserélése céljára és így értékesebb figurát (családot, összes adut stb.) vállalhassunk.

Az abszolúthoz erős aduszín, 6 vagy több ütés szükséges.

Százast 8 lapból nem érdemes bemondani. Értéke ugyan 8 pont, de a szabályok értelmében utána abszolút nem vállalható, az előlről elhangzott abszolútot követően viszont hátulról rendszerint vállalni lehet a százast, ami az előbbinél többet ér ($6 + 4 = 10$ pont) és kisebb kockázattal is jár, mert rossz lapok felvétele esetén a nagyobb figura mellőzhető.

A kétszázashoz 120 pontot érő kunsztok kívánatosak, 6 ütés elvitelét biztosító laperővel. Elsősorban a béla, az adu sorozatok és az ász-vannak tekinthető hasznosnak.

Negyvennégyest az mondjon, akinek valamennyi ász a kezében van, vagy a hiányzót fel tudja venni. A síbelésre jogosult játékos vállalhatja a figurát 3 ásszal és egy színhiánnyal is, mert úgy az ász nélküli színnek az esetleg felvett lapját skartolhatja, bízva abban, hogy a negyedik ász nincs a talonban (esélye $17/22$, azaz $77,3\%$).

Az ultimóhoz legalább négyes aduszín kell hetessel, a 8-ból 5 vagy több ütés elvitele legyen biztos.

A család gyakorlatilag minimálisan A IX Á K F, A Á K F x vagy IX Á K F x lapokból álló aduszínnel nyerhető meg, illetve ha a közülük hiányzó kártya felvehető.

Az összes adu teljesítése húzós (az ellenfél összes azonos színű lapjának beejtésére alkalmas) adu longőrt igényel. A bukhatatlan kéz esetétől eltekintve azonban biztonságosabb és kifizetődőbb megoldás a család, majd 12 lapból az összes adu bemondása.

Volátra abban a valószínűtlen esetben lehet vállalkozni, amelyben a játékos síbelhet és 7 ütőlapot tart a kezében, de még így is elbukhat, reális számítás szerint ugyanis a lapcsere és a kéz ismeretlen kártyái 2-2 ütőkártyát fognak hozni, ami csak 11 ütést jelent.

Szanzadu-felvételben százast mondani nem éri meg, a volát vállalása pedig hazardjátéknak minősíthető. 5-6 major lappal az abszolút, 120 pont értékű kunsztok és 6-7 ütőkártya birtokában a kétszázás jöhet szóba, ász-vannakkal pedig negyvennégyest vállalhatunk.

2./ Kontrázás, rekontrázás

A 8 lapból való kontrázás vagy rekontrázás csak elvétve fordul elő. A kontrázás kivételes esete az, amikor a vállalkozó játékos nagyfokú figyelmetlensége miatt (rosszul tudja az adu színét stb.) valamelyik kulcslap nélkül mond be egy alakzatot, pl. kasszánál az ellenfél kezében vagy a felfordított, de nem cserélhető talonban van a béla egyik kártyája, tous les trois-nál az adu A, ultimónál az adu VII. Ilyenkor a figurát – akár előlről, akár hátulról mondták is be – feltétlenül kontrázni kell. A kontrázás tipikus esetében a vállalkozó túlzott optimizmussal méri fel lehetőségeit, az ellenfélnek kiosztott lapok viszont a parti vagy a figura bukását valószínűsítik. A síbeléssel vagy az adu kicserélésével megszerezhető lapok ilyenkor is kézben levőknek tekinthetők.

Adus felvételben a parti kontrázása akkor indokolt, amikor az ellenfél kártyái 4 vagy több ütést ígérnek, melyek közül legalább 2 aduütés (az aduszín A Á, IX X x, Á K x x vagy erősebb); a kontrázásra módot adhat a kisebb ütőerő is, ha a kézben legalább kvart van.

A kassza kontrázásához 4 biztos ütés és legalább kvart szükséges. A 80 vagy több pontos kunszt minimális ütőerő mellett is elegendő a kontrázáshoz.

A tous les trois-t négy aduval, köztük a VII-sel meg lehet kontrázni. Az adu longőr legkisebb lapja biztos ütéssé válik, ha a vállalkozónál legfeljebb 3 adu van vagy egy hosszabb mellékszínnel meglopják, mielőtt le tudna aduzni.

Az abszolút valószínűleg elbukik, ha a kiosztott kéz 3 ütés, köztük 2 aduütés elvitelére alkalmas, ezért ilyenkor drágíthatjuk is.

Ha az ellenfél netán százast vállal, 2 biztos ütéssel – melyek közül legalább az egyik aduütés – kontrázni lehet.

A kétszázás kontrázásához a másik fél bemondásánál jobb lapösszefüggés kell. A vállalkozó játékos kezében rendszerint kvint vagy vannak van, esetleg terccel vagy bélával. Lapjaink és a hiányzó kártyák alapján át kell gondolni, hogy ellenlábasunknak miből lehet hosszú sorozata vagy vannakja, ha saját lapkombinációnk ennél értékesebb, emeljük négyszeresére a pontszámot, kellő információ hiányában passzoljunk.

A negyvennégyes ellen ász birtokában jogos a kontrázás, kivéve, ha az ellenfél síbelhet.

Az ultimót négy aduval vagy olyan hármas aduszínnel, amelyben 2-3 biztos ütés van (mint a IX X x és az erősebb kombinációk) kontrázzuk meg.

A család vagy az összes adu értékét olyan aduszínnel érdemes drágítani, amely kizárja, hogy a felvevő a fontos lapokat elvigye, ilyen a család ellen pl. a IX x x, az összes adu ellen az Á x x.

A volát a teljesen ütéstelen kéz kivételével gyakorlatilag mindig kontrázható, mert igen kicsi a 12 ütés kialakulásának esélye.

Szanzadu-felvételben a partit 4 ütés megszerzését valószínűsítő lapokkal kontrázni lehet. Az abszolút kontrájához az ász vezetésű, minimum hármas sorozat vagy a legalább három színben lévő fogás, az esetleges százaséhoz két biztos ütés ad jó alapot. A negyvennégyest kontrázzuk meg ász birtokában, a kétszázast vagy a volátot pedig olyan lapokkal, amelyek adujátékban is okot adnának a figura kontrázására.

Akár adus, akár adu nélküli a játék, **rekontrázni** csak akkor szabad, ha a teljesítéshez szükséges minden lap a kézben van vagy a nyereshez az átlagosnál kisebb támogatás is elég, tehát az ellenfél bemondata megalapozatlan volt.

Síbelés

A lapcserélési lehetőség kihasználása általában mindkét félnek javasolható, mert jelentősen növeli a nyeresi esélyeket. A síbelés tipikus esetben 2 kártya felvételét teszi lehetővé, a cserélő ellenfele igyekezzen ezeket megjegyezni, és mindkét játékos próbálja meg észben tartani a megmutatott lapot is, hogy az információt később hasznosíthassák. Abban a speciális helyzetben, amelyben a hetessel tous les trois-t vagy ultimót, síbeléssel viszont más figurát lehet vállalni, a döntés előtt mérlegelni kell a teljesítési esélyeket és az elérhető pontszámot.

Skartolni elsősorban ütéstelen színből érdemes, mégpedig nagyobb értékű lapot; ha pl. a K VIII színből egyet tehetünk le, a királyt célszerű lerakni, mivel így az ellenfél ütőlapja 4 ponttal kevesebbet fog elvinni, mint a nyolcas skartolása esetén.

Bemondások 12 lapból

1./ Figuravállalások

12 lap birtokában – különösen, ha még cseréltünk is – megalapozottabban, kisebb kockázattal lehet figurákat mondani.

A megszerezhető pontszám felmérésekor induljunk ki abból, hogy a 12 ütés adujátékban átlagosan 124 pontot, szanzaduban 100-at visz el és az átlagtól 8-10 pontnál nagyobb eltérés már kivételesnek tekinthető. Az utolsó ütést helyes lejátszási taktika esetén az ütések többségének elvitelére képes játékos szerzi meg; ha az ütőerő kb. egyenlő, az esély is 50% körüli. Határesetben számításba kell venni a síbeléskor felvett lapok, a kicserélt adu, illetve a talon ismert lapjainak pontértékét is.

Azonos laperő esetén a felvevő ellenfele van kissé előnyösebb helyzetben, mert övé az első kikérés joga.

Adus felvételben a figurák bemondásának feltételei a következők.

A kassza vállalásához béla és 7 biztos ütés szükséges. Fontos az erős aduszín, mivel annak összértéke 62 pont. A bélán kívül további érvényesíthető kunszt birtokában természetesen gyengébb kártyák is elegendőek a kasszához.

A tous les trois-t a három fontos lappal be kell mondani, kivéve, ha a hetessel a felütött adut szeretnénk kicserélni (különösen százás, negyvennégyes, család vagy összes adu érdekében). Ha nem az eredeti szín az adu, húzós aduszínnel elég a két nagy ütő is, hacsak nem látjuk a VII-t a talon tetején. A legkisebb tromf kétszer akkora eséllyel van az ellenfél kezében, mint a talonban, de ha lent is fekszik, ellenfelünk erről nem tudhat, ezért nem fog kontrázni.

Az abszolút biztos adufölénnyel, legalább 8 ütés elvitelére alkalmas kézzel nyerhető meg.

A százás teljesítése rendszerint 10 ütés hazavitelével lehetséges.

A kétszázás bemondásakor együttesen kell mérlegelni a lapösszefüggések és az ütőerő értékét. A legkisebb bemondási érték a 80 pont, de ez csak voláterős kéz esetén elég; a másik véglet a 200 pont értékű bejelentett lapösszefüggés, amikor a figura bukhatatlan. A gyakorlatban leginkább arról van szó, hogy a vállalkozó játékos 100 pontot jelent és lapjai 10 ütést ígérnek, vagy 120 pontja van, és 8 ütést remél.

A negyvennégyes vállalásához kézben levő 4 ász szükséges, jó lehet még a 3 ász és a színhiány is (kizáró ok, ha az egyik fel van ütve és nem tudjuk kicserélni), bár a negyedik ász az esetek 1/3-ában – síbelés után kisebb valószínűséggel – a talonban lesz. Ha az aduszín gyöngé és mellékszínből nincs ötös longőrünk, mellőzzük a figura bemondását, mert az ellenfél magas lappal elfoghatja az adu ászt.

Ultimót 5-6 aduval, az ütések többségének elvitelére alkalmas kézzel lehet vállalni. 4 erősebb aduval is megalapozott a bemondás, ha a játékosnál egy ötös hosszúságú, Á X (l'amour) vezetésű mellékszín (hajtószín) is van. A négyes hosszúság is elég, amikor a színből legalább 1 lap a talonban található, ilyenkor előnyös a négyszínű kéz és a rövid színekben az Á vagy X x kombinációk, mert akkor ő tudja először aduban rövidíteni a másik felet.

A család megnyeréséhez a három fontos kártya és olyan aduszín szükséges, amely garantálja az ász, a király és a felső ütését, vagyis az alsó és a IX közül legalább az egyiknek vagy annyi kisebb adunak kell a kézben lennie, amelyekkel a két nagyot ki lehet ugratni. Ha az Á, a K és a F közül egy hiányzik, de az aduszín húzós, a figura szintén bemondható annak kockázatával, hogy a hiányzó lap a talonban van. Két fontos lap hiányában ne vállaljuk ezt az alakzatot még síbelés után sem.

Az összes adura igen erős aduszínnel célszerű vállalkozni: az ász-szextnek legfeljebb egy tagja hiányozhat, de az nem lehet ütőlap és természetesen akkor sem szabad vállalni a figurát, ha az egyik felütött lap a VIII-nál magasabb adu és a VII-sel nem cserélhetjük ki.

A volátot 12 biztos ütessel feltétlenül mondjuk be, de játszhatunk volátot 11-gyel is, feltéve, hogy a kiadó ütés nem az aduszínben van. Az ütések számolásánál vegyük figyelembe a felütött lapokat és azt is, hogy valószínűleg minden színből van 1-2 lap a talonban, emiatt az Á X K x és az Á X x x x mellékszínnek minden lapját biztos ütésnek tekinthetjük.

Szanzadu-felvételben a figurabemondás elvei az alábbiak.

Az abszolút minimálisan 66 pontjának összegyűjtése általában 8 ütés, 5-6 major lap elvitele útján lehetséges, ennél rosszabb kilátásokkal ne mondjuk be a figurát. A kezünkben levő ász biztosan hazavihető, a X akkor, ha a szín ásza nálunk van vagy a felfordított talonban látható. X x x x (x) kombinációban a tízest jó eséllyel elvihetjük és gyakran akkor is, ha mellette csak egy-két kisebb lap található.

A százashoz megkívánt pontszámot 10 ütessel, 6-7 major lap megszerzésével lehet összeszedni.

A kétszázás vállalását – miként adujátékban is – az érvényesíthető bemondásokra és a lapok ütőképességére kell alapozni. Mivel szanzaduban béla nincs, a figura bemondási gyakorisága kissé alacsonyabb. Minimális követelmény a vannak terccel vagy a kvint és a százashoz szükséges laperő; értékesebb kombinációk esetén az ütőerő arányosan lehet kisebb is.

Negyvennégyesre csak az összes ásszal szabad vállalkozni, hiszen ha az egyik az ellenfél kezében van, biztosan üt vele (nyilván kontrázni is fog) és a talonban lévő ász is a bukással egyenlő.

A volát bemondásának kritériuma négy ász birtoklása és 11 vagy 12 biztos ütés. A longörök ütőképességét úgy számolhatjuk, mint adujátékban a mellékszínét.

2./ A lapösszefüggések bemondása

A béla bemondását célszerű késleltetni, mert a gyanútlan ellenfél esetleg alaptalanul kontrázni fog valamit, ami még akkor is haszonnal jár, ha nem rekontrázunk (kassza vállalásakor persze ennek nincs jelentősége).

A sorozatot és a vannakot mindig jelentsük be, több azonos jellegű lapösszefüggés közül a legmagasabbat próbáljuk meg érvényesíteni. Olyan helyzetben viszont, amikor társunk már nyilatkozott, de szekvenciát nem mondott vagy az biztosan kisebb a miénknél, a kvintnél hosszabb sorozat helyett jobb csak kvintet mondani. Ezzel pontot nem veszünk, a másik játékos pedig kevésbé lesz informálva a kezünkben lévő lapokról. Az ellenfélénél erősebb kunszt mellett mondjuk be a kisebbeket is.

3./ Kontrázás, rekontrázás

Ha valamely vállalkozásunkat előről kontrázták és nem rekontráztunk, ezt a 12 lap ismeretében még megtehetjük (az érték nyolcszoros), amennyiben a felvett 4 lap és az esetleges síbelés vagy az adu kicserélésének lehetősége alapján a teljesítési kilátások jóknak ítéltetők.

Ha előről nem volt kontra, a 12 lap alapján kell megítélni a buktatás esélyeit.

A **parti kontrázásakor** – akár van adu, akár nincs – abból kell kiindulni, hogy ha lapösszefüggés egyik részről sem hangzott el vagy azok egyenlők, a felvevő az ütések többségének elvitelével buktatható. 20 ponttal értékesebb kunstokkal az ütések fele, 50 pont előnnyel 5 ütés már elegendő. Adujátékban azonban a felvevőnél elhallgatott béla is lehet, hacsak annak egyik kártyáját nem látjuk a kezünkben vagy az asztalon. Vannakok vagy egyenlően hosszú szekvenciák szembenállása esetén végig kell gondolni, hogy milyen lapokból állhat a felvevő kunstja, ha a magasabb lapösszefüggése kizárható, természetesen jogos a kontra.

Adujátékban a figurák kontrázásának szempontjai a következők.

A kassza – miután az tulajdonképpen a parti magasabb foka – a partihoz hasonló elvek alapján kontrázható. A különbség az, hogy a játékosnál mindig béla van, amely 20 pontot ér és némi aduerőt is garantál, a kontrához tehát erősebb kéz avagy átlagos laperő mellett legalább kvart szükséges.

A tous les trois-t főleg akkor lehet kontrázni, ha 4 adunk van VII-sel és a felvevőnél legfeljebb 3 adu van vagy kezünkben tartunk egy ászos longőrt. Jó a kontra akkor is, ha az adu VII-től síbelés vagy a felütött adu kicserélése útján megszabadulhatunk.

Az abszolútot drágítani 5 ütés valószínűsége esetén javallott, az adu alsó birtokában már 4 elvihető ütés is elég.

A százas kontrázásához mintegy 28-30 pont értékű megszerezhető ütés szükséges. A mellékszíni longőr lapjai gyakran nem ütnek a felvevő színhiánya vagy egyke kártyája miatt, ezért fontos, hogy legyen aduütésünk is.

A kétszázas elleni játéknál vegyük figyelembe a felvevő bemondásainak értékét, ehhez – ha nem zárható ki – adjuk hozzá a bélát is. A kontrázás a felvevőénél jobb bemondással megalapozott, pl. ha kvinttel szemben szextünk van, vagy azonos kunstot mondtunk és lapjainkból láthatóan a miénk az erősebb. A másik kontrázási lehetőség az, amikor a teljesítést várhatóan a nagyobb ütőerő akadályozza meg, de vigyázzunk, mert az ellenfél hosszú sorozata mellett könnyen lehet egy rövidebb is, márpedig kiélezett helyzetben 20 pont is sokat jelent.

A negyvennégyest ász birtokában meg lehet kontrázni, kivéve, ha a másik fél síbelt, mert akkor valószínűleg minden lapot skartolt az ászunk színéből (ennek azonban ellene szól részéről a vannak esetleges bejelentése). Kontrázható a figura színhiánnyal és legalább egy biztos aduütéssel is, ti. ilyenkor aduval elvihetjük a hiányzó szín legnagyobb kártyáját. A x x x (x) vagy IX x x x (x) aduszínnel szintén kontrázhatunk, mivel ezekkel meg lehet ütni az adu ász.

Az ultimó kontrázásához 5-6 ütés elvitelére alkalmas kéz, négyes vagy legalább ász vezetésű hármas aduszín szükséges. Előnyös az ászos longőr, azzal az ultimót játszó aduban rövidíteni lehet.

A család Á x x adulapokkal biztosan buktatható. Színhiány nélkül jogos a kontra A x x vagy IX x x adukkal is, mert ügyes lejátsszási taktikával megüthetünk egy fontos lapot.

Az összes adu biztosan ütő aduval – legalább X x x x-szel – kontrázható. Buktat a K x x x kombináció is akkor, ha leaduzás előtt sikerül meglópatni az ellenfelet. Legfeljebb VII VIII birtokában meggondolhatjuk a kontrát, amennyiben társunknak a szextnél rövidebb sorozata volt (bár esetleg cselből nem a leghosszabb összefüggését mondta be, hogy kontrát provokáljon).

A volátot biztos aduütéssel kontrázni kell, egyébként – beszámítva a talon ismert kártyáit is – akkor mondjunk kontrát, amikor információnk szerint a másik félnek nem lehet 12 ütőlapja.

A hátulról bemondott kontrára **rekontrázzunk**, ha a kezünkben lévő és a két felütött lap, a síbeléskor megnézett kártya, az ellenfél bejelentett kunsztjai és az első kikérés a kontra alaptalanságára utalnak vagy a buktatás esélye igen csekély. Egyébként ne szóljunk vissza, mert a jó alsózó nem kontrázik alap nélkül.

Szanzadu figurák kontrázásakor járjunk el az alábbiak szerint.

Az abszolútot érdemes drágítani, ha számításunk szerint legalább 5 ütést szerezhethetünk, mert azok kb. 38-40 pontot érnek és annyi a buktatáshoz elegendő.

A százás elleni eredményes játékhoz 3 ütés gyakorlatilag elég, ha van köztük major lap, ennyivel tehát meg kell kontrázni a figurát.

A kétszázás ellen vegyük figyelembe a figurát vállaló játékos kunsztjait, azonos típusú lapösszefüggés birtokában próbáljuk kiszámítani, hogy a mi szekvenciánk vagy vannakunk erősebb-e és mindezek alapján gondoljuk át a nyelési esélyeket.

A negyvennégyest ász birtokában kontrázni kell, ász hiányában passzoljunk.

A volát ellen az első kikérő ellenfél mondjon kontrát, ha ásza van vagy kiszámítható, hogy a másik játékosnál nem lehet 12 biztos ütés.

A **rekontra** szanzadu-felvételben olyan lapokkal megalapozott, amelyek akkor is alkalmasak a teljesítésre, ha a kézből hiányzó ütőlapok szinte mind az ellenfélhez kerültek.

A betlit alacsony lapokkal indokolt kontrázni, rekontrázni bukhatatlan kézzel érdemes.

Lejátszás

Adujátékban a lejátszás általános szempontja, hogy a lehető legmagasabb pontszámot és a legtöbb ütést érjük el, ennek érdekében kövessük az alábbi elveket.

- Az ellenfél aduinak beejtésére alkalmas aduszínünket az ütés átvétele után játsszuk le a lopás megelőzése céljából. Ellenfelünk aduinak elfogyása után térjünk át mellékszínekre, hogy maradjon adunk az utolsó ütés elvitelére is.

- ▶ Gyengébb aduszín birtokában mellékszínű longőr lejátszásával próbáljuk meg az ellenfelet adukártyái kitevésére kényszeríteni az utolsó ütés megszerzése céljából. Az Á vezetésű mellékszín lejátszását a major lappal kezdjük, ha X-ünk is van és a szín ötösnél nem hosszabb, játsszuk le a tízest is.
- ▶ A villás színek – mint mellékszínben az Á K, az Á X F, az Á K A vagy aduban az A Á K (x), az A IX X (x) stb. – ütőképessége jobb, ha az ellenfél jön ki először velük, ezért ezek elsőként való kijátszását a lehetőségek határain belül mellőzzük.
- ▶ X x (x x) összetételű mellékszínnel szintén ne jöjjünk ki, amíg nem muszáj, mert ellenfelünk kikérése esetén a tízes biztosan üt, ha viszont mi kérünk ki, az ellenfél fogja elvinni tízesünket.
- ▶ Mellékszínben az Á x (x stb.) kombinációból a másik játékos alacsony kikérésére ne tegyük ki az ászt, hanem üssünk kisebb kártyával, illetve engedjük ki az ütést. Az ászt csak a legnagyobb pontértékű lapra játsszuk ki.
- ▶ Az eredeti színben játszott felvételben, a VII birtokában célszerű a felütött adut kicserélni. Kivétel természetesen, ha a VII a tous les trois vagy az ultimó megnyeréséhez szükséges, illetőleg a cserével az ellenfél teljesítését segítenénk elő: negyvennégyes ellen az ászt, család ellen az adu Á-t, K-t vagy F-t, összes adu ellen a VIII-nál magasabb adut a talonban kell hagyni. A lent lévő VIII-t csak akkor érdemes kicserélni, ha sorozathoz vagy vannakhoz van rá szükség.

Előfordulhat persze, hogy valamelyik fontos kártyalap a talonban van, pl. főlösegesen féltünk az ásztól vagy alap nélkül vadásztunk a tízesre, a nagyobb valószínűség miatt mégis azt helyes feltételezni, hogy azt a másik fél tartja a kezében.

Ha a parti vagy a kassza megnyerése, illetve buktatása részünkről gyakorlatilag biztos (akár volt kontra, akár nem), a játék gyorsítása érdekében ***hívjuk fel megadásra*** az ellenfelet. A 'gyerünk' bemondására alapul szolgálhat az is, hogy az eredetileg kétesélyes játék kilátásait az addigi kijátszások kedvezően változtatták meg, pl. a tízesünk biztos ütéssé vált vagy ászunkba beleesett az ellenfél tíze. A 'nem megyek' nyilatkozatot és annak drágításait jól meg kell gondolni, mert ha mindkét fél csökönyösen ragaszkodik a maga igazához – márpedig csak egyikük nyerhet –, az eredeti érték akár a 128-szorosára is növekedhet.

Egyes figurák lejátszásánál az általános elveken kívül további szempontokat is érvényesíteni kell.

Tous les trois esetében az adu VII hazavitele mindkét fél számára alapvető fontosságú, ezért aki üthet vele, az haladéktalanul tegye is meg.

Az ultimó megnyeréséhez az utolsó menetre el kell venni ellenlábaskunk összes aduját, másrészt meg kell tartani a hetest. Ha a szín legalább hatos hosszúságú, vagy öt adunk van és az ellenfélnél maximum kettő lehet, kérjünk ki annyi adut, amennyire az ellenfél biztosan kirakja lapjait, kevesebb adu esetén jöjjünk a leghosszabb mellékszínrel, az ász vezetésű szín lejátszását kezdjük a legmagasabb lappal.

Család érdekében a fontos lapokkal ütni kell, ha valamelyik az ellenfélnél van, be kell ejteni a nagy adukba.

Az összes adu megnyerése végett – ha van az ellenfélnek a VIII-nál nagyobb aduja – mielőbb le kell aduzni, nehogy lopjon vele.

Bizonytalan volátnál az ellenfelet azzal zavarhatjuk meg, hogy leaduzás után ütőlapjainkat véletlenszerű sorrendben játsszuk le, a nem biztosan ütő lapot csak utoljára kérjük ki.

Szanzadu-felvételben a leaduzás és a lopatás kivételével a lejátzás alapelvei ugyanazok, mint adujátékban. A húzós szín minden lapját – ilyen pl. az Á X K x x, de az Á X K x is, ha egy lap a talonban található – a lejátzás elején kérjük ki. A szanzadura jellemző technikai elem a magasítás. Magasításról akkor van szó, ha egy longőr kis lapja ütéssé válik azáltal, hogy a másik játszónál elfogy a szín. Ez alapesetben azt jelenti, hogy a felvevőnél 4, az ellenfélnél 3 lap van egy színből, 1 pedig a talonban fekszik, háromszori kikérés után tehát a negyedik kártyával – nagyságától függetlenül – ütni lehet. Könnyebb a magasítás, ha a longőrben a felvevőnek ütőlapja van (pl. színe Á A IX VIII); egyszerűsítheti a dolgot az is, ha a másik fél kikér a színből, a talonban egynél több kártya lapul vagy a magasítani szándékozott longőr négyesnél hosszabb. Jó színe magasítását persze a másik játékos is megkísérelheti, még annyi előnye is van, hogy ő kér ki először.

A **betlit játszó** felvevőnek, amíg lehet, az ellenfél kikéréseire alacsonyabb lapokat kell tennie. Ha az ellenjátékos tőle hiányzó színnel jön, az ütésre leginkább esélyes kártyát, több egyformán rossz közül a kisebbet (IX VIII-ból pl. a nyolcast) célszerű dobnia.

Betli ellen legjobb VII-t kérni vagy IX VIII párból kijönni. Ha ilyen lap nincs, olyan hármas, ennek hiányában négyes szint kell hozni, amelyből a betlit játszónál lehet magasabb kártya, jó lehet akár a K F A X sorozat is, mert a felvevő tarthat Á IX VIII VII-t a kezében. Amire a betlit játszó idegen szint dob, azt nem szabad még egyszer kikérni.

A **klopicki** lejátzásánál lehetőleg kerülni kell az ütések. Az Á, Á K, Á F vagy K F lapokból álló színeket legjobb a lejátzás elején lehozni, majd kis lappal átadni az ütést, hogy később a szín kikérésére dobni lehessen. Dobási lehetőség esetén olyan kártyától szabaduljunk, amellyel a legnagyobb eséllyel üthetnénk. Ha egy színből egy nagy és egy kis lap van a kézben, célszerű először a nagyot kikérni vagy az ellenfél kikérésére beütni, majd a kicsivel visszaadni az ütést. A kényszerű ütések a legmagasabb kártyával vigyük el. Ha ez ellenfél egy kikérésre más szint tesz, azt többet lehetőleg ne hozzuk.

A játékosok helyesen teszik, ha a teljesítésre vagy buktatásra még jó talon esetén is egyértelműen alkalmatlan lapokkal nem húzzák az időt, hanem a játékot **feladják**, illetve **elismerik ellenfelük győzelmét**.

Felső

A felső vagy tartli komplex ütőű, jó emlékezőtehetséget és kombinációs készséget igénylő kétszemélyes kártyajáték. Hozzánk Ausztriából került a XIX. század közepén, a kiegyezést követő évtizedekben a népszerű kártyajátékok közé tartozott rokonával, az alsóval együtt.

Játékszabályok

A felsőt magyar kártyával két személy játssza.

A játék egysége a buli, amelyet az nyer meg, aki elsőként szerez legalább 501 pontot, vagy akinek ellenfele a bulit feladja. Pontokat az ütésekben elvitt lapokkal és értékes lapösszefüggések – kunsztok – bemondásával lehet szerezni. Az 501 pont elérése (kimenés) történhet egy vagy több játszmában.

A játékosok bemondásainak pontszámát folyamatosan fel kell jegyezni és minden játszma végén össze kell adni az ütésekkel szerzett pontokkal. Célszerű azt is feltüntetni, hogy a buli első játszmájában ki volt az osztó. A pontszámot írhatja mindkét játékos, egyikük vagy kívülálló személy; az utóbbi két esetben a jegyzőnek kötelessége, hogy a játszmák végén az eredményt közölje és jelezze, ha valamelyik játékos a felírt pontokkal a játszma befejezése előtt megnyerte a bulit. A jegyzőnek az ellenfél, illetve bármely játékos kérésére azt is közölnie kell, hogy a játékosoknak mennyi feljegyzett pontjuk van.

Bármelyik fél bejelentheti, hogy a felírt és az ütésekkel szerzett pontokkal kiment, ütéseit meg is kell mutatnia. Ha ütéspontjaival az ellenfél is kiment, az a győztes, aki előbb tette a bejelentést. A buli nyertese 1 győzelmi pontot kap, de ha a vesztes 251-nél kevesebb pontot gyűjtött, azaz maccsban maradt, a győzelem értéke kétszeres.

A játék a résztvevők által előre megállapított győzelmi pontszám (rádli) eléréséig folyik, szokásosan 5-ig vagy 10-ig.

A lapok ütőereje és pontértéke az aduszínben, csökkenő sorrendben a következő: felső (20 pont), IX (14), ász (11), X (10), király (4), alsó (2), VIII és VII (pontértékük nincs).

A mellékszínekben az ütőérték és a pontszám így alakul: ász (11 pont), X (10), király (4), felső (3), alsó (2), IX, VIII és VII (pontértékük nincs).

Az elvitt lapok értékén felül 10 pontot kap az utolsó ütést megszerző játékos.

A kártyalapok képes felét megtekinteni csak a játékszabályokban megengedett esetekben szabad.

A játszma lefolyása a következő.

Keverés, emelés, osztás

Az osztó a kártyacsomagot összekeveri, majd társa elé helyezi az asztalra, aki azt megemelheti. Ezután az osztó ellenfelénél kezdve háromszor 3 lapot ad mindkettőjüknek, a tizenkilencedik kártyát felfordítva az asztalra helyezi – ennek színe lesz az adu –, a megmaradt 13 lapot (talon) lefordítva, keresztben a felütött lapra teszi. Az osztó szerepe játszmánként cserélődik.

A játékosok a részükre kiosztott lapokat megszámozzák, és úgy tartják, hogy azok képes felét ellenfelük ne láthassa meg.

Lejátszás, bemondások

Az első lapot az osztó ellenfele kéri ki, a későbbiekben az kér ki, aki az előző ütést elvitte. A kézben lévő bármelyik lap kikérhető.

Az első 7 ütésben a kikérésre a kéz bármely kártyáját rá lehet tenni, a talon elfogyása után viszont a színre színt adás, azonos szín hiányában az aduütés kötelezettsége érvényesül, akinek aduja sincs, tetszés szerinti lapját kitheti. A kikért kártyát ugyanazon szín magasabb lapjával vagy a mellékszint aduval lehet megütni.

Az ütés lefordítása után a játékosok 1-1 lapot húznak a talon tetejéről, először az húz, aki az ütést elvitte. A 7. ütés után a talon legalsó lapját az ellenfélnek meg kell mutatni, a színével felfelé fordított lapot is fel kell venni.

Ha a kikérés után az ellenfél valamely bemondással kimegy, nem köteles az ütéshez lapot adni, a buli befejeződik.

A kijátszott lapot csak akkor szabad visszavenni, ha a kijátszás szabálytalan volt.

A játékosok a játszma első felében bármikor megszámozzhatják, hogy hány lap van még a talonban. Az a játékos, aki a 7. ütésben kikért, már ellenfele kijátszása előtt megnézheti a talon alsó kártyáját.

A kikérésre jogosult (azaz ütésben lévő) játékos kikérése előtt az aduként felütött lapot az aduszín VII-ével kicserélheti, a kicserélés nem kötelező. A talon alsó lapjával az adut kicserélni nem lehet.

A 8. ütéstől kezdve a játék húzás nélkül folytatódik, ezután a hátralevő ütésekről bármelyik fél lemondhat, vagy – lapjai egyidejű megmutatásával – bejelentheti, hogy azokat ő viszi el, az utóbbi esetben a másik fél igényelheti a lejátszás folytatását.

A játékosok saját ütéseiket a játszma során bármikor megtekinthetik.

Aki elviszi a lejátszás utolsó 9 ütését, megkapja a kártyacsomag teljes pontértékét – vagyis 161 pontot –, az ellenfél ütései értéktelenné válnak (minden ütés). Ha valaki kimegy, ellenfele nem kérheti a játék folytatását azon a címen, hogy később az utolsó 9 ütést meg tudná szerezni és így a másik játékos pontszáma 501 alá csökkenne; az viszont előfordulhat, hogy valaki eléri a maccsból való kimenést jelentő 251 pontot, de az ellenfél minden ütése következtében elvitt lapjainak értéke elvész és így maccsban marad.

A játékosok bélát, sorozatokat és vannakokat mondhatnak be. Bemondással a játszma első 8 ütése során lehet élni. Az értékes lapösszefüggések bejelentése nem kötelező.

A béla az adu király és felső együtt, értéke 40 pont.

A sorozatok vagy szekvenciák 3-8 azonos színű, egymás melletti lapból állnak. A sorozatok szempontjából a lapok csökkenő sorrendű hierarchiája valamennyi színben: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII és VII. Elnevezéseik: terc (3 szomszédos kártya), kvart (4), kvint (5), szext (6), szept (7) és okt (8). Az ász és a VII nem számítanak szomszédos lapoknak, pl. az ugyanazon színben levő Á VII VIII nem tekinthető tercnek. A terc értéke 20 pont, a kvarté 50, a kvint és a hosszabb sorozatok 100-100 pontot érnek.

A vannak négy azonos fokozatú kártyalap, de a négy VII és a négy VIII nem számít vannaknak. Az ász-, a X-, a király- és az alsó-vannak 100-100 pontot ér, a IX-vannak 150-et, a felső-vannak 200 pontot.

Először az ütésben levő játékos, aztán ellenfele nyilatkozik. Egyszerre egy vannakot, egy sorozatot és a bélát lehet bemondani, több vannak vagy sorozat közül bármelyik bejelenthető. A bemondás a béla, a terc (kvart stb.), illetve a vannak megnevezéssel történik, használható a felső-vannak és a kilences-vannak megnevezés is. A bemondást megváltoztatni nem lehet. Aki az ütéshez szó nélkül lapot ad, az abban a menetben már nem érvényesíthet bemondást.

Az ütésben lévő játékos sorozat bemondása után a másik fél ugyanabban a menetben rövidebb sorozatot, vannak bejelentése után pedig semmilyen sorozatot nem mondhat (pl. kvinttel szemben sem tercet, sem kvartot nem lehet bejelenteni).

Ha mindkét fél kunsztot jelent be, csak az egyik írható fel, kivéve a bélát, mert az más bemondással szemben is érvényes. Amikor mind a két játékos sorozatot vagy vannakot mond, a következők szerint erősebb kombináció jegyezhető fel:

- 1./ Két sorozat közül a hosszabb.
- 2./ Azonos hosszúságú sorozatok közül a magasabb lapokból álló.
- 3./ Ha a lapok nagysága is azonos, az aduszínben lévő sorozat.
- 4./ Amennyiben mindkettő mellékszínben van, az ütésben lévő játékosé.
- 5./ Sorozat és vannak közül a vannak.
- 6./ A vannakok közül legerősebb a felső, aztán a IX, az ász, a X, a király és az alsó következik.

Ha mindkét játékos vannakot vagy vannakot és sorozatot is mond, a vannakokat kell egymással összemérni. Akinek a vannakja erősebb, az a hosszúságtól függetlenül felírhatja sorozatát is, míg az ellenfél csak az esetleges béláját jegyezheti fel. Amikor pl. az egyik játékosnál négy IX és terc van, a másiknál pedig négy X és kvart, az előző bemondás a jobb, mert a vannak magasabb rangú, ezért birtokosa ebben a menetben 170 pontot kap.

Ha mindkét fél vannakot vagy azonos hosszúságú sorozatot jelent be, az ütésben levő játékos köteles a vannak magasságát, illetőleg a sorozat legnagyobb lapját a szín nélkül megnevezni. Erre a másik fél nyilatkozik, hogy lapkombinációja erősebb-e vagy sem.

A bemondást követő ütés lefordítása után, a talonból való húzás előtt a sorozat legnagyobb lapját színével együtt, illetve a vannak magasságát be kell jelenteni, kivéve ha valaki a bemondással kiment, mert akkor bejelentés helyett meg kell mutatnia a kezében lévő lapokat.

A vannakért 100 pontot kell felírni, nem számítva azt az esetet, amikor ellenbemondás folytán kiderült, hogy négy felsőről, illetve négy IX-ről van szó, vagy birtokosa enélkül is közölte magasságát. Ha a vannakért 100 pontot jegyeztek fel, de nagyobb értékű, a különbözetet a következő menetben a bemondó javára kell írni, feltéve, hogy a buli még nem fejeződött be.

Hosszabb sorozatból érvényesíthetők a benne lévő rövidebbek is. Két szekvencia akkor számít különbözőnek, ha legalább 1 lapjuk nem azonos, pl. öt egyszínű, szomszédos lapból – ha van elég bemondási lehetőség – bemondható 3 terc, 2 kvart és egy kvint, összesen 260 pont. Egyszínű sorozatok érvényesítésekor a következő szabályokat kell betartani:

- 1./ Ha két sorozat legnagyobb kártyája azonos, a rövidebb után a hosszabb bemondható, fordítva azonban nem, a piros király-kvintet követően például a piros király-szextet be lehet mondani, de nem történhet ugyanez fordított sorrendben.
- 2./ Alacsonyabb vezetésű sorozat a magasabbat nem követheti, pl. a tők király-terc után nem lehet tők felső-tercet (kvartot stb.) mondani. Egyedüli kivétel az az eset, amikor a két sorozatnak nincs azonos kártyája, mondjuk Á K F és X IX VIII van ugyanabból a színből, ilyenkor az ász-terc után érvényesíthető a X-terc is.
- 3./ Magasabb vezetésű sorozat az alacsonyabbat akkor is követheti, ha rövidebb, pl. a zöld alsó-kvint után bemondható a zöld felső-terc vagy kvart.

A fentiekre tekintettel pl. a makk felső vezetésű kvintet ebben a sorrendben lehet érvényesíteni: tízes-terc, alsó-terc, alsó-kvart, felső-terc, felső-kvart és felső-kvint.

A másik fél erősebb bemondása miatt nem érvényesíthető kunszt később még felírható, feltéve hogy lapjai a játékos kezében maradtak. Az érvényesített lapkombinációkat ismételtten bemondani nem lehet. Ha valaki az adu VII-sel sorozatot mond, majd kicseréli vele a felütött adut és az adu VII ismét hozzá kerül, e lap csak hosszabb sorozatban szerepelhet, tehát pl. az adu IX-tercet nem lehet ugyanabban a játszmában kétszer felírni.

Ha a játszma közben feljegyzett pontokkal egyik fél sem ment ki, az ütések megszámlálása után viszont kiderül, hogy mindketten legalább 501 pontot szereztek, az a győztes, akinek több pontja lett, egyenlőség esetén pedig az nyer, aki először szerez újabb pontot.

Amikor a két fél egyszerre felírt bemondásokkal (béla sorozattal, vannakal vagy mindkettővel szemben) egyaránt túlhaladja az 500-at, a nyertes az lesz, akinek a pontszáma magasabb, egyenlő eredmény esetén az nyer, aki előbb szerez újabb pontot.

Az ütések pontszámának megállapítása

A játszma végén mindkét fél megszámolhatja az ütéseiben elvitt lapok pontértékét, de az is elegendő, ha csak egyikük számol, majd eredményét 161-ből kivonva megállapítja ellenfele pontszámát. Minden ütés teljesítése esetén számolni nem kell.

A szabálytalanságok elbírálása

Nem szándékos szabálysértés (renonsz) esetén az alábbiak szerint kell eljárni:

- a/ Ha az adu felütése után derül ki, hogy valaki 9-nél több vagy kevesebb lapot kapott, a játszmát meg kell ismételni.
- b/ A talonból soron kívül húzott lapot át kell adni a jogosultnak, ha azt a vétkes megnézte, az ellenfél is megnézheti a neki járó kártyát.
- c/ A nem létező vagy szabálytalanul érvényesített bemonrást vissza kell vonni, az érte felírt pontszámot törölni kell. Ha a szabálytalanság a bemonrást követő újabb kikérés után derült ki, a vétkes a felírt pontszámmal azonos levonást is kap.
- d/ A talon elfogyása után a színvétel – kivéve, ha az újabb kikérés előtt javítják – azzal jár, hogy a szabálytalan és az azt követő ütések a vétlen fél kapja meg.

Az egyéb renonszokat ki kell javítani.

Játék hármásban

Felsőzni hármásban is lehet úgy, hogy a buliból egy játékos mindig kimarad, ő lesz a jegyző és elbírálja az esetleges vitás eseteket. A kimaradás sorrendjét laphúzással lehet eldönteni.

A rádli a résztvevők megállapodása szerint, hárommal osztható számú buliból áll, ilyenkor holtverseny is előfordulhat.

A célszerű felsős-játék

A felsős-játék igen változatos, a kiosztások variációinak száma megközelíti a kettőkvaadrilliót, pontosan

1 998 230 949 916 327 526 400 000,

ami kellőképpen szimbolizálja a felsős kimeríthetetlenségét.

Leggyakrabban 3-4 játszma szükséges ahhoz, hogy valaki összegyűjtse a nyeréshez szükséges pontszámot, az elméletileg leghosszabb buli 7 játszmából áll.

Taktika a játszma első részében

Célszerű, ha a kezünkben lévő kártyákat nem az ütőerő, hanem a szekvenciák szerinti sorrendben rendezzük. A kéz rendezése után tekintsük át lapjainkat abból a szempontból, hogy mit érdemes gyűjteni és milyen bemonadásai lehetnek a másik játékosnak. Nézzük meg, hogy a IX-től az ászig terjedő intervallumban van-e mindenből legalább egy lapunk és milyen színből lehet a másik félnél kvart vagy hosszabb sorozat. Pl. ha az adu makk és ezeket a lapokat kaptuk:

makk	F X VIII
zöld	VIII
tök	Á A X IX
piros	A,

bemondható lapkombinációnk a tök alsó-terc. Vannakra egyelőre nem számíthatunk, tercet lehetne mondani a makk alsó vagy kilences felhúzásával, kvartunk lenne a tök nyolcassal vagy felsővel, bélánk a makk királlyal. Az ellenfél vannakot gyűjthet királyokból, zöldből legfeljebb szextje, pirosból kvartja alakulhat ki, makkból és tökből sorozata nem lehet.

Az értékelési rendszerből adódóan a talon elfogyásáig tartó szakaszban a lejátszást alá kell rendelni a kunsztok céljainak: olyan kártyákat helyes kijátszani, amelyekkel a legkisebb eséllyel alakulhat ki értékes kombináció.

Ha felhúzzunk egy IX-t vagy magasabb rangú kártyát és a másik félnél feltehetőleg 3 van belőle, ne játsszuk ki, hátha értékes lapot fog adni ütésünkhöz vagy olyat tesz ki, amellyel sorozata jöhetett volna létre. Hasonlóan járjunk el akkor is, ha hozzánk kerül az ellenfél kvartjának vagy kvintjének folytatásához szükséges kártyalap. 5-6 húzás után a kéz már könnyen telítődhet, ami annyit jelent, hogy minden kártya értékessé válik valamilyen szempontból (adu, még nem érvényesített vagy reménybeli kunszt része). Telített kéz birtokában a kijátszott kártya megválasztásakor a megszerezhető és elveszthető pontszámot kell mérlegre tenni.

A lejátzás első néhány menetében a játékosok elsősorban a 0-4 pontot érő, kombinációba nem illeszkedő mellékszínű kártyáiktól igyekeznek szabadulni. A kikérő ellenfele van kedvezőbb helyzetben, mert kis lapra beüthet a tízessel, a másik játékos értékes kártyáját elviheti aduval, ha pedig mindkét játékosnak sorozata van, erre alkalmas kártyák birtokában megválaszthatja a sorozat hosszúságát, illetve magasságát. Túl sok ütést azonban nem helyes átengedni az ellenfélnek, mert akkor a játszma második felére taktikai előnybe kerül: az elvitt és a kezében tartott kártyák alapján könnyebben kiszámíthatja a nálunk lévő lapokat, ezért több pontot fog szerezni.

Próbáljuk megjegyezni az ellenfél ütéseiben lévő kártyákat, különösen az ászokat, tízeseket és adukat, tartsuk számon bemondásait és időnként tekintsük át ütéseinket is, nehogy olyan kombinációra várjunk, amely semmiképp sem gyűlhet össze.

Ha egy színből sokáig csak 1-2 lapunk van a rangsor aljáról vagy tetejéről, ütésbe kerülve kérjünk ki a színből, mert az ellenfél beüthet pl. az ásszal vagy a tízessel, így fenyegető hosszabb sorozata nem fog összegyűlni. A másik játékos ász-vannakját megelőzhetjük a tízes kikérésével, hátha enged a csábításnak és ászával elvisz egy 21 pontot érő ütést.

A potenciális kunsztok száma 91. Gyűjtésük és bemondásuk főbb elvei a következők:

- ▶ A béla gyűjtése különösebb figyelmet nem igényel, mert a játszmának ebben a fázisában adut csak kivételesen játszunk ki, akkor is főleg kis lapot, ász vagy X lopása céljából. A béla közlésével várhatunk a 8. menetig (hátha nagyon hiányzik az ellenfélnek a király vagy a felső), felírása csak az 501 vagy a 251 pontos határ közelében sürgős. Nincs értelme a kivárasnak akkor sem, ha olyan sorozatot mondtunk, amelynek az adu mariázs szükségképpen része (adu király vagy ász vezetésű terc stb.) és jelentsük be akkor is, ha egyik lapját ki kell tennünk, mert más adunk nincs és lopni szeretnénk, vagy telített kézből kell kijátszanunk az adu királyt, illetve felsőt.
- ▶ Tercet a VIII és a K közötti tartományból két szomszédos kártya birtokában várokozzunk, mert ezekhez két lap is jó lehet. Á K vagy VIII VII párral, illetve villával – mint az Á F, a K A stb. – csak jobb lehetőségek hiányában várjunk.

A tercet (ha lehet) kiváras nélkül helyes bemondani, a játszma elején azonban kihagyhatunk 1-2 menetet, ha lefelé jelentősen növekedhet, pl. K F A IX VIII van a kezünkben egy színből.

A hosszú és teljesen ki nem aknázható sorozatok bemondását kvarttal vagy kvinttel kezdjük. Ha taktikai okból szükséges, számoljuk meg a talonban lévő lapokat. Természetesen a leghosszabb sorozatot érvényesítjük, ha a 100 pont elég a kimenéshez vagy a 8. menethet tartunk és ütésben vagyunk. Amennyiben az ellenfél kér ki és legfeljebb kvartot jelent be, elég kvintet mondani, hogy kevesebbet áruljunk el a kezünkben tartott lapokról. Ha az ütésben lévő ellenfél tercet mondott és feltétlenül írunk kell, ne aprózzuk el a kvartot sem.

A felírt sorozatokat tartsuk meg a kezünkben, mert növekedhetnek, kivéve, amikor a szükséges kártya már kijátszásra került vagy az ellenfél valamelyik bemondásához tartozik.

A kikérő sorozatával azonos hosszúságú szekvenciát akkor is jelentsük be, ha biztos, hogy az adott menetben nem érvényesíthető, pl. az ellenfél tercet mond és nálunk az egyik mellékszínből IX-terc van. Ez a szabályok értelmében nem lehet jobb a másik játékos bemondásánál, viszont kénytelen lesz megjelölni terce legmagasabb kártyáját, ami hasznos információnak bizonyulhat.

- Ha egy bizonyos rangú lapból az első 7 ütésben egyik fél sem játszik ki, kb. 10% a valószínűsége annak, hogy mind a 4 egyikükhöz kerül, egy játékosnál tehát az esély mintegy 5%. Ász-, X-, király- vagy alsó-vannakra akkor érdemes várni, ha e lapokból 3 van a kezünkben, ám ha 2 lapunk van és a harmadik a felütött adu, az első 4-5 menetben azt is gyűjtsük, főleg ha az ellenfél már volt ütésben, de az adut nem cserélte ki. Négy felsőre vagy IX-re – nagyobb értékük miatt – már 2 lappal is ajánlatos várakozni, amíg az ellenfél bemondása vagy kijátszása nem teszi nyilvánvalóvá, hogy a vannak nem gyűlhet össze. A felsők és a kilencesek jelentősége egyébként is átlagon felüli: aduban magas az ütőerejük és a pontértékük, ha egy színből mind a kettő az egyik kézben van, a másik játékosnak még terce sem lehet, hiába van akár 6 lapja is a színből, ezért az első néhány ütésben célszerű kijátszásukat mellőzni.

A kialakult vannak bejelentését késleltetni lehet az ellenfél megzavarása, bizonytalanságban tartása végett, mégis azonnal mondjuk be, ha a pontokra sürgősen szükségünk van vagy a másik félnek nagyobb vannakja lehet. Nem ajánlott a kivárási taktika telített kézzel sem, mint az alábbi (az adu zöld):

makk	Á A
zöld	Á K F A
tök	Á
piros	Á A.

Bármelyik laphoz is nyúlunk, az egyik kunasztot meg kell bontani, vagy ki kell tenni egy alsót, amelyből szintén vannak alakulhat ki. Célszerű tehát a vannakot és a kvartot vagy abból egy tercet a bélával együtt bemondani, majd az egyik mellékszín ászát kijátszani.

Az adu VII birtokában ütésbe kerülve cseréljük ki a felütött lapot. Ha e kártyával kombinációnk nem alakulhat ki, az ellenfélnek viszont szüksége lehet rá, a cserével várhatunk; úgyszintén akkor is, amikor a legkisebb adu még be nem jelentett sorozatunk része. A hatodik ütés elvitele esetén a lapot vegyük fel; ha a hatodik menetben az ellenfél üt, kikérését engedjük ki, így a felütött kártya kicserélés nélkül is hozzánk kerül. A felütött adu kicserélését olykor megéri cselből mellőzni, amivel elhitethetjük az ellenféllel, hogy a talon utolsó kártyája az adu VII.

Amikor a talon legalsó lapja nekünk vagy ellenfelünknek értékes lehet, szerezzük meg nagy adu felhasználásával is, előfordulhat például, hogy általa vannakot tudunk összeszedni vagy megakadályozni. Szükség esetén győződjünk meg arról, hogy a talonban hány lap fekszik. Adott esetben kiderülhet, hogy az alsó kártya az adu VII (az ellenfél ütött, de nem cserélte ki az adut), akkor a legalacsonyabb adu és a felütött lap konkrét jelentőségének megfelelően játsszunk rá elvitelükre. Amikor az ellenfélnek felső-vannakja lehet és a 7. menetben mi vagyunk ütésben, kérjük ki az adu IX-t (vagy a IX mellől az ászt stb.), mert a 200 pontos bemondását csak így akadályozhatjuk meg.

Ha az ellenfélnek az adu VII-sel sorozata lesz – pl. az aduszínből X-tercet vagy alsó-kvartot mondott –, biztosak lehetünk abban, hogy kikérésünket nem fogja megütni, ezért egy ász nélküli szín tizesét is kijátszhatjuk. Ha ő a kikérő, az ütést rajta kell hagyni, bármilyen csábító is lehet, mondjuk egy tízes ásszal való megütése. Néhanapján előfordul az úgynevezett kényszerítés is, amikor a kézben csak aduk és egy mellékszín nagyobb kártyái vannak, ezért a mellékszín kis lapjának megütését nem lehet elkerülni.

Amennyiben az ellenfélnek az alsó lap, illetve az adu VII fontos és felhúzását nem tudják megakadályozni, azt is megtehetjük, hogy saját vannakunk vagy hosszabb sorozatunk közlésével várunk a 8. menetig, hogy ábrélni tudjuk a másik fél bemondását.

Néha az is kiszámítható, hogy adu az alsó kártya. Amikor pl. az aduszínből VIII IX Á van a kezünkben, adut senki sem játszott ki és az ellenfélnek ebből K-terce volt, nyilván a tízes van lenn, ha ilyen szituációban adu felső-tercet mondott, a király van alul, amikor pedig nem érvényesített sorozatot az aduszínből, a 13. lap az alsó vagy a felső lesz.

Ha aduból X (x) van a kezünkben, de mellékszínben van biztos ütésünk, a hatodik-hetedik menetben lopjunk a tízessel, mert különben be fog esni az ellenfél nagy aduiba. Ugyanez a helyzet egyke ásszal is, Á x-szel azonban taktikázhatunk úgy is, hogy az adu hetest húzzuk fel és így biztos aduütésünk keletkezzen.

Egyes helyzetekben az ütések szerepe nagyobb a bemondásokénál. Ilyen esetek különösen a következők:

- a/ Ha a bulinyeréshez vagy a maccsból való kimenéshez kevés pont is elég, üssünk értékes lapjainkkal.
- b/ Egy biztos ütést – elsősorban aduütést – mindig tartalékolni kell a talon elfogyása utánra, hogy elejét vegyük az ellenfél minden ütésének.
- c/ Ha a kéz az utolsó 9 ütés megszerzését valószínűsíti, az 5-7. menetben ne várjunk tercre vagy kvartra, hanem az ütőlapokat gyűjtsük, a gyengébb kártyáktól szabaduljunk és igyekezzünk úgy játszani, hogy mi húzzuk fel a felütött adut.

Az említett elveknek alárendelten arra is törekedjünk, hogy 3 helyett 2, illetve 2 helyett csak 1 fajta mellékszínünk maradjon, így több pontot szerezhethetünk a hátralévő ütésekben.

Taktika a játszma második részében

Ebben a szakaszban a játékosok szándéka arra irányul, hogy maximális számú ütéspontot szerezzenek, lehetőleg minden ütést csináljanak, illetve megakadályozzák a másik fél hasonló céljainak elérését. Annak a játéka lesz eredményes, aki fejben tudja tartani az ellenfél bemondásait és az ütéseiben levő kártyákat. Különösen az ellenséges kéz aduinak száma és nagysága, az ászok, a tízesek, valamint a színhiányok bírnak jelentőséggel. Jegyezzük meg a talon utolsó kártyáját is, ha azt az ellenfél húzta fel.

A lejátzás néhány fontosabb irányelve a következő.

Megbízható adufölény birtokában be kell ejteni a magas lapokba az ellenfél aduit, nehogy lopással értékes lapokat vigyen el.

Kb. egyenlő aduerő esetén célszerű hosszú szín kikérésével az ellenfelet megfosztani aduitól az utolsó ütés megszerzése érdekében.

Amennyiben az ellenfélnél van az adu felső, esetlegesen más nagy lap is, az értékes adukat ne tartalékoljuk, mert ha nem tesszük ki őket időben, az utolsó 2-3 menetben kényszerhelyzetbe kerülhetünk, pl. IX x-ből kell kikérnünk F x ellen.

Ha egy mellékszínből nálunk van az ász és még legalább egy lap, a másik félnél pedig a X, lehetőség szerint várjuk meg, amíg a színt ő hozza és az ászt csak a tízesre tegyük ki. Amikor az ellenfélnél kisebb kártyák vannak, pl. K F A, ászunkkal vagy tízesünkkel a legértékesebb lapot vigyük el.

9 biztos (vagy annak vélt) ütés esetén a lopás elhárítása érdekében a nagy adukkal kezdjük a lejátzást. 8 ütő kártyával, ha aduban nincs kiadó ütés, szintén aduzzunk le és kérjük ki a többi ütőlapot is, hátha az ellenfél az ütésre alkalmas lapját dobja el. Igaz, hogy az akció balsikere esetén az utolsó ütéssel 10 pontot veszítünk, de ha a csel beválik, a 161 pont valószínűleg jóval több annál, mint amennyit összesen elvittünk. A minden ütés jobb esélyű, ha a nyolcadik menetben mi kérünk ki, vagy az ellenfél olyan lappal jött, amelyet saját színével ütöttünk, ti. ilyenkor az ellenfélnél három olyan szín is lehet, amelyet tartania kellene.

8 ütőlappal mégsem érdemes valamennyi ütés elvitelére törekedni, ha

- ▶ nem sokkal a talon utolsó lapjának felhúzása előtt sorozat vagy vannak bemondásával elárultunk egy üthető kártyát,
- ▶ a talon nem ütő alsó lapját mi húztuk fel vagy
- ▶ az első 7 menetben egyetlen ütést sem vittünk el.

Az első két esetben a figyelmes ellenfél emlékezni fog az üthető kártyára, a harmadikban pedig pontosan ki tudja számítani, hogy mi van a kezünkben. Ilyenkor csak 7 jó lapot játsszunk le és egy adut hagyjunk meg az utolsó ütés elvitele céljára.

A játék gyorsítása érdekében a bulit bármikor feladhatjuk, amikor információink szerint az ellenfél biztosan nyerni fog. Taktikai okból a feladás akkor indokolt, ha veszített helyzetben ütéspontjainkkal túlléptük a maccs határát, de a másik játékos várhatóan minden ütést teljesítene, tehát a feladással megelőzhetjük a 2 pontos vereséget.

Preferansz

Ez az egyszerű ütösű kártyajáték francia neve dacára Németországban keletkezett, legkorábban 1802-ben említették. A XIX. század folyamán Közép- és Kelet-Európában terjedt el, Magyarországon 1830-ban már ismert volt. A magyarosan preferáncnak nevezett játék néhány évtized alatt közkedvelté vált és magas színvonalú, differenciált szabályrendszere alakult ki. Később, a XX. század folyamán a játék vulgarizálódott és népszerűségét is elvesztette. Ez a könyv a klasszikus szabályokat és a racionális játék korszerű elveit ismerteti.

Játékszabályok

A preferanszot három vagy négy személy játssza, négy játékos esetén a mindenkori osztó a játszából kimarad.

A játékhoz magyar kártyára van szükség. A lapok színén belüli rangsora állandó, a legnagyobb ütőerejű kártya az ász, majd csökkenő sorrendben a király, felső, alsó, X, IX, VIII és VII következik.

A szabályok ismerete és megtartása kötelező, a szabályellenes eszközökkel való összjáték vagy más zavarása tilos. A kártyalapok képes felét megnézni vagy másnak megmutatni csak a szabályok által megengedett esetekben lehet.

A játék kezdetén a résztvevők megállapodnak a pénzbeni alapegységben, az ülésrendben és az első osztó személyében, az utóbbi kettőt sorsolással is eldönthetik. Pénzfizetés helyett játszhatnak eredményfeljegyzéssel is.

A játékosok előzetesen megállapodhatnak bizonyos, az ellenjátékot elősegítő egyezmények (konvenciók) alkalmazásáról is, amelyek nem lehetnek ellentétesek a játékszabályokkal. Az elfogadott konvenciók megtartása nem kötelező, megszegésük nem szabálytalanság.

A játék alapegysége a játszma, amely a keverés, emelés, osztás, licitálás, lapcsere, bemondások, lejátszás és elszámolás szakaszából áll. A játszmák számát a résztvevők határozzák meg, ha az eredményt feljegyzik, három résztvevő esetén 18, ha négyen játszanak, 24 játszából álló szériát célszerű játszani, a széria felénél hármashban bármelyik két játékos, négyesben a szemben ülő párok egyike helyet cserél.

Az osztás, a licitálás, a bemondások és a lejátszás sorrendje az óramutató járásával ellentétes irányú, az osztó szerepe is jobbra tartó sorrendben halad előre.

A játékosok szóval, illetve cselekvéssel kifejezésre juttatott döntéseiket nem változtathatják meg, kivéve, ha a többiek egyetértésével szabálytalanságot javítanak.

Keverés, emelés, osztás

Az osztó alaposan megkeveri a kártyacsomagot, majd bal oldali szomszédja elé helyezi emelés céljából.

Az emelés nem kötelező; ha a jogosult kíván emelni, a kártyacsomagot úgy osztja ketté, hogy mindkét részben legalább 4 lap legyen, majd az asztalon maradt lapcsomót a leemelt rész tetejére teszi.

Ezután az osztó a tőle jobbra ülő társánál kezdve 5-5 lapot ad mindenkinek, 2 lapot az asztal közepére helyez (talon), majd ismét 5-5 lapot oszt ki a játékosoknak. A keverés, ez emelés és az osztás során a kártyalapok képes felének nem szabad láthatóvá válnia.

Az osztás befejezése után a játékosok lapjaikat felveszik és ügyelnek arra, hogy azok képes fele mások elől rejtve maradjon.

A talon a lapcseréig lefordítva az asztalon marad.

Licitálás

A licitálás szakaszában dől el, hogy ki lesz a felvevő. A felvevő mindig egyedül játszik a másik két résztvevő – a védők – ellen a felvétel teljesítésért. Hatféle felvételt (figurára) lehet licitálni:

1. makk
2. zöld
3. tök
4. piros
5. betli
6. szanzadu.

Az 1-4. figurában (szín-felvételek) a névadó szín lesz az adu. A felvevő nyer, ha a lehetséges 10 ütéből legalább 6-ot el tud vinni.

Az 5-6. felvételtben adu nincs. A betlit a felvevő akkor teljesíti, ha egyet sem üt, a szanzadut pedig akkor, ha minimum 6 ütést szerez.

Minden figura kétféleképpen játszható: a talon felvételével (simán) vagy annak felhasználása nélkül (kézből). A kézből licit megelőzi a simát és a talon nélkül játszott figura értéke is magasabb.

A licitálást az osztótól jobbra ülő játékos kezdi: passzt, egyet vagy kézből egyet mondhat. Hasonló a többiek licitálása is azzal az eltéréssel, hogy sima figura vállalásának szándéka esetén a licitált számot ugrás nélkül emelniük kell, ha pedig előttük valaki már kézből licitált, csak a passzolás és az egy fokozattal magasabb kézből licit bemondásának lehetősége marad.

A passzoló játékos a további licitálásból kimarad. Aki a szabályok értelmében már nem licitálhat, köteles passzolni. Amennyiben az első körben mindenki passzol (körpassz), a játszma érvényesen befejeződik.

Ha az első két játékos passzal kezdett és a harmadik simán akar játszani, bemondás nélkül magához veszi a talont; ha kézből figurát vállal, mindjárt megnevezi a felvételt. A harmadik játékos azonnal bejelenti kézből vállalását akkor is, ha előtte nem mondtak kézből.

Amennyiben az első körben csak egy játékos licitált vagy kézből csak egyvalaki mondott, a licitálás befejeződik. A fölvevő a licitáló, illetve a kézből licitáló lesz.

Ha sima, illetve kézből licitet az első körben ketten vagy hárman mondtak, a licitálók újból nyilatkoznak; a sima egyet bemondó játékos azonban köteles passzolni, ha utána két kézből licit hangzott el. Sima licitről kézbőlre áttérni nem lehet, sem pedig fordítva. Aki az egyet, illetve a kézből egyet bemondta, más licitjét tartja vagy passzol, a többiek ugrás nélkül emelik a licitált számot, illetve passzolnak. Ha az első körben három sima vagy három kézből licit hangzott el és az első licitáló passzol, a továbbiakban a második játékos tarthatja a harmadik licitjeit, tehát így:

A	B	B
1	2	3
P	T	stb.

Kézből licitálás során a második körtől kezdve csak a licitálás fokozatát kell közölni.

A felvevő az lesz, akinek utolsó licitjét senki sem emeli és nem is tartja.

Lapcsere, bemondások

Sima játékban a felvevő kiosztott lapjai közé helyezi a talont, letesz két tetszőleges kártyát (skartolás), majd bemondja vállalását, amely nem lehet kisebb az utolsó licitált fokozatnál.

Kézből játékban a talon felvétele nélkül kell a figurát megnevezni.

A skartot, illetve a talont a két ellenfél között kell az asztalon elhelyezni, azt a lejátszás végéig senki sem nézheti meg, a kontrázás esetét kivéve.

A felvétel bemondását követően az ellenfelek kontrával élhetnek. A kontrázás közös, az egyik védő kontrája kihat a másikra is. Kontrázást követően a kontrázó játékosnak a skart, illetve a talon mindkét lapját fel kell fordítania.

Kontrázás után a felvevő rekontrát mondhat. Aki kontrázni, illetve rekontrázni nem kíván, az passzol; a felvevő jobb keze felől ülő védő kontrája után a másik védő köteles passzolni. Ha kontra nincs, a bemondási szakasz a felvevő bal oldalán ülő játékos passzolásával, kontra esetén pedig a felvevő rekontrájával vagy passzolásával zárul le.

Lejátszás

A lejátszás 10 ütésből áll, a játékosok minden ütéshez 1-1 lapot játszanak ki kezükből. A kijátszott kártyalapot képpel felfelé az asztalra kell helyezni.

Az első ütéshez a felvevő jobb oldali ellenfele kér ki. Kontrázás esetén az ő kötelessége, hogy az első kikérés előtt a skartot, illetőleg a talont visszafordítsa. A visszafordított lapokat a lejátzás végéig senki sem nézheti meg.

A kikérésre jogosult a kezében lévő lapok bármelyikét kijátszhatja. A másik két játékos a kikérttel egyező színű, tetszőleges nagyságú lapot köteles kitenni; ilyen kártya hiányában az aduszín egy lapját kell kitenniük; ha adujuk nincs vagy a felvétel adu nélküli, bármely lapjukat kitehetik.

Az ütést az viszi el, aki abba a legnagyobb adut, adu nélküli ütés esetén pedig a kikért színből a legnagyobb ütőerejű kártyát játszotta ki.

Az ütést elvivő játékos a lapokat lefordítva maga elé helyezi az asztalra és ő kér ki a következő ütéshez. Kikérés előtt az előző ütést megnézheti és bármely játékosára kérésére köteles megmutatni; egyébként a lefordított ütések a lejátzás végéig senki sem tekintheti meg.

Szín- és szanzadu-felvételben mindenki ütésenként csoportosítva gyűjti az általa elvitt lapokat.

A lejátzás a kezekben lévő 30 lap kijátszásáig tart, az alábbi esetekben azonban hamarabb befejeződik.

- a/ A felvevő bukása nyilvánvaló: a védők szín- vagy szanzadu-felvétel ellen 5 ütést szereztek, illetve a betlit játszó ütött.
- b/ A felvevő szín- vagy szanzadu-felvételben bejelenti, hogy nem lesz több ütése.
- c/ Betli-felvételben az egyik védő bejelenti, hogy minden további ütés az övé.
- d/ A felvevő szín- vagy szanzadu-felvételben – a kezében lévő lapok egyidejű megmutatásával – bejelenti, hogy minden további ütés az övé.
- e/ A betlit játszó felvevő – a kezében lévő lapok egyidejű megmutatásával – bejelenti, hogy nem lesz ütése.

A b/-e/ pont szerinti nyilatkozatokat az első kikérés után bármikor meg lehet tenni, azokat visszavonni nem lehet. A játszma eredményét a b/-c/ pont eseteiben a bejelentésnek megfelelően kell megállapítani; a d/-e/ pont eseteiben pedig a védők nyilatkoznak arról, hogy a bejelentést elfogadják-e. Ha a további lejátzást egyikük sem kéri, a hátralévő ütések a felvevő javára számítanak, illetve a betli teljesítettnek tekintendő; ha bármelyikük kéri a lejátzás folytatását, a hátralévő ütések a felvevő nyílt, a két ellenfél rejtett lapokkal játssza le.

A teljesítéshez szükséges 6 ütés megszerzése után a lejátzás még folytatódik, mert a 6 feletti ütésszámmért a felvevő külön díjazásban részesül.

Értékelés

Körpassz után minden játékos 12 egységnek megfelelő összeget fizet egy külön alapba, amely a következő játszma nyerteséé lesz, illetve a két nyertes osztozik rajta fele-fele arányban. Az utolsó játszmában körpassz után nem kell fizetni, az esetlegesen megmaradó összeget a résztvevők között egyenlően fel kell osztani.

A teljesített felvételek díjazása

felvétel	simán		kézből	
	alapérték	minden többletütés	alapérték	minden többletütés
makk	6	1	12	2
zöld	12	2	18	3
tök	18	3	24	4
piros	24	4	30	5
betli	30	-	36	-
szanzadu	36	6	42	7

A bukott felvételek díjazása

felvétel	simán	kézből
makk	10	20
zöld	20	30
tök	30	40
piros	40	50
betli	50	60
szanzadu	60	70

A kontrázás a kétszeresére, a rekontrázás a négyszeresére emeli a teljesítés, a túlteljesítés és a buktatás értékét.

A szabálytalanságok elbírálása

A szabálytalanságokat a vétlen játékosok bírálják el, ha négyesben játszanak, döntésük előtt kikérhetik az osztó véleményét is.

- a/ Az enyhe renonszot – a körülményektől függően módosítás, visszavonás, illetve pótlás útján – ki kell javítani vagy a játszmát meg kell ismételni, ilyenkor büntetés nincs.

b/ Súlyos renonsznak minősített esetben a játszma befejeződik és a vétkes büntetést fizet (illetve pontlevonásban részesül) a következők szerint:

ba/ A licitálás megkezdése előtt elkövetett renonsz büntetése 10-10 pont.

bb/ Ha valaki licitált, de a felvétel a renonsz időpontjában még nem volt végleges, mindkét társának az utolsó érvényes licitnek megfelelő felvétel bukási értékét kell fizetnie.

bc/ Végleges felvétel esetén a szabálytalankodó felvevő a bement figura bukási értékét fizeti ellenfeleinek (figyelembe véve az esetleges kontrát és rekontrát is); a renonszért felelős védő a felvétel teljesítési értékének kétszeresét fizeti a felvevőnek, társa nem veszít és nem is nyer. Többletütés a vétlen felvevő javára akkor vehető figyelembe, ha azt a renonsz előtt teljesítette.

Súlyos renonsz esetén a körpassz miatt befizetett összeget a vétlen felvevő kapja, illetve a vétlen védők osztják el egyenlő arányban.

■ □ ■

A célszerű preferansz-játék

Licitálás

Egy játékos 64 512 240 variációban kaphat 10 lapot, a színek hosszúsága leggyakrabban 4-3-2-1 (valószínűsége 32,7%) vagy 3-3-2-2 (22,9%). A szabályszerű licitálás 160 változatban fordulhat elő, egy licitáló 16, kettő 73, három pedig 70 variációban licitálhat, ehhez jön még a körpassz egyetlen esete.

A sikeres licitáláshoz annak ismerete szükséges, hogy milyen jellegű kezek alkalmasak egy-egy felvétel-típus teljesítésére és alternatív helyzetben mely szempontok alapján érdemes dönteni. Az alább közölt eljárások tulajdonképpen csak a tanulást elősegítő segédeszközök, mert némi rutin megszerzése után kialakul a kéz ösztönös értékelésének képessége.

Szín-felvételben a várható ütések (trikkek) száma a nagy lapok potenciális játékértéke – az ún. fejütések – és a színek hosszúsága alapján becsülhető meg. A biztos vagy majdnem biztos ütésekért 1, a kb. 50%-os esélyűekért 1/2 trikk számolható.

A licitáláshoz megfelelő aduszín szükséges. Adunak alkalmas

- az öt vagy több lapból álló szín,
- a négyes szín legalább felsővel,
- a hármas szín ász vagy király vezetéssel,
- az ász-király vagy ász-felső pár.

Háromlapos aduszín esetén a kézben színhiány nem lehet, mert különben az aduk hamar elfogynak, az ellenfelek kezében úrrá válhat a hiányzó szín egy vagy két kártyája is; kettes aduszínben pedig ugyanilyen okból az ásznál kisebb egyke sem jó.

A tervezett aduszínben az alábbi fejütésekkel lehet kalkulálni:

$$\begin{array}{rcl}
 \acute{A} K & = & 2 \\
 \acute{A} F & = & 1 \frac{1}{2} \\
 \acute{A} & = & 1 \\
 K F & = & 1 \\
 K x & = & 1/2.
 \end{array}$$

Az aduszín harmadik, negyedik és ötödik lapja 1-1 potenciális ütésnek számít. A ritkán előforduló hatos vagy hosszabb szín (valószínűsége nem éri el a 2%-ot) ütőértékét a hiányzó lapok alapján, egyedileg kell megítélni.

A hármasnál nem hosszabb mellékszínekben a fejütések ugyanúgy számolhatók, mint aduban. Négyes hosszúság esetén az \acute{A} 1, az $\acute{A} K$ 1 1/2, a $K F$ 1/2, a színhosszúság 1 trikket ér; ötös színben az \acute{A} 1 trikk, a többi nagyobb lap értéktelen, a hosszúság 2 trikk.

Mellékszínekben a hosszúság ütőértéke kisebb az aduszínénél, mert a 2-3. kikérést bizonyára aduval viszik el az ellenfelek. Ha két játékos kezében összesen négy lap van egy színből, legvalószínűbb megoszlásuk 3-1 vagy 1-3 (49,5%), közel ekkora eséllyel 2-2 (41,8%), jóval ritkábban 4-0 vagy 0-4 (8,7%). Három lap az esetek 78,9%-ában 2-1 vagy 1-2 arányban oszlik meg, a 3-0 vagy 0-3 valószínűsége 21,1%.

Aduként rendszerint a legtöbb ütést ígérő szint célszerű számításba venni; a felvételek értékrendjére vagy mások licitálására tekintettel azonban gyakorta érdemes más szint is licitálni. Ha vagylagosan többféle aduval is operálunk, az értékelést természetesen többször is el kell végeznünk.

Az értékelés fenti módszere persze elnagyolt kissé, hiszen pl. egy mellékszínben a K A X kombináció nyilvánvalóan nagyobb eséllyel hoz ütést, mint a K VII, jóllehet egyaránt 1/2 trikket érnek. Az értékelést ezért ki kell egészíteni bizonyos másodlagos módszerekkel, amelyek közül az alábbi szempontok nem hagyhatók említés nélkül.

- Az alsók és a fejütésként figyelembe nem vett felsők növelik a nagyobb lapok ütésének valószínűségét, olykor maguk is ütnek. Ezekről a kombinációkról lehet szó, adu- vagy mellékszínben egyaránt:

$\dot{A} K \underline{F} (x)$
 $\dot{A} K \underline{A} (x)$
 $\dot{A} F \underline{A} (x)$
 $K F \underline{A} (x)$
 $K \underline{A} (x).$

- Egyes mellékszínekben előnyös, ha a nagyobb kártyák mellett van egy kisebb harmadik is, mint ezekben az esetekben:

$\dot{A} F \underline{x}$
 $K F \underline{x}$
 $K x \underline{x}.$

A minden másodlagos erőt nélkülöző kezet célszerű 1/2 trikkel leértékelni.

Sima felvétel vállalásakor a talon természetesen változtat a színhosszúságokon és rendszerint növekedik az ütőerő is.

A **betli-játék** egészen másfajta kalkulációt igényel. Mivel itt ütni nem szabad, az ellenpár pedig mindent megpróbál majd, hogy a felvevőt ütésre kényszerítse, a kártyáknak mind kicsiknek kell lenniük vagy kis lappal kezdődő színekhez kell tartozniuk, és magasságuk között túlságosan nagy különbségek sem lehetnek. Bizonyos kombinációk különösen jóknak tekinthetők, mert racionális felvevő játék mellett az ütés esélye 0 vagy legalábbis 25% alatt van. Ebbe a kategóriába tartozik

- az egyke VII és VIII,
- a VIII VII, a IX VII, a X VII és a IX VIII pár,

- ▶ a hármas színek közül a IX VIII VII, a X VIII VII, a X IX VII, az A VIII VII, az A IX VII, a F VIII VII és a F IX VII,
- ▶ az összes négyes vagy hosszabb szín (longőr), amelyben az előző hármas kombinációk bármelyike szerepel.

Egyes szintöredékek ütésének esélye már nagyobb, $1/3$ és $2/3$ között van (ha nem lehet skartolni belőlük). Ilyenek különösen:

- ▶ az egyke IX;
- ▶ az A VII, az A VIII és a X VIII pár;
- ▶ az olyan hármas vagy négyes szín, amelynek két legkisebb kártyája a X VII, a X VIII vagy a IX VIII, de hármas színben ász nem lehet.

Kifejezetten rossz lapnak számít a X vagy magasabb egyke, a X IX és a nagyobb pár, egy kisebb lap mellett a F vagy magasabb kártya, hármas színben az Á. Két rossz lappal – akár egy, akár két színben vannak – a betli vállalása eleve kizárt.

A lapok *szanzadu-játékra* való alkalmasságának megítélése nehezebb feladat, mint a szín-felvétel esetében, mivel itt az ütésszerzés nagyobb mértékben függ a lejátzás módjától. A fejütéseket úgy számolhatjuk, mint az aduszínben, ezen kívül 1 trikknek tekinthető Á K mellett a F, továbbá a F A x kombináció, $1/2$ -nek a F x x. A longőr a fejütéseken kívül további 1 ütést valószínűsít (a négyesnél nagyobb hosszúság nem értékesebb, mert bizonyára skartolni kell belőle és ütni is nehezebb vele, mint az aduval).

Nagyobb lap mellett az alsó, valamint az Á F, K F vagy K x mellett a harmadik lap szanzadunál is előnyös, a másodlagos értékek hiánya itt is indokolja a kéz leértékelését.

További követelmény, hogy a kézben sem színhiány, sem az ásznál kisebb magányos kártya ne legyen. Legalább három színben fogás, azaz olyan kombináció is kívánatos, amely kizárja, hogy az ellenfelek elvigyék a szín összes (kézben lévő) lapját. Könnyen belátható ugyanis, hogy a felvevőnek hiába van két vagy három színben akár 10 ütőkártyája is, ha hiányzó vagy gyenge színében 5 ütést sorban le tudnak játszani ellene. Fogásnak számít az Á, a K x, a F x x, továbbá minden erősebb vagy hosszabb lapkombináció.

A célszerű licitálás elvei

Sima makkot legalább $4\frac{1}{2}$, **sima zöldet, tököt vagy pirosat** minimum 5 trikkal licitáljunk. A különbségtétel oka az, hogy a makkot általában felüllicitálják, ha pedig nem, a talontól a szokásosnál nagyobb segítség várható. Küszöb alatti erővel nem szabad szín-felvételre törekedni, mert az a bukás veszélyén kívül a későbbi partner játékát is megzavarhatja, pl. alaptalanul kontrázik vagy az erősnek tartott, de valójában gyenge licitált színünkkel támad.

Ha valakinek ezeket a lapokat osztották:

makk	Á VIII
zöld	K F VII
tök	Á F IX VIII
piros	A,

aduként a zöld és a tök jöhet szóba. A kéz ütőértéke zöld adusztint feltételezve 5 trikk (a makk 1, a zöld 2, a tök 2 és a piros 0), tök aduval 5 1/2 (a makk 1, a zöld 1, a tök 3 1/2, a piros 0), szóval a tök felvétel esélyesebb.

Kézből színre 6 ütéses vagy erősebb kártyákkal licitálhatunk. Megpróbálható a felvétel 5 1/2 trikk birtokában is, bár hosszabb távon nem kifizetődő a felvevő játék 50% körüli nyerési eséllyel (hiszen a bukás drágább a teljesítésnél, sőt kontrázhatnak is), ez a laperő azonban kb. 75%-os nyerési valószínűséget jelent. A talon ugyanis a kézből játszó felvevőt is gyakran segíti, lent lehet pl. egy adu, mellékszín nagy lapja vagy a kéz longörjének egy kártyája.

A **sima betli** licitálásának kritériuma, hogy egyértelműen rossz lap csak 1 legyen a kézben, a többi javarészt az ideális kategóriába tartozzon; ezen kívül betlit lehet licitálni rossz lap nélkül, többségében jó és kisebb részben elfogadható kombinációkhoz tartozó kártyákkal.

Betli vállalására alkalmasak pl. ezek a lapok:

makk	X VIII
zöld	K IX VII
tök	X
piros	A X IX VII.

A makk elfogadható, a zöld királyt lehetőleg skartolni kell (kivéve, ha a talonból a királynál kisebb lap jön hozzá), a tök tízest mindenképp le kell tenni (hacsak nem kapjuk meg a hetest vagy a nyolcast), a piros szín hibátlan.

Kézből betlire akkor törekedhetünk, ha rossz kártyánk nincs, és a kis valószínűséggel ütő kombinációk száma nem nagyobb egynél.

A **sima szanzadu** licitálásához 5-6 trikk, egyenletes eloszlású kéz szükséges, fogás nélkül legfeljebb egy kettes vagy hosszabb szín lehet.

Sima szanzadu licitálására megfelelőnek látszik pl. az alábbi kéz:

makk	Á
zöld	Á A X IX
tök	K F
piros	Á F VII.

Az ütések várható száma 5-6, az eloszlás nem szélsőséges, ütéstelen szín nincs. Kézből szant mégsem lehet mondani, mert makk támadás esetén a felvétel könnyen elbukhat, minthogy a védők kezében levő makkok az ütés visszavétele után biztos ütéssé válnak.

Kézből szanzadura legalább 6 biztosan ütő kártya birtokában licitáljunk, ha ütéstelen színünk nincs. Szintén jó a minimum 6 trikkes, 3-3-2-2 vagy 4-2-2-2 eloszlású kéz, minden színben fogással vagy egy fogás nélküli hármas-négyes színnel.

A legtöbb játszmában két játékos tart a kezében felvételre alkalmas kártyákat, ezért ha az **A** helyen vagy **A** passza után a **B** pozícióban indítunk, általában még egy licitálóra kell számítanunk. Az egymásra licitálók legtöbbször mindketten szint szeretnének játszani, ritkábban szín és betli vagy betli és szanzadu áll szemben egymással; szín és szanzadu ütközése ellenben csak kivételesen fordul elő.

Licitáláskor legyünk tekintettel az alábbi taktikai szempontokra:

- ▶ Több, egyaránt elfogadható esélyű felvétel közül a legdrágább magasságáig mehetünk el. Ha a passzolás és a sima licit vagy a sima és a kézből licit bementése egyaránt lehetséges, az **A** pozícióban vagy **A** passzolása után a **B** helyen a drágább megoldás ajánlott, hogy szűkítsük a mögöttünk licitáló lehetőségeit, mert minél szélesebb skáláról választhat a felvevő figurát, annál nehezebb lesz buktatni. Más esetekben csak akkor mondjunk kézből, ha vállalkozásunk igen jó esélyű vagy ennél valamivel gyöngébb ugyan, de előttünk már kézből licitáltak.
- ▶ Ha túllicitálnak minket, mindig a lapjaink által indokolt fokozat – ha több is van, a legdrágább – után passzoljunk, majdani partnerünket ezzel fontos információhoz juttatjuk.
- ▶ Nem szabad minden áron felvételre törekedni, az ellenjáték gyakran sikeresebb és kifizetődőbb a felvevő játéknál. Nem érdemes pl. más sima licitjét lerontani a **B** vagy **C** helyen bementett gyenge kézből színnel, hiszen még a kontrával bukott kézből makkért is $2 \times 40 = 80$ pont pénzértékét kell kifizetni, míg más sima szanzaduja csak 36-ba kerül vagy éppen el is lehet buktatni.
- ▶ **A** és **B** első menetbeni passzolása után **C** viszonylag rossz kézzel is felveheti a talont, mert abban valószínűleg az átlagosnál használhatóbb lapok lesznek, és bármelyik figurát bementhatja. A józan belátás azért nem mellőzhető ebben a kényelmes helyzetben sem: ha a szokottnál jobb talonnal sincs kilátás megnyerhető felvételre, az osztónak is passzolnia kell.

Kivételesen előállhat az ún. konkurráló felvételek esete is, amikor két licitáló ugyanarra a vállalkozásra törekszik, ez még kézből licitálás során sem kizárt. A tervezett aduszín ilyenkor valószínűleg 4-4 arányban oszlik meg a két játékos között, egyiküknél ász, másikuknál király vezetéssel, a nyeresre a védővonalra kerülő játékosnak van nagyobb esélye. Konkurráló betlik közül lehet mindkettő bukhatatlan is, hiszen kerülhetett a kezekbe két-két hosszú szín, rossz lapok nélkül. Ha netán ketten törekednek szanzadura, a fejütések bizonyára nagyjából egyenlő arányban oszlanak meg a licitálók között, a harmadik játékosnál és a talonban alighanem egy magas lap sincs. Mivel a felvevő ellenlábásának jobbak a nyeresi esélyei, ebben a kivételes szituációban a tartásra jogosult passzolja le a hatot, illetve a kézből hatot. Igaz, hogy ezzel partnerét félrevezeti, de a szanzadu kontrázása egyértelművé teszi, miért szállt ki betlinél a licitból; különösebb zavart a kontra elmaradása sem okoz, hiszen társa valószínűleg ütéstelen lesz.

Lapcsere

Adott kézhez 231-féle változatban jöhetnek lapok a talonból. Évszázados tapasztalat szerint a felvételre vállalkozó játékos általában egy jó és egy rossz lapra számíthat, a két kedvező vagy a két használhatatlan kártya felvétele ritkábban, nagyjából azonos valószínűséggel fordul elő. Mindez azt jelenti, hogy ütésszerzésre irányuló felvételben a talon rendszerint eggyel növeli az elérhető ütésszámot, betlinél pedig egy rossz kártya letevését teszi lehetővé.

A 12 kártyalap alapján a reális alternatívák közül ki kell választani a felvételt. A licitálónak természetesen mindig megvan a maga elgondolása a játszani kívánt figuráról (akár többről is), a talon azonban sok esetben változtat ezen, kialakulhat drágább szín, esetleg szín helyett betli vagy szanzadu megnyerésére alkalmas kéz. Törekedjünk biztonságos felvételre, több ígéretes figura közül válasszuk a drágábbat, majd skartoljunk a végleges elképzelésnek megfelelően.

Színjátékban kézenfekvő, hogy azokat a kártyákat célszerű letenni, amelyektől ütés nem várható és más lap ütését sem segíthetik elő. Ezen elv értelmében adut sohasem skartolunk, mert még a VII is szerezhethet ütést és értelmetlen letenni a fejütésre esélyes kombinációból is. Általában az ütéstelen rövid vagy középhosszú színekből a legjobb lerakni 2 lapot, skartolhatunk tehát a mellékszínekből az Á kivételével bármilyen egykét vagy legfeljebb F vezetésű kettes-hármas színekből 1-2 kisebb kártyát; jobb híján letehetünk fejütés nélküli longórból is.

Betlinél a két legrosszabb laptól kell megszabadulni, így az egyke X-től vagy magasabb kártyától, rövid szín nagy lapjától stb. VII nélküli longórból nem érdemes lerakni, mert a bukás elsősorban a szín eloszlásától függ, ezen nem változtat 1-2 lap skartba helyezése sem. Kedvező a helyzet, ha valakinél szingli a VII (valószínűsége négyes szín esetén 12,4%) vagy a többieknél 2-2 lap van a színből (esélye 41,8%). Megjegyzendő azonban, hogy az eloszlás nem feltétlenül döntő: az ütést az ellenfelek rossz játéka is elkerülhetővé teszi (pl. ha x x VII-ből először a hetest játsszák ki), másrészt a betli jó ellenjátékkal a felvevőnek kedvező eloszlás esetén is buktatható (mint amikor 2-2 eloszlásnál a hetest kezében tartó játékos más színnel eldobat egy lapot, majd kikéri a nagyobb kártyát, végül a VII-t).

Szanzadunál elsősorban az ütésszerzésre esélytelen kártyák kerüljenek a skartba; természetesen nem szabad megválni az olyan kisebb laptól, amely K x, F A x vagy F x x kombinációban a nagyobb kártya védetségét biztosítja. Ász mellől 2 alacsony kártyalapot akkor is lerakhatunk, ha így az Á egykévé válik.

Néhány példa az észszerű skartolásra.

A felvevő egyedül licitált, kezében ezeket a lapokat tartja:

makk	F A IX VII
zöld	Á K A X
tök	K F VII
piros	X.

Legjobb a tök hetes és a piros tízes skartolása, majd a zöld bemondása. Makkban 1 ütés várható, zöldben 4, tökben 1.

A játékos betlire készül, talonnal megnövelt keze az alábbi:

makk	IX VIII
zöld	F A X VIII VII
tök	A X VIII
piros	F VII.

Le kell raknia a tök alsót vagy tízest és a piros felsőt. A hármas tök fenntartása azért rossz, mert ha ebből valakinél három-öt lap van hetessel (esélye 66,7%), a betli tökben alighanem elbukik; ha viszont csak kettő marad, a rossz eloszlás valószínűsége kisebb, mindössze 24,9%.

A felvevő szanzadut szeretne játszani ezekkel a kártyákkal:

makk	K A VIII
zöld	Á A VIII VII
tök	Á VIII
piros	Á K VII.

Leghelyesebb a makk nyolcas és a piros hetes letevése. Van esély a negyedik zöld magasítására, emiatt kár lenne ezt a színt rövidíteni és inkább tartsuk meg a tök nyolcast, mint a piros hetest, mert az utóbbival nemigen lehet ütni, viszont így a tök nem lesz veszélyesen rövid.

A skart kiválasztásánál a licitálásból nyert információk is szerephez juthatnak. Ha az egyik ellenfél egy bizonyos szín érdekében licitált, abból feltehetőleg három-öt kártyája van ásszal vagy királlyal, ezért szín-felvételben ebből csak akkor színtelenítsünk, ha sok adunk van, mert nyilván ezzel fognak támadni. Betli-játékban más gyanítható longörjéből a VII nélküli két vagy három lap fokozott veszéllyel jár, célszerű tehát lerakni belőlük. Szanzadunál más licitált színéből ne skartoljunk, mivel várhatóan azt próbálják majd magasítani.

Alkalomadtán arra is gondolhatunk, hogy megtévesszük a védőket, evégett ütésszerző felvételben a nélkülözhető lapok közül a legnagyobbakat tegyük le; betlinél épp ellenkezőleg, a legkisebbeket helyezzük a skartba. Ha pl. a X IX VIII-ból a VIII-t rakjuk le és nem kontráznak, a X és a IX kijátszása után ellenfeleink joggal hihetik, hogy van még egy kártyánk, így a szín harmadik kikérésére eldobhatunk valamit; kontra esetén pedig színtelenítésre számíthatnak, és talán csak akkor hozzák a színt, amikor már dobtunk belőle.

Bemondások

A figura megnevezése

Sima felvételben a skartolásnak megfelelően mondjuk be a vállalkozást.

Kézből játékban ritkán fordulnak elő alternatívák, ha több változat (pl. kétféle szín-felvétel) is lehetséges, a jobb esélyűt, közel azonos valószínűségek mellett a drágábbat mondjuk be.

Kontrázás

A kontrázás gondos mérlegelést igénylő akció, alapját a saját 10 lap, a másik két játékos licitálásából és a felvétel magasságából levont következtetések képezik.

Szín ellen elengedhetetlen feltétel a kellően erős aduszín, hiszen ha a felvevőnél 6 jó adu van, a három mellékszín összes nagy lapjával sem lehet elbuktatni. A kontrázni szándékozónál aduból legalább K x pár vagy 3-4 lap legyen. Az aduerőn kívül vegye számításba mellékszínű fejütéseit, az Á F (x) kombinációért 2, a K x (x)-ért 1 ütést számolhat, racionális ellenjáték esetén ez az ütésszám általában elérhető. Társa licitálással jelzett jó színének magasabb kártyáitól azonban ne várjon ütést, mert abból a felvevőnél alighanem színhiány van. A hosszú szín különösebb előnyt nem jelent, azzal valószínűleg csak lopatni lehet a felvevőt.

A kontrázás további követelménye, hogy a védővonalon legalább 5 ütésre legyen kilátás. Ha a partner nem licitált vagy nem állapítható meg, hogy színt vagy betlit akart-e játszani, részéről 1 ütést lehet elvárni. Ha színt licitált, ereje általában 3 ütésre taksálható, hiszen bizonyára 5-6 ütésre jogosító kézzel szólalt meg, ami ellenjátékban is hoz rendszerint 3-at.

Néhány példa mások licitálásának helyes értékelésére:

A	B	C
1	P	2
T	-	P.

A helyzet világos: **B** biztosan tudja, hogy **C** zöldet szeretett volna játszani. A tök vagy a piros felvételt megfelelő aduerő birtokában, legalább 2 remélhető ütéssel kontrázhatja, zöld ászát vagy királyát azonban ne tekintse ütőlapnak.

A	B	C
1	2	3
T	P	4
P.		

A most annyit tud, hogy **B** zöldben vagy tökben erős, **B** pedig arról van informálva, hogy **A** lapjai tök felvételre alkalmasak. A felvevő nagy valószínűséggel betlit fog vállalni, de ha pirosat mond, adu fogás birtokában bármelyik ellenfél kontrázhat.

A	B	C
P	1	k. zöld
-	P.	

A nem tudhatja, hogy **B** színre vagy betlire törekedett-e (a szan kizárható), ezért részéről csak 1 ütést kalkulálhat kontrázáskor, ám ha sok kis lapja miatt valószínűtlen, hogy **B** betlire licitált volna, 3 ütést várhat tőle.

A felvétel magasságából is levonhatók bizonyos konklúziók: mivel a felvevő nagy valószínűséggel a legjobb színét, két jó színe közül pedig a drágábbat avatta aduvá, a bemondottnál magasabb jó színe nyilvánvalóan nincs, akár talonnal, akár talon nélkül játszik. Tök felvétel esetén tehát nincs ütőképes piros longörje; ha zöldet vállalt, tök és piros színe viszonylag gyenge; makk felvételben pedig a hosszú makk mellett 0-2 lapból álló vagy ütéstelen hármas színeket tart a kezében.

A szint licitáló partner bemondása is tartalmazhat negatív információt, ti. ha egynél, kettőnél vagy háromnál szállt ki a licitálásból, magasabb erős színe nem lehet, hiszen akkor tovább licitált volna.

A **betli** különösen akkor kontrázható, ha a kézben az alábbi feltételek valamelyike megvalósul:

- színhiány,
- egyke ász vagy király,
- két vagy három egyke lap,
- hármas vagy hosszabb szín ásszal és hetessel, a nyolcas nélkül – kivéve, ha ez a partner licitált színe,
- kis lap három vagy négy színben.

Néha előfordul, hogy a felvevő bal oldali ellenfele (BE) a fentiek alapján kontrázhatna, azonban már a partnere bemondja a kontrát. Ilyenkor alkalmazkodjon társához, játsszon jelzéseinek megfelelően.

A **szanzadu** kontrázásakor a színjátékhoz hasonlóan a partner 1, illetve 3 ütésének vélelméből kell kiindulni – itt azonban ritkábban fordul elő a licitálással jelzett jó szín. A fejütéseken kívül biztos ütésnek vehető az ásszal kezdődő sorozat minden lapja, a király vezetésű sorozat második és további kártyái, feltéve mindkét esetben, hogy a játékos az első kikérő vagy más szín ütőlapjaival várhatóan hamar át tudja venni az ütést. Előnyösnek tekinthető a legalább F x x lapokból álló szín is.

Bármely felvételtől is van szó, kétséges esetben a saját kikérés a kontrázás mellett, a partner első kikérése a kontrázás ellen szól, a bal oldali ellenfél azonban határesetben is kontrázzon, ha licitálásával pontosan jelezte jó színét. A sima és a kézből játszott alakzatok kontrázása között elvi különbség nincs, de mivel általában feltehető, hogy a drágább kézből felvétel vállalását jobban megfontolják, a kontra bemondásához is kissé nagyobb nyerési esélyek kellenek.

Ritkán, de előfordul az a szituáció, amelyben két játékos ugyanazt a figurát szeretné játszani – pl. a kettő tartása után a felvevő zöldet mond –, még az is megtörténhet, hogy a felvevő kézből vállalja azt, amit a másik licitáló simán játszott volna. A buktatás nagyobb esélye miatt ilyenkor a licitáló ellenféltől elvárható a kontra bemondása.

Lehetséges, hogy szín-felvétel ellen a felvevő jobb oldali ellenfele (JE) eléggé ütőképes, de nincs jó támadó színe. A kontrázás ilyenkor többnyire javítja a buktatás esélyét, a skartból vagy a talonból előbukkanó lapok alapján a JE könnyebben eldöntheti, hogy melyik színnel érdemes támadnia. K A x (x)-ből pl. elvileg kockázatos kikérnie, de ha lenn van a felső, nyugodtan kijöhet a királlyal.

Rekontrázás

A megkontrázott felvevőnek a kontrázás alaposságából kell kiindulnia, ezért rekontrát csak akkor mondjon, ha a bukás az átlagosnál jóval rosszabb mennyiségi és minőségi eloszlás esetén is elháríthatónak látszik. Ne tévessze szem elől, hogy az értékelési rendszerből adódóan a +100%-ért mindig –167%-ot tesz kockára.

Sima felvétel rekontrázása előtt végig kell gondolnia, hogy a skartból milyen következtetéseket vonhatnak le az ellenfelek. Pl. ha egy színből két lapot tett le, ütésszerzésre irányuló felvétel ellen valószínűleg ezzel a színnel fognak támadni, ami a kézben maradt lapoktól függően jó vagy rossz egyaránt lehet.

Kézből játék kontrázása után a felterülő talon indokolhatja a rekontra bemondását, ha 1, esetleg 2 olyan lap is lenn van, amely az ellenfelek kezében veszélyesebb lenne. Jól jöhet pl. a talonban lévő adu, ász vagy király, betlinél a hibás szín kis kártyája. Semleges talon esetén a felvevő a rekontrázást csak a saját lapjaira és játéktudására alapozhatja.

Lejátszás

A játszmának ebben a szakaszában mindkét fél igyekszik felhasználni a licitálásból és a kontra, rekontra bemondásából szerzett információkat, időnként cseles, megtévesztő játékot is folytathatnak. Ütésszerző felvételben fontos céllá válhat a szűrtrikkek elérése, illetve ezek számának a minimumra csökkentése.

Szín-felvételben a felvevő arra számítsa, hogy a színt licitáló, ennek hiányában a kontrázó az erősebb ellenfél, ehhez igazítsa lejátszási taktikáját.

Az ütést a lehető legkisebb rangú kártyával mielőbb vegye át. Alapelv az ütőerő ökonomikus felhasználása: az ütések elviteléhez a relatíve leggyengébb lapokat célszerű kijátszania, a meg nem szerzhető ütésekbe tegye a legkisebb kártyáját. Ha a BE kikérését aduval viszi, vigyázzon arra, hogy felül ne lopják, tehát ha a jobb oldali ellenfél kezéből is elfogyhatott már a szín, üssön úr aduval. Szomszédos vagy sorozatot alkotó kártyákból való kijátszásnál nincs jelentősége a lap nagyságának, úgyszintén akkor sincs, ha két vagy több lap közül a közbülső fokozatok nincsenek kézben, pl. aduból Á X VII-e van, másnál pedig már nincs adu. Taktikai szempontból mégsem mindegy ilyenkor a kijátszott lap nagysága, törekedjen arra, hogy játéka ne legyen kiismerhető. Például az Á K F A aduszín lejátszását nem jó az alsóval kezdeni, mert az ellenfelek azonnal tudni fogják, hogy a három nagyobb kártya is nála van; a mellékszínben lévő Á K-ból elsőként jobb az ásszal ütni, mert a király elárulja az ász birtoklását.

A biztos ütések lejátszásának ideje szinte közömbös, a felvétel sorsa a bizonytalan ütések realizálásától függ. A biztos ütések száma megalapozott licitálás után 4-5 szokott lenni, ezek elviteléhez csak néhány egyszerű technikai elemet kell alkalmazni. Ilyenek különösen:

- ▶ a védők aduit nagy aduk lejátszásával, illetve a K F kombinációból (mariázs) való kijátszással vegyük el,
- ▶ mellékszínben az Á x (x) vagy Á K x töredékekből a legkisebb lapot játsszuk ki utoljára,

- mellékszínű K F x-ből a két nagyobb kártya bármelyikét kikérhetjük; ha a védők jönnek a színnel és az ász az ütésbe került, tegyük a legkisebb lapot és a K F-t lehetőleg csak az ellenfelek aduinak elfogyása után kérjük ki.

Ha a mellékszínekben minden szükséges ütés egyszerűen megjátszható, a felvevő folytasson biztonsági játékot, vagyis először fossza meg az ellenfeleket aduiktól és utána jöjjön le a többi ütőlappal. Így elejét veheti az olyan ritka, de kellemetlen meglepetéseknek, mint pl. az, hogy az Á x x színből elsőként kijátszott ászt valaki aduval viszi (ha a talon ismert és ott nincs lap a színből, esélye 3,3%; ismeretlen talon esetén 6,0%).

Ha a felvevő kezében a végjátékra egy kivételével csak ütőlapok maradnak, játssza le úr kártyáit véletlenszerű sorrendben, így a kisebb lappal esetleg elviheti az utolsó ütest.

Van néhány olyan, viszonylag gyakran előforduló kombináció, amelynek lejátszása nagyobb figyelmet igényel.

- a/ Egy mellékszínből az Á F (x) akkor hoz majdnem biztosan két ütest, ha a színt jobbról hozzák először. Amennyiben a színt a BE bontja, Á F x-ből célszerű az ásszal ütni, majd a kicsit kérni, hátha kimegy a király; ha a királyt kirakták, a felsőt csak leaduzás után kérjük ki. Á F-ből általában jobb az ásszal ütni, mert a két ütésre más esély nemigen van, mint a JE kezében lévő egyke király, de ha a színt a BE a 7-9. menetben kéri ki először, inkább a felsővel üssünk (impassz), mivel ekkor már előfordulhat, hogy a BE kényszerből a király mellől jött ki. A felvevő a villás szín elsőként való kikérését igyekezzen elkerülni, ha rákényszerül, először az ászt, aztán az esetleges harmadik lapot hozza – Á F A-ból persze kérheti a felsőt is.

Kézből szín kontrázását követően néhány más kombinációt is villaként kell kezelni, ilyen pl. a K A (x), ha az ász a talonban fekszik vagy az Á A (x), ha a király és a felső közül az egyik lent van.

- b/ A mellékszínből lévő Á K A villa három ütéséhez nemcsak a szín jobbról való bontása vagy a sikeres impassz vezethet el, hanem az egyik ellenfél egyke felsője és az olyan 3/2 vagy 2/3 eloszlás is, amelyben a felső a kettes színben van. Mindig szükséges azonban, hogy a felvevő egyke F esetén a szín második, egyébként a harmadik kártyájának kijátszása előtt le tudjon aduzni, mert különben valamelyik védő lopni fog.
- c/ Mellékszínű K x (x)-szel gyakorlatilag nem lehet ütni, ha a felvevő kér ki a színből, ezért bontását lehetőleg mellőznie kell. Kedvező körülmény, ha a színt a JE hozza először, vagy a BE kikéri az ászt. A balról kikért alacsonyabb kártyára K x x-ből tegye az egyik kis lapot, K x-ből viszont a királyt, mert más ütési lehetősége nemigen van, mint az, hogy a BE (esetleg) az ász mellől jött ki. Kontrázott kézből szín-felvételben hasonlóan járjon el a F x (x) lapokkal is, amennyiben az ász és a király közül az egyik a talonban található.

- d/ A teljesítés vagy a túlteljesítés gyakran valamely négyes – néha ötös – mellékszín 1-2 lapjának magasítása útján lehetséges. E kártyák akkor üthetnek, ha a felvevő olyankor kéri ki őket, amikor a védőknél sem azonos színű kártya, sem adu nincs. A magasítás módszere a következő: a felvevő az ütés átvétele után lejön az ásszal, a mariázs egyik kártyájával, mindezek hiányában bármelyik lappal, majd az ütés visszavétele után folytatja a szín lejátszását. Általában a harmadik, kedvező eloszlás vagy ötös longőr esetén a második kikérés után a védőknél elfogy a szín, ekkor adu kikérésével – gyengébb aduszín birtokában a hosszú színnel való lopatás útján – el kell venni megmaradt aduikat és a longőr kézben maradt kártyái ütni fognak.

Négyes szín esetén kicsi, de nem elhanyagolható eséllyel (sima vagy kontrázott kézből felvételben 8,7%, ismeretlen talon esetén 13,5%) már az első kikérést lopják – ekkor a magasításról le kell mondani és a szín lejátszását kisebb lappal kell folytatni.

Az ellenjátékos néha éppen a magasítani szándékozott színnel jön, ilyenkor a felvevő helyzete könnyebb, természetesen vissza kell hívnia a színt.

Lehet a felvevő kezében ún. rejtett longőr, vagyis olyan hármasszín, amelyből 1-2 lap a skartban vagy a talonban van. A szín magasítását a fenti módszerrel meg lehet próbálni, az akció arra mindenképpen jó lesz, hogy néhány adut elvegyen az ellenfelektől, ez növeli saját aduszíne ütőképességét (kivéve, ha minden adu egyébként is biztos ütő).

Négy erős vagy legalább ötös adu mellett a hármasszín magasítását is meg lehet kísérelni. A hármasszínből hiányzó lapok nagy valószínűséggel 3-2 vagy 2-3 arányban oszlanak meg a többieknél. A siker érdekében először ki kell kérnie néhány adut, erre általában dobni fognak a színből, mégpedig várhatóan az, aki hosszabb belőle. Ezután bontsa a színt, jó esetben egyik védő kezében sem lesz 2-nél több lap. Viszonylag gyenge aduszínnel ez az eljárás nem helyeselhető, mert ha leaduzik, nem tudja visszavenni az ütest, így értéktelenné válik a felmagasodott kártya.

Szín-felvétel ellen fontos, nemegyszer döntő jelentőségű az első kikérés helyes megválasztása. Az első kijátszó kezdjen a védők legjobb mellékszínével, különösen Á K x (x)-szel, K F x (x)-szel vagy a partner licitált színével (kivéve természetesen, ha ez az aduszínnel azonos). Elsőként mindig a kiválasztott szín legmagasabb kártyáját célszerű kikérnie. Az ütest nem biztos, hogy elviszi, de villába nem hívhat, nem magasíthat fel K x (x)-et sem. Ötös longőrt a JE csak akkor bontson, ha a két ellenfél aduerejének többsége biztosan vagy feltehetőleg az ő kezében van, nehogy kihajtsa partnere jó aduit.

Sima felvétel kontrázása esetén, ha a skartban két azonos színű lap fekszik, abból a felvevőnél színhiány vagy egyke ász vélelmezhető (ha az ász az első kikérőnél van, a színhiány szinte bizonyos), ezért támadhat a színnel, mégpedig a legmagasabb kártyával. A skartban fekvő mellékszínű király arra utal, hogy az a felvevő kezében egyke volt, ezért az ilyen színben is támadni lehet; a skartba tett felső is gyakran színhiányt valószínűsít.

Kontrázott kézből szín elleni játéknál is a JE legyen tekintettel a lenn lévő lapokra, az Á K F, a K F A vagy a F A X közül bármelyik kettőből kikérhet, ha a harmadik a talonban van. Valamely fontosabb kombinációból akár két lap is fekkhet a talonban, ilyenkor a felvevő lehetséges kártyáinak átgondolása alapján kell az indító kijátszást megválasztania.

Ha támadó jellegű kikérés nem lehetséges, a JE főként arra vigyázzon, hogy ne rontsa a buktatás esélyeit, ezért a partnere által nem licitált mellékszínekben $\hat{A} F(x)$, $\hat{A} x(x)$ vagy $K x(x)$ kombinációkból ne kezdjen. Jónak ítéhető az $\hat{A} K$, a $K F$ pár vagy a $F A(x x)$ szín legnagyobb kártyájának kikérése. Kétséges esetben makk, zöld vagy tök felvétel ellen a felvételnél magasabb színnel támadjon. 1-2 gyengébb adu birtokában indulhat az ásznál kisebb egykével is a későbbi lopás előkészítése érdekében; ilyen kártya hiányában jöjjön kettes vagy hármas hosszúságú középerős szín legmagasabb lapjával. A hármas mellékszín bontása elméletileg jobb kezdés, mert ritkábban segíti elő a felvevő jó négyes színének magasítását. Aduval kizárólag akkor induljon, ha azzal ütést nem veszít, míg bármely mellékszín kikérése ilyen veszéllyel járna.

Ha a JE felsővel indult, az előbb mondottak szerint királya nincs, viszont az alsó valószínűleg nála van. Partnere ászos szín birtokában üssön be az ásszal. A kikérés felmagasíthatja a felvevő királyát, de ennél már csak az lenne rosszabb, ha szingli királlyal is ütni tudna.

Az ellenjátékosok a továbbiakban az ütőlapokkal jól gazdálkodva igyekeznek maximális számú ütést szerezni. Ha az egyik védő offenzív célzattal kikért egy színt, társa – ütésbe kerülése után – folytassa azt.

Új színt lehetőleg a BE hozzon először, mert az ellenjáték sikere szempontjából elvileg mindig jobb a felvevő előtt kikérni, mint mögötte, hiszen a harmadik kijátszó tud a legjobban taktikázni.

Szomszédos lapok közül a JE a legnagyobbat, a BE a legkisebbet játssza ki, akár első, akár második vagy harmadik kijátszó az adott ütésben. Ezáltal elkerülhető, hogy a BE feleslegesen nagy lapot tegyen partnere kikérésébe, ha pedig a BE kér ki, a felvevő a legkevesebb információt kapja arról, hogy mi lehet a színből a JE kezében.

Előfordulhat, hogy a JE olyan mellékszínt bont az alsóval vagy kisebb lappal, amelyből társánál $\hat{A} F(x x)$ vagy $K x(x x)$ van. Ilyenkor a BE számára a legnagyobb lap kijátszása javasolható, mert legalább azt eléri vele, hogy a felvevő nem szerez ütést egyke királlyal, illetve nem üt felsővel. Ha nem kontrázott kézből szín elleni játékról van szó, a kikérés fedése azért is fontos, mivel a szín nagyobb lapja a talonban is feket.

Ha a felvevő egy mellékszínből királyt, felsőt vagy alsót kér ki először, azt minden lehetséges esetben ütni kell: a JE fedje a kikérést; ha ő nem tud ütni, tegye meg a partnere. $\hat{A} x(x x)$ birtokában a JE számára csábító lehet, de veszélyes kihagynia a felső vagy az alsó ütését, mert a felvevő gyakran mariázsból vagy király vezetésű sorozatból kér ki. A kiengedés előnnyel nem jár, egyes esetekben viszont ütésvesztést okoz, ugyanis ha a felvevőnél a skarttal (talonnal) együtt 4 vagy 5 lap van a színből és a védők az első kikérést nem ütik, a következő kikérésnél könnyen lehetséges duplikáció úgy, hogy az egyik ellenfél az ászt teszi, a másik pedig aduval lop. Az elsőként hozott király kiengedése esetén a felvevő még egyke királlyal is ütést szerezhet.

A felvevő által kikért kisebb lapot a JE csak akkor fedje, ha társa azt feltehetőleg nem tudja ütni, de a két szomszédos lap birtokában mindig üssön be (pl. A IX-e van és a kikérés a tízes). A BE ne üsse felül partnerét, csak abban az esetben, amikor középlappal átveheti az ütést.

Ha a felvevő kikérését a JE lopja, a BE kicsi lapot adjon az ütéshez.

A JE szándékán kívül vagy tudatosan is meglopthatja partnerét. Egy mellékszín harmadik kijátszása rendszerint kettős lopásra irányul, ilyenkor a BE legmagasabb közepaduját játssza ki (kiemelés), hogy a felvevő ne szerezhessen olcsón ütést.

A felvevő ütőlapjaiba az ütésre alkalmatlan színtöredéket kell dobni, de ha egy színre a partner licitált vagy a felvevőt már lopattuk vele, azt a középjátékban (4-7. menet) még ne dobjuk el teljesen, hogy később rövidíthessük a felvevőt aduban, illetve legyen átmenet a partner kezéhez, amivel átadhatjuk neki az ütést.

Az Á F (x) vagy K x (x) típusú szín bontását a lejátszás 7-8. menetében is lehetőleg mellőzni kell, ilyenkor még a nem ütő adu kikérése is jobb megoldás, mert az nem jár ütésvesztéssel.

Olykor egyes konvenciók követése is elősegíti az ellenjáték sikerét.

- a/ *Színhosszúság-jelzés.* Ha az egyik ellenjátékos nagy lappal bont színt, partnere párból először a kisebb, aztán a nagyobb kártyát, hármas vagy hosszabb színből ellenben először alulról a másodikat, majd a legkisebbet tegye ki. A kikérő ebből látni fogja, hogy szabad-e a színt harmadszor is hoznia, nem rövidíti-e vele a másikat aduban.

Előfordulhat persze, hogy a másik ellenjátékosnál a nagy lap színéből egyke kártya van vagy egy sincs, de ha a támadó szín négyesnél nem hosszabb, ennek kicsi az esélye. Ha a partner elsőként a VII-t rakja, biztos, hogy 1 vagy 2 lapja van (ugyanaz a helyzet a VIII kitevésekor is, ha a VII a kikérőnél, az ismertté vált skartban vagy talonban van, illetve a felvevő kitette).

A konvenció alkalmazása olykor ütésvesztéssel járna, ekkor jelzés helyett természetesen ütni kell. Példaként említhető a következő szituáció: a BE az ászt kéri, a felvevő kicsit ad, a JE a K X VIII-ból a X-t játssza ki. A második alkalommal a BE az alsóval jön, amit a felvevő fed a felsővel, a JE-nek most nyilván ütnie kell a királlyal.

Kontrázott felvétel ellen a hosszúság jelzésének nincs ekkora jelentősége, de ilyenkor is érdemes a konvenciót követni.

Kivételesen megéri a kettes színt is csökkenő sorrendben kijátszani. A BE ezt főleg akkor teszi, amikor más szín szín kikérése veszéllyel járna (a másik két mellékszínből villája vagy gyengén fedezett királya van), míg az aduszín ütéstelen vagy adu sorozat, pl. F A X van a kezében. A JE pedig azért keltheti a hármas szín látszatát, hogy a felvevő – aki feltehetőleg szintén figyel a jelzésekre – alacsony aduval lopjon, amit a JE gyenge, ütésre egyébként alkalmatlan adalapjával esetleg felüllophat.

- b/ *Jó szín jelzése dobással.* Ha az ellenjátékos a lejátszás első felében akár a felvevő, akár társa kikérésébe idegen színt dobhat, először abból játsszon ki, amelynek kikérését az ellenjáték sikere szempontjából a legjobbnak ítéli. Ez általában a kéz legütőképesebb színe, kb. egyenlő erejűek közül a hosszabb, a BE azonban jelezhet semleges színt is akkor, ha legerősebb színe Á F x (x) vagy K x x (x) lapokból áll. Jelzésként rendszerint a legkisebb kártyát célszerű kitenni, de akinél Á K F (x stb.) van, az dobja az ászt. A jó szín jelzése után a másik védő legalább kettes hosszúságú kombinációból jöjjön a legmagasabb lappal, egyke kártyáját azonban csak adu fogás hiányában kérje ki.

A konvenció alkalmazására főleg akkor kerül sor, amikor az ellenpár egyik tagjának nincs aduja. A licitálással jó szint jelző játékos dobásának nincs konvencionális jelentősége – a partner ugyanis ebben próbál majd támadni, ha tud.

Amikor a felvevő a lejátszás vége felé ütőlapokat játszik le, az ellenjátékosok alaposan gondolják meg dobásaikat, mert máskülönben az utolsó menetre a felvevő ütésre esélytelen kis vagy középlapja is felmagasodhat. Célszerűtlen megtartani azt a szintet, amellyel a felvevőt már lopatták. Aki licitálással vagy dobással jó szint jelzett, tartson meg belőle egy ütőlapot (kivéve persze, ha kiderült, hogy abból a felvevőnél már nincs lap), partnere természetesen azt dobja el. Mivel az esetek zömében két szín közül kell választani, a fenti módszerekkel általában meggátolható, hogy a felvevő olcsó ütéshez jusson.

A **betlit játszó felvevő** szerepe csak látszólag passzív, húzásai nagyban befolyásolják a felvétel kimenetelét.

Hármas vagy négyes színből kis lapot tegyen ki először, mert így nem biztos, hogy az ellenfelek észreveszik a dobás lehetőségét. Amikor pl. a BE kezében Á K A van és a felvevő a IX VIII VII sorból először a VIII-t, majd a VII-t teszi, a kikérő a felvevő dobásától tartva valószínűleg nem jön le harmadszor is a színnel. Hasonlóképpen, ha pl. a JE kikér egy ászt és a BE a VIII-t játssza ki (nyilván egyke a lap), a felvevő a IX VII-ből tegye a VII-t, így azt a látszatot kelti, hogy a IX a BE kezében található. A rendelkezésére álló eszközökkel tehát azt igyekezzen elérni, hogy rosszabb színei kikérését ne előzze meg dobítás.

Az ellenfelek nagyobb kikéréseibe a lehető legmagasabb, de még nem ütő lapot célszerű kitenni, szomszédos kártyák közül azonban rakhatunk kisebbet is, ez eltítkolja a szín lapszámát. Példának okáért a F X IX VII-ből az ászba a kilencest tegyük, mert a felső kijátszása mindjárt valószínűsítene a legalább hármas hosszúságot.

Amikor a BE kikérését fedni kell, tegye a legkisebb kártyát, a VII-re pl. a X VIII párból a VIII-t. Egymás melletti lapokból szintén a legalacsonyabb kijátszása a helyes, mert az nem árulkodik a hosszúságról.

Hiányzó szín kikérésére természetesen az a lapot kell dobni, amellyel a legnagyobb eséllyel üthetnénk. Ugyanazon szín több, egyformán rossz kártyája közül dobjuk az alacsonyabbat, pl. a X IX VIII-ből jobb a IX-t vagy a VIII-t kijátszani, mint a X-t, mert az utóbbi esetben az ellenfelek máris tudni fogják, hogy legalább egy kártyalap még maradt a színből, hiszen egyke tízessel aligha mondtunk volna betlit.

A **betli elleni játék** a preferánc egyik legérdekesebb területe. A kontrázott figura buktatására – akár rekontráztak, akár nem – többféle módon is esélyt lehet teremteni.

A kontrázó JE azonnal nyúljon a legjobbnak ígérkező eszközhöz; ha pedig a kontrát partnere mondta be, az első menetben adja át neki az ütést semleges színben. Semlegesnek az olyan, legfeljebb hármas hosszúságú szín tekinthető, amelyből a kikérőnél nincsen kis lap, tehát abból a felvevőnél vélhetően nincs színhiány. A BE szintén az első kikérésekor jelzi, hogy milyen okból kontrázott. Az ellenjáték módján nem változtat a felvevő rekontrája, bár bizonyára nehezebb lesz a buktatás.

A kontrázott betli elleni fontosabb módszerek a következők.

- a/ *Színhiány jelzése transzfer kikéréssel.* E konvenció szerint, ha a kontrázó első kikérése közép nagyságú kártya – F, A, X vagy IX –, a makk kikérés a zöld színhiányt jelenti, a zöld a makkot, a tök a pirosat, a piros pedig a tököt. Nem szomszédos középlapok közül a kisebbet helyes kikérni, hogy a partner biztosan átvehesse az ütést és mielőbb hozhassa a kontrázó hiányzó színét. Ebben aztán vagy buktatni lehet, vagy a kontrázó elszórhat egy másik színt és abban üthet a felvevő. Ha a kontrázó a jelző lapot nem tudja átütni, semleges szín közép nagyságú lapjával kell átadni neki az ütést. Előfordulhat, hogy a kontrázó BE már az első kikérésre dob, ilyenkor persze a JE nem vár jelzésre, hanem legkisebb lapjával folytatja a színt.
- A BE kivételesen úgy is játszhat transzfert, hogy eredetileg nincs színhiánya, ti. akkor, ha első kikérése előtt megszabadul egyke lapjától, pl. azzal veszi át az ütést.
- b/ *Egyke nagy lap kikérése.* Akinél szingli Á vagy K van, kérje ki az első adandó alkalommal, majd semleges színben adja át az ütést – partnere természetesen alacsony kártyával visszahozza a kikért színt. Ha a kontrázó királlyal indul és a másik védőnél van az ász, azonnal vegye át az ütést, mert a király minden valószínűség szerint egyke volt.
- c/ *Á x (x x) VII típusú, VIII nélküli szín kikérése.* Először az ászt kell hozni, a VII-t hármas hosszúságú színből harmadszorra, longórból pedig másodszorra célszerű kikérni, feltéve, hogy az első körben mindenki azonos színt adott. A felvevő dobása esetén azonnal abba kell hagyni a színt, ha viszont a partner már az ászra idegen színt tett, utána mindig a VII-nek kell következnie. Amikor a kontrázónál a skart, illetve a talon hozzászámításával hatos vagy hetes hosszúságú szín van VII-sel, a VIII nélkül, a legkisebb lapot már az első menetben ki kell kérnie.
- d/ Ha a kontrázásnak más indoka volt (két egyke, több kis lap stb.), a játékos induljon VII-sel vagy VIII-sal, esetleg nagy lappal, középlappal azonban ne, mert félrevezetné társát.

Nem kontrázott betli ellen is alkalmazhatók az említett módszerek, a transzfer kikérés kivételével. Ha ezek a technikai eszközök objektív okok miatt nem jöhetnek szóba vagy nem vezettek eredményre, mással kell próbálkozni. Néhány további irányelv az ellenjátékhoz:

- Az első kikérő vagy az ütés átvétele után partnere kezdheti az ellenjátékot közép nagyságú egyke lap kikérésével. Ennek konvencionális jelentése nincs és az sem biztos, hogy a kijátszott kártya szingli – társa a nála lévő lapok alapján mérlegelje, érdemes-e a szín lejátszását folytatni.
- A két magas kártyából álló kombinációkat – mint az Á K, az Á F vagy a K F – játsszuk le, majd semleges színben adjuk át az ütést. Lehet a másik két játékosnál 3-3-as eloszlás, ekkor a partner a harmadik kikéréssel dobhatni tud vagy buktatja a figurát.
- Az ász vezetésű longór vagy hármas szín lejátszásával meg lehet kísérelni a partner dobását. Ha a buktatásra más mód nincs, a lejátszást még a felvevő dobása esetén is folytatni lehet (kettős dobás), mert jó esetben a partner hamarabb meg tud szabadulni a buktatásra esélyes színtől, mint a felvevő.

- ▶ Amire a felvevő dob, azt többet ne kérjük ki – eltekintve a kettős dobatás említett esetétől –, ám ha az ütést csak így tudjuk átadni társunknak, egyszer még hozhatjuk a szint.
- ▶ Ha dobhatunk, kis lap nélküli színeink közül a legrövidebbhez, azonos hosszúságú színek közül ahhoz nyúlunk, amelyben a legalacsonyabb kártya nagyobb (például Á IX és K X közül az utóbbihoz). A kiválasztott szint felülről lefelé haladva szórjuk el. Új szín dobására csakis az elsőként dobott szín elfogyása után térünk át.
- ▶ Betli ellen is jobb a felvevő előtt kikérni, mint mögötte. Az ellenfelek ezért igyekezzenek úgy taktikázni, hogy a BE kérjen ki többször, különösen az új színeket hozza ő először. Ha a BE kikérését a felvevő nem fedi vagy a JE kénytelen felülütni, legnagyobb lapjával üssön és az új szint csak akkor hozza vissza, ha kis kártyája is van, egyébként semleges színben adja át az ütést partnerének.

Ha a *szanzadut vállaló játékos* nem egyedül licitált, nyilván a színre törekvő ellenfele lesz az erősebb, aki pedig betliig ment el, 1-nél valószínűleg nem fog többet ütni.

A felvevőnek általában az első alkalmat kihasználva célszerű átvennie az ütést, Á x kombinációval azonban helyesebb az első menetet kiengednie. Ennek az a magyarázata, hogy a JE gyakran támad négyes színnel, ilyenkor tehát a BE kezében is pár van. Ha a szant játész az ászt egyből kiteszi, bármelyik ellenfél is kerül ütésbe később, mindig folytatni tudják a szint; ám ha az első menetet kihagyja és később a BE veszi át az ütést, kénytelen lesz máshoz nyúlni, így valószínűleg nem fog a társa kezében lévő 2 felmagasodott kártya mindegyike ütést szerezni.

Ütésbe kerülés után kivárás nélkül célravezető játszani a legalább Á K x x összetételű longórt, illetve az Á K F vagy Á K A lapokból álló hármas szint. Bár nem biztos, hogy minden kikért kártya ütést szerez (kivéve persze az Á K F-t), a lejátszásnak annyi haszna lehet, hogy valamelyik ellenfél beszorul, fogásából dobni kényszerül.

A gyengébb vagy rejtett longőr felmagasítását is érdemes megkísérteni. Ha az egyik védő azzal támadott, a szint folytatni kell. Egyébként a lejátszást az ásszal, a mariázs bármelyik lapjával, gyengébb szín esetén középlappal kezdjük. Ha egy vagy két lapot sikerült magasítani, az ütés visszavétele után mindjárt játsszuk le őket.

Amikor az ellenfél ütésebe dobnunk kell, elsősorban azoktól a lapoktól szabaduljunk, amelyek különben nem szerezhetnének ütést; ilyen kártya hiányában a szükséges minimális fogásokat még akkor is meg kell tartani, ha fejütéstől avagy felmagasodott kártyalaptól kell megválni.

A villás szín és a gyenge király kezelésére lényegben ugyanazok az elvek az irányadók, mint adujátékban. Az erős hármas vagy hosszabb szín ütőértéke itt kissé magasabb, mivel lopásra nem kerülhet sor.

Más kikérését egymás melletti lapok közül a legmagasabbal – pl. Á K-ból az ásszal – helyes ütni, ez árulja el a legkevesebbet a megmaradt ütőerőről. Ha nem üthetünk, szomszédos pár vagy sor bármelyik lapját felhasználhatjuk.

Egy színben ász és 1-2 kisebb kártya birtokában a BE kikérését célszerű középlappal fedni, hogy a következő menetben kedvezőbb pozícióból játszassunk ki.

A magányos lapokat és a jó kettes színeket (Á, Á x, Á K, Á F, K F, K A és hasonló) a 2-5. menetben ne kérjük ki, illetve csak akkor, ha legfeljebb 1 kiadó ütésünk van. Ugyanis ha lejövünk pl. az Á K párral és átadjuk az ütést, az ellenfelek a felsővel, esetleg még egy lappal ütést fognak szerezni, tehát tulajdonképpen felmagasítottuk a védők egy fejtelten színét.

Ha az ütést ki kell adni, viszonylag magas kártyával tegyük, hogy ne tudjon a BE könnyen ütésbe kerülni, mert a felvevő játék szempontjából a JE kikérése az elvileg kedvezőbb helyzet.

Amikor a lejátzás második felére egy kivételével csupa ütőlapunk marad, játsszuk le őket véletlenszerű sorrendben, így a 10. ütést esetleg megszerezhetjük a gyenge kártyával.

Szanzadu ellen 5 biztos ütőlap lejátzásában még gyenge felvétel esetén sem reménykedhetnek az ellenfelek, a laperőt közvetett módon, az ütés többszöri átadása és visszavétele útján lehet realizálni.

A JE az első kikérés előtt gondolja meg, hogy melyik színben van esély 1-2 lap magasítására, amely a fejütésekkel együtt már buktatáshoz vezethet.

- ▶ Ha a partner szint licitált, jöjjön abból a legmagasabb kártyával, még akkor is, ha a színből csak egy lapja van;
- ▶ Ha a másik ellenfél nem licitált szint, induljon a saját leghosszabb színével, több azonos hosszúságú szín közül az erősebbel. A legfeljebb 1 szint fogó JE-nek azonban nem érdemes hosszú színnel indulnia, mert hiába válik úr lappá egy longőr 3-4. kártyája, ha nem tudja visszavenni az ütést, ezért ilyen esetben kettes vagy hármás, középerős szín bontása javasolt. Mindig jó kezdés a K F A (x) kombináció királya, mert ez villába biztosan nem talál és királyt sem magasít fel, majdnem ennyire jó a K F x (x) legmagasabb lapja.
- ▶ Elfogadható első kikérés a F A (x x) szintöredék felsője is.
- ▶ Kontrázott kézből szan buktatása érdekében kikérhet a K F A vagy a F A X közül bármelyik kettőből, ha a harmadik kártya a talonban van.
- ▶ Sima szanzadu kontrázása után a JE indulhat olyan színből is, amelyből a felvevő két lapot skartolt, mert abból nagy valószínűséggel egyke ászt hagyott.
- ▶ A szín-felvételekhez hasonlóan itt is ütésvesztéssel járhat az Á F (x)-ből vagy a K x (x)-ből való kikérés, ezért az kerülendő.

A BE a partner alacsony kikéréseit igyekszik magasan fedni, hogy a felvevő ne szerezhesen olcsón ütést pl. az Á A pár alsójával. A szomszédos lapokból való kijátzás már megismert elvei szanzadunál is érvényesek. Az egyik védő által támadó jelleggel bontott szín lejátzását – ütésbe kerülését követően – folytassa a partner. A felvevő kis vagy közepes kikérését a JE csak akkor fedje, ha társa azt vélhetően nem tudja ütni, vagy a két szomszédos kártyát a kezében tartja (pl. felső a kikérés és K A-ja van). Arra kell törekedni, hogy a lejátzás elején és a középjátékban a BE üssön többször. Az Á F (x) vagy a K x (x) bontása később sem helyes, az ásszal persze mindig le kell jönni, ha a buktatáshoz már csak egy ütés hiányzik.

A *jó szín dobással való jelzése* a szan elleni játékban gyakrabban alkalmazható, hiszen az adu hiányában többször fordul elő dobás. Az ellenjáték longőrrel való kezdése már csak azért is hasznos, mert így a BE viszonylag hamar jelezni tudja azt a szintet, amellyel az első szín elfogyása után érdemes folytatni a lejátzást. A konvenció jelentőségét növeli az a tény, hogy a szanzadu-felvételt megelőzően ritka a szín licitálása, következésképpen az ellenjátékosok kevésbé vannak informálva egymás erejéről.

A *színhosszúság-jelzés konvenciója* szanzadu ellen is használható. Haszna főleg olyan esetben van, amikor az egyik ellenfél hármassal támad és az első két körben mindenki azonos szintet tesz. Konvenciószerű játék alapján a szint bontó játékos könnyen kiszámíthatja, hogy a 8. lap kinél van.

A racionális játékhoz hozzátartozik a *lejátzás korábbi befejezése* is, ha arra a szabályok módosítást adnak. A játék gyorsítása érdekében egyértelmű helyzetekben a felvevő helyesen teszi, ha a hátralevő ütésekről lemond, illetve lapjait leteríti. Ugyanígy betli elleni játékban a védő is jelentse be, ha más már nem üthet. Nem kontrázott kézből felvételben azonban célszerűtlen az ütésekről való elhamarkodott lemondás, mert az ismeretlen talon 1-2 nem várt ütés elviteléhez is hozzásegítheti a felvevőt.

Asszorti

Az asszorti az 1970-es évek óta ismert, a preferansszal rokon vonásokat mutató, egyszerű ütésű társasági játék, amelyet 36 kártyalappal játszanak. Kombinációs lehetőségei óriásiak, tág teret nyújt a jó licitálási és lejátszási taktikának.

Játékszabályok

A résztvevők száma három vagy négy, ha négyesben játszanak, a mindenkori osztó a játszából kimarad.

A játékhoz a francia kártya 36 lapjára van szükség, a 2-5 lapokat a csomagból ki kell venni. A színen belüli hierarchia a következő: legnagyobb az ász, aztán a király, dáma, bubi, 10, 9, 8, 7 és 6 következnek.

A játék sorrendje az óramutató járásának irányával ellentétes.

A játék pénzben, a közösen megállapított pénzbeli alapon folyik, de lehet eredményfeljegyzéssel is játszani.

A szabályok ismerete és megtartása kötelező, a szabályellenes eszközökkel való összjáték vagy más zavarása tilos. A játékosok előzetes egyetértésével az ellenjátékot segítő egyezmények (konvenciók) is alkalmazhatók, amelyek nem lehetnek ellentétesek a játékszabályokkal. A konvenciók megtartása nem kötelező.

Keverés, emelés, osztás

A játszma kezdetén az osztó alaposan megkeveri, és a tőle balra ülő játékoskal megemelteti a kártyacsomagot. Emelni nem kötelező.

Az osztó a jobb keze felől ülő játékosnál kezdve, felülről lefelé haladva mindenkinek 3 lapot ad, 3 lapot az asztal közepére helyez – ez lesz a talon –, majd kettesével folytatja az osztást a kártyacsomag elfogyásáig. A keverés, emelés és osztás során a kártyalapok képes felének nem szabad láthatóvá válnia.

Osztás után a játékosok lapjaikat felveszik, megszámozzák és ügyelnek arra, hogy azok képes felét más játékos jogtalanul ne láthassa.

A talon a licitálás befejezéséig lefordítva marad.

Licitálás

A játszmának ebben a szakaszában dől el, hogy ki lesz a felvevő és hány kártyát kap a talonból. A felvevő egyedül játszik a másik két játékos ellen és akkor nyer, ha a lehetséges 11 ütésből legalább 6-ot el tud vinni. A licitálás fokozatai emelkedő sorrendben: három, kettő, egy és kézből.

Elsőként az osztótól jobbra ülő játékos nyilatkozik: hármat vagy passzt mondhat. A második, majd a harmadik játékos az előző licitnél eggyel magasabb fokozatot mond be vagy passzol.

Amikor az első két játékos passzal kezd, a harmadik ugró licitet is bemondhat.

A passzoló játékos a későbbiekben már nem licitálhat. Ha mindenki passzal kezd, a játszma felvétel nélkül, érvényesen befejeződik.

Amennyiben az első körben többen is vállaltak felvételi fokozatot, ezek a játékosok ismételten nyilatkoznak. A hármat bemondó játékos más licitjét tartja vagy passzol; a többiek eggyel emelik az előző fokozatot, illetve passzolnak. Ha az első körben hárman licitáltak, a hármat bemondó játékos passzolása után a tartás joga a második licitálóra száll.

A legtovább licitáló játékos lesz a felvevő. A licitálás során elhangzott legmagasabb felvételi fokozatot kell játszania, de a talon felvétele előtt bejelentheti, hogy annál magasabbat vállal. A két passzolás után licitáló felvevőnek ilyen joga nincs.

A talon felvétele

A játékosok a felvevőnél kezdve, felülről lefelé haladva a következő számú lapot veszik fel a talonból: hármass felvételnél 3-0-0; kettesben 2-1-0; egyesben 1-1-1, kézbeli játékban 0-2-1. A felvett lapokat a kiosztott kártyák közé kell helyezni.

Bemondások

A felvevő köteles bemondani az aduszínt. Bármely szint megnevezhet aduként vagy vállalhatja az adu nélküli játékot, a szanzadut.

Az aduszín bejelentésével együtt a felvevő vállalhatja az arrivázs nevű figurát is, amelynek megnyeréséhez az szükséges, hogy az utolsó 3 ütést ő vigye el. Arrivázst az ellenfelek nem mondhatnak, a bemondás nélküli teljesítést nem díjazzák. Az arrivázs kontrázása, rekontrázása, teljesítése és díjazása a felvételtől független.

A felvevő nyilatkozata után az ellenfelek a partit és az esetleges arrivázst megkontrázhathatják. Aki nem kíván kontrázni, az passzol.

Kontra esetén a felvevő rekontrázik vagy passzt mond. A kontrázás és a rekontrázás közös, valamennyi játékosra nézve emeli az értéket. Kontrával és rekontrával élni addig lehet, amíg egymás után két passz el nem hangzik.

Skartolás

A bemondásokat követően minden játékos annyi lapot lefordítva az asztalra tesz, ahányat a talonból kapott (skartolás). Saját skartját mindenki a bal keze felől helyezi az asztalra és a későbbiekben ügyel arra, hogy az ütésekkel ne keveredjen.

A skartot a lejátékozás végéig senki sem nézheti meg.

Lejátékozás

Az első ütéshez a felvevő jobb oldali szomszédja kér ki, a továbbiakban az lesz a kikérő, aki az előző ütést elvitte. A kikérésre jogosult a kezében lévő lapok bármelyikét kijátszhatja. A kikérésre azonos színű lapot kell tenni; akinél ilyen kártya nincs, köteles adut kijátszani; adu hiányában, illetve szanzadu felvételben bármely kártyalapját kiteheti. Az ütés azé lesz, aki abba a legmagasabb adut, adu nélküli ütés esetén pedig a kikért lap színéből a legnagyobb lapot játszotta ki.

Az ütést elvivő játékos a lapokat ütésenként csoportosítva, lefordítva maga elé helyezi. Kikérés előtt az előző ütést megnézheti és bármely játékosára kérésére köteles megmutatni; egyébként a lefordított ütések a lejátékozás végéig egyik játékos sem tekintheti meg.

A lejátékozás a 33 lap kijátszásáig tart, két kivétellel:

- 1./ A felvevő lapjai egyidejű megmutatásával bejelentheti, hogy a hátralévő ütések ő viszi el. Ha a további lejátékot egyik ellenfél sem kéri, ezek az ütések a felvevő javára számítanak; amennyiben a lejátékozás folytatását bármelyikük kéri, a további ütések a felvevő nyílt, a két ellenfél rejtett lapokkal játssza le.

Ha a felvevő aduval játszott felvételben arrivázst is vállalt, csak az utolsó 3 ütés kártyáit terítheti le.

- 2./ A felvevő azt is bejelentheti, hogy nem lesz több ütése, ekkor minden hátralevő ütés játék nélkül az ellenfeleké.

Kiértékelés, elszámolás

Lejátékozás után a felvevő megállapítja az eredményt és elszámol ellenfeleivel. A felvétel alapértéke a következő:

	hármás	kettes	egyes	kézből
adujáték	2	4	6	8
szanzadu	4	8	12	16

Ha akár a felvevő, akár az ellenfelek 6-nál több ütést szereznek, a hetedikről kezdve minden ütésért az alábbi díjazásban részesülnek az alapértéken felül:

	hármás	kettes	egyes	kézből
adujáték	1	2	3	4
szanzadu	2	4	6	8

Az arrivázs alapértéke 8 pont, szanzaduban 16. Ha a felvevő adujátékban arrivázst vállal és az utolsó 3 ütést melléksínű lapokkal viszi el, 16 pont díjazásban részesül (idegen arrivázs). Az idegen arrivázst bemondani nem lehet. Bukás esetén az alapérték 8 pont, az utolsó lapok színének az értékre nincs befolyása.

A kontrázás kétszeresére, a rekontrázás négyszeresére emeli a felvételt, az arrivázs, illetve a teljesített idegen arrivázs alapértékét; a felvétel kontrázása és rekontrázása emeli a többletütésekért járó díjazást is.

Ha a felvevő 6, egyik ellenfele pedig 5 ütést ér el, a felvevő teljesít, de nyereségyéből le kell vonni a felvétel alapértékét, díjazást tehát csak kontrázás vagy arrivázs teljesítése esetén kap. Amikor a felvevő 6 ütést visz el és csak az egyik ellenfélnek van vagy egyiknek sincs ütése, a játék nélkül az ellenfeleknek járó ütéseket úgy kell elszámolni, mintha egyikük 5 ütést szerzett volna.

A szabálytalanságok elbírálása

A figyelmetlenségből eredő szabálytalanságot (renonsz) a vétlen játékosok bírálják el.

Az enyhe renonszot javítani kell vagy a játszmát meg kell ismételni.

Súlyos szabálytalanság esetén a játszma befejeződik és a renonszer büntetést fizet az alábbiak szerint.

a/ Amennyiben a bemondások szakasza még fejeződött be, a büntetés 8-8 pont.

b/ A bemondási szakasz lezárulása után a szabálytalankodó felvevő vállalkozása (az esetleges kontra vagy rekontra felszámításával) bukottnak számít; ha a renonszért az egyik ellenfél felelős, a felvevő teljesít és a vétkes társa helyett is fizet.

A szabályos játék esetén elérhető nagyobb értékeket figyelembe venni nem lehet. Többletütés a vétlen fél javára akkor számítható fel, ha azt a renonsz előtt teljesítette.

Az asszorti taktikája

Licitálás

11 kártyalap 600 milliónál több változatban kerülhet egy játékoshoz, a variációk száma tehát igen nagy. A kiosztott kártyalapok rendezése után mindenkinek meg kell becsülnie, hogy ha ő választhatja meg az aduszínt, hány ütést tudna szerezni velük. A várható ütésszámot a nagy lapok ütőereje (a fejütések) és a színek hosszúsága alapján lehet felmérni. A biztos vagy majdnem biztos ütéseket 1, az 50% körüli eséllyel elvihetőket 1/2 trikknek tekintjük, az utóbbiakról a lejátszás során derül ki majd, hogy szereznek-e ütést.

Ha aduval szeretnénk játszani, aduként a legjobb színünket vegyük számításba.

A nagy lapok után a következő számú trikkok számolhatók, adu- és mellékszínben egyaránt:

$$\begin{aligned}\acute{A} K &= 2 \\ \acute{A} D &= 1 \frac{1}{2} \\ \acute{A} &= 1 \\ K D &= 1 \\ K x &= \frac{1}{2}.\end{aligned}$$

Két további értékelési szempont:

- Előnyös, ha nagy lap vezetésű színben a bubi is a kézben van.
- Az $\acute{A} D$, a $K D$ és a $K x$ kombinációk ütőképessége jobb, amikor van mellettük még egy vagy kettő alacsonyabb kártya.

A tervezett aduszínben a harmadiktól, a leghosszabb mellékszínben a negyediktől kezdve minden lap további 1-1 trikknek számít. A mellékszín negyedik, esetleg ötödik lapjával főleg akkor sikerül az ütésszerzés, ha az aduszín erős, önmagában alkalmas legalább 3 ütés elvitelére.

Szanzadut a licitáláskor akkor kalkulálhatunk, ha 3-4 színben van fogásunk – minimum \acute{A} , $K x$ vagy $D x x$ –, színhiányunk nincs, az esetleges egyke lapunk pedig ász. A magas lapok ütőértéke a következő:

$$\begin{aligned}\acute{A} &= 1 \\ \acute{A} K &= 2 \\ \acute{A} K D &= 3 \\ \acute{A} K B &= 2 \frac{1}{2} \\ \acute{A} D &= 1 \frac{1}{2} \\ \acute{A} D B &= 2 \\ K x &= \frac{1}{2} \\ K D &= 1 \\ K D B &= 2 \\ D x x &= \frac{1}{2} \\ D B x &= 1.\end{aligned}$$

A dáma és a bubik azért értékesebbek, mivel szanzaduban nem fenyeget a lopás veszélye. Adu nélküli felvételben is kedvező, ha az Á D, a K D vagy a K x vezetésű színekben harmadik vagy negyedik lap is van.

A legalább Á vagy K D vezetésű hosszú szín 4-5. lapja 1-1 potenciális ütésnek tekinthető. A gyengébb longörnek értéke nincs, mert magasítására kevés az esély. Hosszú – főleg ötös – szín adu nélküli játékban egyébként is ritkábban fordul elő, mint adujátékban, mivel itt az egyenletes színeloszlás számít előnyösnek.

Ha a fenti elvek alapján kiosztott kártyáink legalább 5 ütés megszerzését valószínűsítik, harcolhatunk a felvételért, kézből magasságon azonban csak jó eséllyel elvihető 6 ütéssel licitáljunk.

Általában arra számíthatunk, hogy két játékos tart a kezében felvételre jogosító lapokat, tehát ketten fognak licitálni. Túl gyenge kézzel nem helyes megszólalni, mert kontrával, esetleg többszörösen is bukhatunk, ha pedig más lesz a felvevő, partnerünk – feltételezve nálunk néhány ütést – lehet, hogy alaptalanul kontrázik vagy téves ellenjátékot folytat.

A talonból kapható támogatást így kalkuláljuk:

- ▶ Három lap felvétele általában 1-gyel vagy 2-vel növeli a kiosztott kártyák ütőképességét. A két jó lap valamivel nagyobb esélyű, mivel hármas felvétel csak úgy fordulhat elő, hogy két játékos is passzal kezdi a licitálást, ezért a talonban az átlagosnál gyakrabban lesz ász vagy király.
- ▶ Kettes felvételben rendszerint 1-gyel emelkedik a megszerezhető ütések száma.
- ▶ Egy kártya felvétele esetén cirka 50% az esélye 1 ütést jelentő lap felhúzásának. A kezünkben hiányzó 25 kártya mintegy fele számít jónak, mert valamelyik longörhöz illeszkedik, illetve ász vagy király; szanzaduban a hosszú színek jelentősége kisebb, viszont hasznosabb a dáma és a bubik.
- ▶ Ha kézből játszunk, laperőnk nem változik, és a jobb oldali ellenfél (JE) – aki első kikérő is – 2 lappal erősödik, így alighanem ő lesz a veszélyesebb rivális.

Ha egy játékosnak ezeket a kártyákat osztották:

♣ K D 8 6
 ♦ 7
 ♥ Á D B 7
 ♠ 10 8,

treff vagy kör felvételre törekedhet, mindkét esetben kb. 5 ütésre számíthat. Talon nélküli játékokra tehát a kéz nem alkalmas, de birtokosa kettőig elmehet a licitálás során.

Ilyen lapokkal szanzadu felvétel érdekében lehet licitálni:

♣ Á D 7
 ♦ K D
 ♥ Á K 6
 ♠ K B 8.

A színeloszlás egyenletes, treffben 1 vagy 2, káróban 1, körben 2 és pikkben 1 ütés valószínű. Mivel a 8 magas lap közül 5 a kézben van, más játékos várhatóan nem fog licitálni. A laperő alapján a két lap cserélése látszik a leghelyesebbnek.

A felvételt drágítani, illetve két passzolás után ugró licittel élni akkor érdemes, ha a 6 ütést a kiosztott 11 kártya önmagában valószínűsíti. Gyengébb kézzel játsszuk az utolsó licitált fokozatot, illetve vállaljunk hármass felvételt, így kisebb a bukás kockázata, és több lap cserélésekor jobb eséllyel mondhatunk szanzadut vagy arrivázst, így alacsonyabb felvételen is nagyobb pontszámot nyerhetünk.

Az aduszín megválasztása, az arrivázs bemonddása

A talon felvételekor kiderül, hogy a játékosok milyen támogatást kaptak kiosztott lapjaikhoz. A talonnal megnövelt kéz birtokában felvevőként döntenünk kell, hogy a négy szín közül melyik legyen a tromf vagy játszhatunk-e adu nélkül. Szanzadura ritkán van lehetőség, a kezek általában csak adus felvételre alkalmasak.

Adus felvételt a legütőképesebb színben játsszunk, erre a célra megfelel

- a legalább ötös hosszúságú szín;
- a négyes szín ásszal vagy királlyal;
- az Á K x, Á D x vagy K D B lapokból álló hármass szín.

Egyenlő hosszúságú színek közül válasszuk az erősebbet.

Az arrivázs bemonddásához jó 6 ütéses, de inkább erősebb kéz szükséges, akár aduval, akár adu nélkül játszunk. Legalább 7 ütést garantáló kártyák birtokában taktikus felvevő játékkal általában elérhető, hogy az ellenfelek a végjátékban ne üssenek.

Szanzadut akkor vállalhatunk, ha lapjaink alkalmasak legalább 6 ütés elvitelére, a kézben sem színhiány, sem egyke lap nem lehet. Szingli ásszal azonban játszhatunk szanzadut akkor, ha ütés kiadás nélkül is teljesíthetünk.

Kontrázás

Az adujáték kontrázásához mindig szükséges megfelelő aduszín – Á D, K x x, x x x x vagy erősebb –, tudniillik hiába van valakinek minden mellékszínből akár Á K is a kezében, ha a felvevő hatos vagy hetes aduszíne a nyéréshez önmagában elegendő.

Saját ütőerőnkön kívül vegyük számításba a partnertől várható ütésszámot is. Induljunk ki abból, hogy

- a nem licitáló partner 1 ütést fog elvinni,
- ha a hármas vagy a kettes magasságon licitált, 2 ütés megszerzése várható tőle,
- egyes vagy kézből fokozatú licit után valószínűleg 3-at fog ütni.

Kézből felvételben a bal oldali ellenfél (BE) a fentieknél eggyel több ütést várhat partnerétől, mivel társa ilyenkor 2 lapot kap a talonból.

Ha a fentiek mérlegelése alapján a védőjátékosok legalább 6 ütést szerezhetnek, indokolt a kontra bemondata.

A felvétel kontrázása esetén az esetleges arrivázs ellen gyakorlatilag mindig célszerű kontrát mondani, mert 5 ütéses kézzel a felvevőnek nincs reális esélye az utolsó 3 ütés megszerzésére. A felvétel drágítása nélkül az arrivázst főleg akkor helyes kontrázni, ha az egyébként gyenge kézben 4-5 adu van királlyal vagy dámával (az ász még jobb lenne, de az nyilván a felvevőnél van).

A szanzadu kontrázásakor a partner várható ütésszámát az adujátékhoz hasonlóan becsülhetjük fel. Adu nélküli játék vállalása előtt azonban a felvevő gyakran egyedül licitál, ezért társunk licitálással nem tud erőt jelezni.

A kontrázáshoz olyan lapkombináció szükséges, amely kizárja, hogy a felvevő ütés kiadás nélkül teljesítsen, legjobb, ha az ütésre esélyes kombinációk 3-4 színben vannak elszórva. Szanzadu ellen persze jó a húzós szín is – mint az Á K D B x –, de erre racionális felvevő játék esetén nem számíthatunk.

Az adu nélküli arrivázst csak kivételesen lehet kontrázni, főleg akkor, ha a felvétel is buktathatónak látszik.

Mind adujáték, mind szanzadu ellen kedvezőbb, ha a jobb oldali ellenfél az erősebb. Az ütőerő ebben a pozícióban jobban érvényesíthető, mert a felvevő vagy a BE kikérése esetén a felvevő után tesz lapot az ütésbe, előnyére szolgálhat az első kikérés joga is, emiatt a JE kontrázik gyakrabban. Ha az aduszínből pl. Á D 10 van a kezében, azzal 3 ütést szerezhet (hacsak nem kér ki adut, de az rossz játék lenne); ugyanez a BE kezében kevésbé értékes, az ő esetében a felvevő felülloppással olykor megütheti a dámát vagy a tízest, esetleg mindkettőt.

Rekontrázás

Színt akkor rekontrázzunk, ha az átlagosnál rosszabb adu- és erőmegoszlást feltételezve is elvihető az ütések többsége. Vegyük figyelembe, hogy a két ellenjátékos közül aduban bizonyára a kontrázó az erősebb.

A szanzadut jelentősebb kockázat nélkül lejátszható 6 ütés birtokában rekontrázzuk. Kétséges esetben jobb a passzolás, mert a szanzadu egyébként is drága felvétel.

Az arrivázst adus vagy adu nélküli játékban egyaránt rekontrázhatjuk, ha jó esélyünk van 7 ütés megszerzésére. 6 biztos ütés esetében adujátékban bemondhatjuk a rekontrát, amennyiben az aduszín erős és az ütések főleg nagy lapoktól várhatók; szanzaduban inkább passzoljunk.

Skartolás

A lapcserével minden játékos olyan lapkombinációt igyekszik kialakítani, amely a legmagasabb ütésszám elérésére nyújt esélyt.

A felvevőnek a skartolandó lapokat 6 biztos ütés esetén is gondosan meg kell válogatnia az arrivázs és a többletütések érdekében. Adujátékban az ásznál kisebb egyke lapot vagy kettes-hármas színek kis, illetve közepes kártyáit tegye le. Adu nélküli felvételben is kis ütőértékű lapokat skartoljon, legjobb 3-3-3-2 vagy 4-3-2-2 eloszlást tartania, mert ezzel megakadályozhatja az ellenfelek hosszú színének magasítását. Persze ne habozzon szélsőségesebb eloszlást fenntartani akkor, ha ütéskiadás nélkül vagy 1 ütés kiadása után teljesíthet.

Az alábbi példában a felvevő kettes játékra vette fel a talont:

♣ 10 6
 ♦ 9 7
 ♥ Á K B 7
 ♠ Á B 9 8 6.

A pikk bemondása után legjobb a két treff vagy a két káró skartolása. Arrivázsra vállalkoznia nem célszerű, mert ha az aduban erősebb ellenfélnek legalább 3 körje is van, a figura nem fog sikerülni.

Hármasnál drágább felvételben az egyik, illetve mindkét ellenfél olyan laptól vagy lapoktól szabaduljon meg, amelyekkel megtartás esetén nem szerezhethnének ütést. Adut lerakni értelmetlen, legjobb kettes vagy hármas hosszúságú színből kis lapot skartolni. Az aduszínben erősebb játékos arra törekedjen, hogy minden színből maradjon legalább 2 lapja. Az aduban gyenge vagy középerős – legfeljebb B x x lapokkal rendelkező – ellenjátékos lehet a legrövidebb színekből, akár színhiányt is csinálhat annak érdekében, hogy kis aduival lopással üthessen. Az ellenfelek szanzadu ellen is az ütésre alkalmatlan színeikből skartoljanak, fogásaikat ne bontsák meg.

A következő példa a felvevőtől jobbra ülő ellenjátékos skartolását mutatja be. A felvétel kézből káró, a BE nem licitált, a JE kártyái a talonnal együtt ezek:

♣ K D B 7
 ♦ K B 10 6
 ♥ Á 10 8
 ♠ 9 8.

A felvevő nyilván aduban és pikkben erős, a partner némi támogatásával a felvétel buktatható, ezért azt érdemes megkontrázni. Célszerű skartolás a kör tízes és nyolcas, ezzel meggátolható a kör király és dáma ütése.

Lejátszás

Felvevő játék

Adus felvételben a felvevőnek az ütés átvétele után célszerű többször kikérnie a négyes-ötös mellékszínéből, hogy az ellenfelek minél előbb kitegyék aduikat. Ezáltal biztos ütéssé válnak a kis adu lapok, sőt leaduzás után ütnek a legalább négy lapból álló szín (longőr) megmaradt kártyái is.

Ha egy színből 5 lapja van, az esetek 9,0%-ában lehet az összes hiányzó kártya az egyik ellenfél kezében, a 3/1 vagy 1/3 eloszlás valószínűsége 49,6% és 41,4% eséllyel fordul elő, hogy mindkettőjüknek 2 lapjuk van a színből.

Négyes hosszúságú szín esetén a 0/5 vagy 0/5 megoszlás valószínűsége mindössze 3,5%, a 4/1 vagy 1/4 esélye 27,6%, az esetek legnagyobb részében, 68,9%-ában 3/2, illetve 2/3 lap lesz az ellenfelek kezében.

A fenti adatok azonban csak a hármas felvételre igazak, amikor a felvevő a skart minden lapját ismeri; kettes játékban már lehet az egyik ellenfél a színből, drágább felvételben pedig valószínű is, hogy a mellékszínből 1 lap a skartba kerül.

Ha hosszú mellékszíne nincs és aduznia sem érdemes, a felvevő bármikor kikérhet K D, K D B vagy D B x kombinációból, illetve jöhet gyenge rövid színnel.

Az Á D (x), az Á K B és a K x (x) kombinációkból való kikérést lehetőleg kerülni kell, mert ezekkel eggyel többet lehet ütni, ha jobbról hívnak a színbe vagy a hiányzó nagy lap a BE kezében van és ő bontja a színt.

Szanzadu-felvételben döntő fontosságú lehet a longőr magasítása, ezért a felvevőnek ütésbe kerülése után a legtöbb esetben célszerű a leghosszabb színéhez nyúlania. Ügyeljen arra, hogy a lejátszás elején ne keletkezzen fogás nélküli színe, ezért ne jöjjön le longőr hiányában sem Á (x), Á K vagy K D lapokból álló színével. A villás színből vagy a kis lappal fedezett király mellől való kikérés szanzaduban is mellőzendő.

Ha a felvevő kezében – akár aduval, akár adu nélkül játszik – a lejátszás végére csak biztosan ütő kártyák maradnak, helyesen teszi, ha a játék gyorsítása érdekében e ténytet bejelenti és lapjait leteríti.

Hasonló okból, ha a kezében maradt lapok ütésre esélytelenek, a hátralévő ütésekről mondjon le, arra azonban ügyeljen, hogy emiatt ne veszítse el a felvétel alapértékét, tehát a lemondás jogával csak akkor éljen, ha legalább 7 ütése van vagy már mindkét ellenfél ütött. A lemondást egyes vagy kézből felvételben is meg kell gondolni, mert a hármas vagy hosszabb szín kis kártyája a miatt is üthet, hogy az ellenfelek a színből több lapot a skartba raktak.

Az arrivázs teljesítése érdekében a felvevőnek lényegében úgy kell játszania, mint a felvételért, arra azonban vigyázzon, hogy a végjátékra ne maradjon a kezében nem magasított kis lap. Alacsony kártyáit előbb kérje ki vagy tegye őket az ellenfelek kikéréseibe, még Á x (x), Á K x, Á D x és hasonló kombinációkból is. Biztosan ütő magas mellékszínű lapokkal vagy egy felmagasított hosszabb színnel a középjátékban eldöntheti, hogy rájátszik-e az idegen arrivázsra. Ha az ellenfeleknél már nem lehet adu vagy azok beejtethők a saját ütőibe, a 7-8. menetben játssza le megmaradt adalapjait és az idegen arrivázs teljesíthető lesz.

Ellenjáték

A felvevő jobb oldali szomszédja jól gondolja meg az indító kijátszást. Az erős játékos alkalmazzon támadó jellegű első kikérést, vagyis hosszú színt bontson nagy lappal, jó kikérés különösen az Á K x (x) vagy a K D x (x) kombináció legmagasabb kártyája. Gyengébb kézzel vagy erős longór hiányában kettes vagy hármas hosszúságú színnel jöjjön, Á D (x) villából vagy K x (x x)-ből azonban ne kérjen ki, mert elveszíthet egy ütést.

A továbbiakban a gyengébb ellenfél alkalmazkodjon partnere játékához, folytassa az általa kikért színt. Adut az ellenfelek csak akkor kérjenek, ha más kijátszás ütésvesztéssel járna, míg ugyanez a veszély az aduszínben nem fenyeget.

A sikeres ellenjátékhoz jó együttműködés szükséges. A felvevő kikéréseit csak az egyik ellenfél fedje, új szín lejátszásakor ügyeljenek arra, hogy partnerüket aduban ne rövidítsék. Szomszédos lapok közül – kivált, ha új szín bontásáról van szó – a BE a legkisebbet, a JE a legnagyobbat kérje ki, ezzel elkerülhető a nagyobb lapok pazarló felhasználása.

Szanzadu ellen még a négy kis lapból álló szín magasítását is meg lehet próbálni, de longórral csak az jöjjön, akinek két másik színben is van fogása, mert ha később nem tud ütésbe kerülni, felmagasodott kártyái nem értékesíthetők.

Arrivázs ellen különösen fontos a jó szín megtalálása, amellyel a felvevő aduban rövidíthető, illetve amelyet adu nélküli játékban magasítani lehet.

Az ellenjáték során két konvenció is alkalmazható.

- 1./ Ha az egyik védőjátékos ásszal vagy királlyal kezdi egy szín lejátszását, társa színének hosszúságát azzal jelezheti, hogy párból először a kisebb, aztán a nagyobb kártyát, hármas vagy hosszabb színből viszont előbb nagyobbat, majd kisebbet tesz ki. A kikérő ebből látni fogja, hogy van-e partnerének legalább hármas színe, így elkerülheti, hogy rövidítse őt aduban.

A konvencióból következik, hogy ha a partner az ászra vagy a királyra elsőként a 6-t rakja, csak 1 vagy 2 lapja lehet. Ez akkor is így van, ha a 7-t játssza ki, amennyiben a legkisebb lap a kikérőnél van vagy skartolta azt, illetve a felvevő teszi az ütésbe.

A másik ellenfélnél esetleg lehet egyke lap vagy színhiány is, ekkor a színeloszás hamar tisztázódik.

Kivételesen előfordulhat, hogy a színhosszúság jelzése egy ütés elvesztésével járna, ilyenkor persze a szín második kikérésébe hármas vagy hosszabb színből is az ütésre alkalmas lapot kell kitenni.

A szituáció olyan is lehet, hogy érdemes a kettes színt csökkenő sorrendben kijátszani. A BE ezt főleg akkor teszi, amikor a lopatás kisebb hátránnyal jár, mint más mellékszín bontása, mert azokból villája vagy gyengén fedezett királya van. A JE pedig azért keltheti a hármas szín látszatát, hogy a felvevő alacsony aduval lopjon, amit megfelelő középlappal felüllophat.

A konvenció szanzadu ellen is alkalmas a színeloszlás felderítésére.

- 2./ Aki a lejátszás első felében akár a felvevő, akár a másik ellenjátékos kikérésébe idegen színt dobhat, először abból a színből játsszon ki, amelynek kikérését partnere részéről szívesen venné. A jelzett szín általában a legerősebb, kb. egyenlő erejűek közül a hosszabb, a BE azonban jelezhet semleges színt is abban az esetben, ha legerősebb kombinációja az Á D x (x) vagy a K x x (x). Jelzésként rendszerint a legkisebb kártyát célszerű kitenni, de akinél Á K D (x stb.) van, az dobja az ászt. A jelzést követően a másik védő ütésbe kerülve kérje ki a szín legmagasabb kártyáját, egyke lappal azonban csak akkor jöjjön, ha biztosan ütő aduja nincs.

Adujátékban a konvencióval főleg akkor lehet élni, amikor az ellenpár egyik tagjának eleve nincs aduja. Szanzadu elleni játékban gyakrabban alkalmazható, mivel aduszín hiányában könnyebben fordulhat elő dobás.

Ulti

A XIX. század során a már korábban is ismert, francia eredetű máriásból alakult ki Magyarországon a talonmáriás, ebből jött létre az egyszerű ultijáték – első említése 1930-ból való –, majd néhány évtizeddel később a többszöri taloncserét megengedő, érdekesebb rablóulti. Az 'ulti' fogalma ma már a rablóultit jelenti, mert az újabb játéktípus teljesen kiszorította a régit. Az alábbiakban a manapság leginkább elfogadottnak tekinthető szabályok olvashatók, és azok alapján történik a céltudatos játék kérdéseinek tárgyalása is.

Játékszabályok

A résztvevők száma három vagy négy, ha négyesben játszanak, a mindenkori osztó kimarad a játékból.

A játékhoz magyar kártyára van szükség.

A kártyalapok ütőerejének csökkenő sorrendje az aduval játszott felvételekben: ász, X, király, felső, alsó, IX, VIII és VII; az adu nélküli felvételekben: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII és VII.

A játék sorrendje az óramutató járásával ellentétes irányú.

Az ultit pénzben játsszák, az alapegységet előzetesen, valamennyi játékos egyetértésével kell megállapítani.

A résztvevők a játék megkezdése előtt megállapodnak az ülésrendben és az első osztó személyében vagy mindezt sorsolással döntenek el.

A játék egysége a játszma, amely a keverés, emelés, osztás, licitálás, bemonadások, lejátszás és elszámolás szakaszából áll.

A lapok képes felét megnézni vagy másnak megmutatni csak a szabályok által megengedett esetekben szabad.

A szabálytalan eszközökkel való összjáték és más zavarása tilos. Az ellenjátékot segítő egyezmények (konvenciók) valamennyi játékos előzetes egyetértésével alkalmazhatók, azok betartása nem kötelező.

Keverés, emelés, osztás

Az osztó a kártyacsomagot alaposan összekeveri, majd a bal keze felől ülő játékos elé helyezi, aki abból egy részt leemel és a kártyacsomagot úgy egyesíti, hogy a leemelt rész kerüljön alulra, vagy a kártyacsomagra való ráütéssel jelzi, hogy nem kíván emelni.

Az osztó a jobb keze felől ülő játékosnál kezdve osztja szét a lapokat. Az első játékosnak 7 kártyalapot ad, majd az osztást ötösével folytatja a kártyacsomag elfogyásáig.

A keverés, emelés és osztás során a lapok képes oldala nem válhat láthatóvá. Osztás után a játékosok lapjaikat felveszik és úgy tartják, hogy azok képes felét más jogtalanul ne láthassa meg.

Licitálás

A licitálás szakaszában dől el, hogy a három játékos közül ki lesz a felvevő és milyen vállalkozásért fog játszani.

A licitálást az osztó jobb keze felől ülő játékos kezdi: két tetszés szerint lapját lefordítva az asztalra helyezi – ez lesz a talon –, majd passz bemonddásával jelzi, hogy az első licitálási fokozatot vállalja vagy megnevezi értékesebb vállalkozását.

A többiek sorban felveszik és két tetszőleges kártyájukkal kicserélik a talont (rablás), majd megnevezik vállalkozásukat, illetve passz bemonddásával jelzik, hogy nem kívánnak licitálni. A rabló játékos köteles magasabb fokozatú vállalkozást bmondani, mint az előző licitáló; a talonba a felvett lapot is visszateheti. Az aduszínt licitáláskor csak abban az esetben szabad közölni, ha az piros. A játékosok mindaddig újra licitálhatnak, amíg a felvétel véglegessé nem válik.

A vállalkozások (figurák) a következők:

Parti

A felvevő akkor nyer, ha több pontot gyűjt össze, mint ellenfelei. 10-10 pontot érnek az ütésekben elvitt ászok és tízesek, valamint az utolsó ütés megszerzése; az ugyanazon színben lévő király és felső bmondás esetén aduban 40, mellékszínben 20 pontot ér (mariázsok). Az utoljára letett talonban (vagyis a skartban) lévő ász vagy tízes az ellenfelek ütéseikhez számít. A parti értéke makk, zöld vagy tök adu esetén – azaz olcsó színben – 1 pont, piros aduval 2.

Negyven-száz

A felvevőnek a nála lévő 40-nel legalább 100 pontot kell összegyűjtenie, a 40-et két 20 nem pótolja. A lapok értékelése ugyanaz, mint partinál, díjazása 4 pont, pirosban 8.

Ultimó

Akkor teljesül, ha a felvevő a 10. ütést az adu hetessel viszi el. Értéke 4 pont, piros aduval 8.

Hús-száz

A felvevőnek a nála levő 20-szal kell 100 pontot összegyűjtenie. Díja 8 pont, pirosban 16.

Betli

Adu nélküli figura, amelyet a felvevő úgy teljesíthet, ha egyet sem üt. Értéke 5 pont.

Rebetli

A cél ugyanaz, mint az előző figurában, a díjazás azonban kétszeres: 10 pont.

Terített betli

Olyan betli-játék, amelyben az első ütés lejátszása után mindenki leteríti lapjait, és nyílt kártyákkal folytatja a játékot. Értéke 20 pont.

Durchmars

A felvevő 10 ütés elvitelével nyer. Értéke 6 pont, piros adu mellett 12.

Terített durchmars

Olyan durchmars-játék, amelyben az első ütés lejátszása után mindenki leteríti lapjait, és nyílt kártyákkal folytatja a játékot. Díjazása 12 pont, piros adu esetén 24.

Szín nélküli durchmars

Ez a figura is az összes ütés elvitelével teljesíthető, de aduszín nincs. Értéke 6 pont.

Redurchmars

A szín nélküli durchmars drágább válfaja, értéke 12 pont.

Szín nélküli terített durchmars

Olyan adu nélküli durchmars-játék, amelyben az első ütés lejátszása után mindenki leteríti lapjait, és nyílt kártyákkal folytatja a játékot. Díja 24 pont.

Aki ultimót mond, az egyben vállalja a partit is. Más vállalkozások mellett parti nincs.

Az alábbi figurák közül kettő vagy három együttesen is vállalható (összetett bemondások):

- negyven-száz vagy húsz-száz,
- ultimó,
- durchmars vagy terített durchmars (csak aduval).

Összetett bemondás esetén parti akkor sincs, ha az egyik vállalt figura az ultimó.

Licitáláskor a magasabb értékű bemonadás vagy összetett bemonadás rontja a kisebb értékűt. Az ultimó a 4, a piros ultimó a 8 pont értékű vállalkozást megelőzi, mert az ultimóval mindig együtt jár a parti vállalása. Azonos pontszám esetén az egyszeres vállalkozás jobb az összetettnél, a két elemből álló pedig a háromszorosnál.

A licitálás fokozatai a következők (az olcsó színű adu nincs jelezve):

<i>Fokozat</i>	<i>Vállalkozás</i>	<i>Pontszám</i>
1.	parti	1
2.	piros parti	2
3.	negyven-száz	4
4.	ultimó (+ parti)	4 + 1
5.	betli	5
6.	durchmars; szín nélküli durchmars	6
7.	negyven-száz – ultimó	8
8.	piros negyven-száz; húsz-száz	8
9.	piros ultimó (+ parti)	8 + 2
10.	negyven-száz – durchmars; ultimó – durchmars	10
11.	rebetli	10
12.	húsz-száz – ultimó	12
13.	terített durchmars; piros durchmars; redurchmars	12
14.	negyven-száz – ultimó – durchmars	14
15.	húsz-száz – durchmars	14
16.	negyven-száz – terített durchmars; ultimó – terített durchmars; piros negyven-száz – ultimó	16

17.	piros húsz-száz	16
18.	húsz-száz – ultimó – durchmars	18
19.	negyven-száz – ultimó – terített durchmars	20
20.	húsz-száz – terített durchmars; piros negyven-száz – durchmars; piros ultimó – durchmars	20
21.	terített betli	20
22.	húsz-száz – ultimó – terített durchmars	24
23.	piros húsz-száz – ultimó	24
24.	piros terített durchmars; szín nélküli terített durchmars	24
25.	piros negyven-száz – ultimó – durchmars	28
26.	piros húsz-száz – durchmars	28
27.	piros negyven-száz – terített durchmars; piros ultimó – terített durchmars	32
28.	piros húsz-száz – ultimó – durchmars	36
29.	piros negyven-száz – ultimó – terített durchmars	40
30.	piros húsz-száz – terített durchmars	40
31.	piros húsz-száz – ultimó – terített durchmars	48

Ha egy licitet két passz követ, az utolsó licitáló a talont visszaveheti magasabb felvétel érdekében (önrablás), ebben az esetben a másik két játékos ismét jogosulttá válik rablásra. A felvétel akkor lesz végleges, ha egy licitet sem rablás, sem önrablás nem követ. Az utolsó licitáló lesz a felvevő, aki a másik két játékos (a védők) ellen egyedül játszik.

Bemondások

A felvevő aduval játszott felvételben köteles megnevezni az aduszínt, kivéve, ha már a licitálásból kiderült, hogy a tromf piros.

A partit vagy ultimót játszó felvevő első kikérésekor bejelentheti a kezében lévő egy vagy több 20-at, illetve a 40-et a szín megjelölése nélkül. A mariáz sok közlése nem kötelező, be lehet mondani egy részüket is, de az elhallgatott kombinációnak pontértéke nincs. Más vállalkozások esetén – ide értve az olyan összetett figurákat is, amelyek egyik eleme az ultimó – 20 vagy 40 bemondása nem lehetséges.

A védők első kitevésükkor a partit vagy ultimót játszó felvevő ellen bejelenthetik mariázsaikat, joguk van továbbá bármely vállalkozás kontrázására. Aki az első ütéshez szó nélkül lapot ad, később már nem kontrázhat. Az ultimó és a parti, továbbá az összetett bemondások elemei külön-külön kontrázhatók, ilyen esetben azt is meg kell jelölni, hogy a kontra a vállalkozás melyik része ellen irányul. Adujátékban a kontrázás közös, az egyik védő bemondása kihat a másikra is, ezért azt ugyanazon vállalkozásra vonatkozóan nem ismételheti meg. Adu nélküli játékban a kontrázás egyéni, a két védő egymástól függetlenül kontrázhat.

Ha az első ütéshez már mindenki kijátszott, a felvevő a kontrára rekontrát, a védők szubkontrát, a felvevő hirskontrát, a védők mordkontrát mondhatnak. A kontrázási fokozatok betartása kötelező, aki nem kíván bemondással élni, az passzol. Adu felvételben a magasabb kontrázási fokozatok is közösek, adu nélküliben egyéni, ám adu nélküli felvételben, ha mindkét védő kontrázott, illetve szubkontrázott, a felvevő rekontrája, illetőleg hirskontrája mindkettőjükre vonatkozik. Terített figura vállalása esetén a lapokat az esetleges kontrázás, rekontrázás stb. befejezése után lehet leteríteni.

Lejátszás

Az olcsó színben partit játszó felvevő az első kikérés előtt 2-2 pont értékének kifizetése ellenében elállhat a lejátsszástól.

A lejátsszás 10 ütésből áll, a játékosok minden ütéshez 1-1 lapot játszanak ki kezükből. A kijátszott kártyát képpel felfelé az asztalra kell helyezni.

Az első ütésben a felvevő kér ki, a második ütestől kezdve az a kikérő, aki az előző ütest elvitte. A kézben lévő lapok közül bármelyik kikérhető, de aki ultimót mondott, az adu hetest az első kilenc ütésben nem kérheti ki.

A kikért lapra azonos szín magasabb ütőerejű kártyáját, ha ilyen nincs, alacsonyabb lapot, annak hiányában adut kell kitenni; ha adu sincs vagy a vállalkozás adu nélküli, a hiányzó színre bármely lapot rá lehet tenni. Az ütési kötelezettség akkor is érvényesül, ha egy idegen színre ketten tesznek adut: ilyenkor a harmadik kijátszónak – erre alkalmas kártya birtokában – ütnie kell a második kijátszó lapját. Ha a mellékszínű kikérést a második kijátszó aduval üti, a harmadik a kikért szín bármelyik lapját kitheti. Az ultimót vállaló játékos az adu hetest a 10. ütés előtt csak akkor teheti ki, ha más aduja nincs.

Az ütest az viszi el, aki abba a legnagyobb adut, adu nélküli ütés esetén pedig a kikért szín legmagasabb lapját játszotta ki.

Ütéseit minden játékos lefordítva gyűjti. A játékosok saját ütéseiket, továbbá a felvevő a talont a lejátsszás során bármikor megtekinthetik, más lapjait a lejátsszás végéig megnézni nem szabad.

A lejátszás a 30 kártyalap kijátszásáig tart, de ha az eredmény már korábban egyértelművé válik (pl. a betlit játszó felvevő ütést szerez, durchmars ellen üt az egyik ellenfél) vagy a felvevő a játékot feladja, előbb is befejeződik. Feladás csak a kontrázási szakasz befejeződése után lehetséges; ha a játszmában még teljesíthető vagy buktatható csendes figura, a feladáshoz a védők hozzájárulása szükséges.

Elszámolás

Lejátszás után meg kell állapítani a játszma eredményét és annak pénzbeli értékét, majd a felvevő és két ellenfele elszámol egymással.

Az alábbi célok bemondás nélküli (csendes) eléréséért a felvevő, illetve a védők díjazást kapnak:

- a/ Parti vagy ultimó mellett, illetőleg ellen olcsó színű adu esetén 1, pirosban 2 pont jutalomban részesül az a fél, aki legalább százat ért el. A bemondott mariázok értéke bármennyi lehet.
- b/ Aduval játszott felvételben, ha az ultimó bemondva nem volt, az ultimó díjának felét kapja az a fél, aki az utolsó ütést az adu hetessel viszi el.

Ha egy játékos ultimót nem mondott és adu hetesét bármely, aduval játszott felvételben ellenfél vagy a partner a 10. ütésben megüti, a csendes ultimó elbukik.

Bemondott ultimó bukása esetén olcsó színben 4, pirosban 8 pont értékű külön díjazást is kell fizetni, amelynek mértékén a kontrázás nem változtat. A csendes ultimó buktatásának jutalma 2, illetve 4 pont. A többi figura ugyanannyit ér megnyerve, mint elveszítve.

A szabálytalanságok elbírálása

A keverés, az emelés vagy az osztás hibáját azonnal javítani kell vagy a játszmát meg kell ismételni.

A játszma későbbi szakaszában elkövetett renonszot a vétlen játékosok döntése szerint enyhének vagy súlyosnak kell tekinteni.

Az enyhe renonszot ki kell javítani.

Súlyos renonsz esetén a játszma befejeződik, a vétkes büntetést fizet a következők szerint:

- a/ Licitálási renonszért az utolsó szabályos licitnek megfelelő értéket fizeti mindkét társa részére. Ha ez az ultimó volt, az ultimó-buktatás jutalmát is ki kell fizetnie.
- b/ Ha a bemondási szakaszban a felvevő szabálytalankodik, úgy kell tekinteni, mintha vállalkozásait elbukta volna.

Védő súlyos renonsza esetén a felvétel teljesítettnek számít, de a hetes nélkül vállalt ultimó, a 40 hiányában bementett negyven-száz és a 20 nélküli húsz-száz ilyenkor is bukottnak tekintendő. A szabálysértő a felvevőnek járó érték kétszeresét fizeti, partnere nem fizet.

A renonsz előtt bementett kontra vagy magasabb fokozat értékét figyelembe kell venni, viszont a renonsz hiányában alkalmazható bementések, a teljesíthető csendes figurák és az elbukható csendes ultimó díja nem számítható fel.

- c/ Lejátszási renonsz esetén az előző szabályok irányadók azzal az eltéréssel, hogy a szabálytalanság előtt teljesített vagy elbukott figurát, továbbá a megnyert csendes százat a játékban kialakult eredmény alapján kell elszámolni. A vétlen fél javára megfelelő teljesítési valószínűség esetén csendes figura is felszámolható.

Néhány szabályváltozat

A XX. század közepe óta az ultinak kialakultak olyan válfajai, melyeket viszonylag sokan követnek, ezért a játék ismertetése ezek nélkül nem lenne teljes.

Vannak, akik a durchmarsot és a terített durchmarsot aduval önállóan nem, csak összetett bementés részeként, tehát százzal vagy ultimóval kombinálva játsszák.

Ma már uralkodónak tekinthető felfogás, hogy licitáláskor az egyenlő értékű bementések közül az egyszeres vállalkozás megelőzi az összetettet, a két elemből álló pedig a többszörösen összetettet. A korábban általános szabálynak azonban továbbra is vannak követői, szerintük egy bementést csak magasabb értékű vállalással lehet lerontani, ez 20 licitálási fokozatot jelent.

Az elmúlt évtizedek során több új figura is megjelent az ultisok gyakorlatában, legtöbbjük nem volt sem hosszú életű, sem különösebben elterjedt. Az újszerű játékalakzatok közül a négy ász bizonyult a legelfogadottabbnak, amely lassan standard figurává válik. A négy ász – elnevezéséhez híven – az összes ász elvitelével nyerhető meg, értéke olcsó színben játszva 4, pirosban 8 pont (csendesen a fele). Az önállóan bementett négy ász mellett partit is játszanak. A figura a licitálási sorban a negyven-száz és az ultimó között helyezkedik el (az ultimó azért értékesebb, mert buktatásának külön jutalma van). A négy ász kombinálható negyven-százzal vagy húsz-százzal és ultimóval; ellenben durchmarssal vagy terített durchmarssal együtt nem mondható be. A négy ász bevezetésével összesen 12 új licitálási fokozat válik lehetségessé.

A négy ász csendesen is teljesíthető parti, ultimó, negyven-száz, húsz-száz, továbbá negyven-száz – ultimó és húsz-száz – ultimó mellett vagy ellen. A felvevő által esetleg skartolt ász a bementett és a csendes figura szempontjából is az ellenfelek ütéseire számít. Durchmars vagy durchmarsot is magába foglaló összetett vállalkozás esetén a csendes négy ásznak nincs értéke.

A helyes játék elvei

Licitálás

A kéznek a rablás előtt legalább 9/10 részben alkalmasnak kell lennie a megcélzott figura teljesítésére, mert a talontól többnyire csak szolid segítség várható. Alapvetően fontos annak ismerete, hogy milyen típusú kártyák szükségesek egy-egy vállalkozás megnyeréséhez, ezért először ezt a kérdéskört tekintjük át.

Parti (Pt)

Az elérhető pontszám az alábbiak szerint kalkulálható.

- a/ A kézben levő mariázsok biztos 20, illetve 40 pontot jelentenek, hacsak feledékenységből vagy taktikai okból nem mellőzzük bejelentésüket.

A lapjainkból hiányzó K F pároknak általában a fele van egy kézben, pl. ha két mellékszínből nincs sem királyunk, sem felsőnk, alighanem 20-at fognak ellenünk jelenteni.

- b/ Az Á X (l'amour) vezetésű színek 10 pontot érő, vagyis major lapjai biztosan megszerezhetőnek tekinthetők. Á X x vagy hosszabb mellékszínben ugyan fennáll a veszély, hogy az egyik, esetleg mindkét értékes kártyát aduval ellopják, de ha időben elvesszük az ellenfelek aduit, a lopás megelőzhető.

Ha valamiből egyke ászunk van, aduütéssel elvihetjük a tízest is. Á x és hosszabb színben a tízes elvitele csak kivételesen sikerülhet, főleg akkor, ha az egyik védő kezében egyke X van vagy Á K lapokból álló színünkbe a jobb oldali ellenfél (JE) bármilyen kombinációból vagy a bal oldali ellenfél (BE) a X alól behív.

Ász nélküli színben a tízessel általában ütünk, ha mellette király vagy felső van, továbbá akkor is, amikor a szín legalább négyes hosszúságú (longőr) és az aduerő legalább közepes. X x (x) típusú mellékszínekben az esély 50% körüli, szingli tízessel pedig ne számítsunk pontszerzésre. Ha valamely mellékszínből a talonnal megnövelt kézben X x van és a tízest letesszük, az esetek többségében el fogjuk vinni az ászt, mert ha a kis lapot mi kérjük ki, az ásszal gazdája bizonyára nem üt be, hanem tartalékolja a tízes elfogására, így ászát aduval lophatjuk.

Az Á és X nélküli – azaz fejetlen –, legalább kettes hosszúságú színek értékes kártyái az ellenfelekéi lesznek; egyke lap esetén mintegy 2/3 a valószínűsége, hogy 10 pontot szerezhetünk. Ha egy színből nincs egyetlen lapunk sem, 20 pontra számíthatunk, de ha a kéz viszonylag gyenge, sok a kiadó ütés, inkább 10 ponttal számoljunk.

A skartba került major lap a szabályok értelmében mindig az ellenfelek javára számít.

- c/ Az utolsó ütés elviteléhez négy erősebb vagy legalább öt adura és olyan kézre van szükség, amely az ütések többségének megszerzésére alkalmas.

Tegyük fel, hogy makk partit játszunk ezekkel a kártyákkal:

makk	Á K A IX
zöld	Á X F
tök	K F
piros	F.

20-at be tudunk mondani, a makk 10, a zöld várhatóan 20, a tök 0, a piros 10 vagy 0 pontot hoz, megszerezhetőnek látszik az utolsó ütés, ez összesen 60-70 pont. Az ellenfeleknél 20 vagy 40 nem lehet, ezért célszerű lejátsszással a parti megnyerhető.

Negyven-száz (40-100)

Legalább négy – kivételesen három erős – adura feltétlenül szükség van, természetesen 40-nel. A kiadó értékes lapokat és az utolsó ütés elvitelének esélyét a partinál ismertetett elvek alapján tekintsük át. Figyeljünk a kiadó ütésekre is, azok lehetőleg négyesnél rövidebb színekben legyenek, mert ha az egyik ellenfél longórben szerez ütéset, társa nagyobb eséllyel dobhat értékes lapot. Ha becslésünk szerint az ellenfelek 30 pontnál többet nem szerezhetnek, a figura bemondható.

Íme egy példa a megalapozott 40-100-ra!

makk	-
zöld	X K
tök	Á K F A IX
piros	Á X K.

A lejátsszást legjobb az ásznál kisebb aduval kezdeni, a kint lévő aduk valószínűleg nincsenek egy kézben, tehát az ellenfelek a tízessel nem visznek el még egy értékes kártyát. Az ütés visszavétele után le kell aduzni, a zöld király kikérésével a tízes felmagasítható és minden további ütés a felvevőé. 30-nál több pontot akkor sem kell kiadni, ha valakinél 3 adu van.

Ultimó (Ut)

Alapkövetelmény egy megfelelő hosszúságú és erejű aduszín, amelynek legkisebb lapja a hetes. Emellett rendszerint szükséges egy négyes vagy ötös mellékszín – hajtószín – is, amelynek többszöri kikérésével el lehet venni az ellenfelek aduit. Hajtószínnak tekinthető a hármas szín is akkor, ha további 1-2 lap a skartban van belőle. Nem hanyagolható el az ütőerő sem, a felvevő akkor tudja irányítani a játékot, ha képes az ütések többségének elvitelére.

Ultimó vállalására a következő laptípusok alkalmasak:

- 1./ Legalább hatos aduszín. Ezzel minden további feltétel nélkül bemontható a figura. Hat gyöngye adu és ütéstelen egyéb színek esetén ugyan néha elbukhat az ultimó, ennek megelőzése érdekében úgy helyes skartolni, hogy minden színből maradjon lap a kézben.
- 2./ Ötös aduszín, kettő vagy több biztos major lap (ász vagy legalább felsővel fedezett tízes). Az ütőlapok színe lényegében közömbös, minimum körüli laperő esetén jó, ha nincs színhiány. 5 aduval bemontható az ultimó pl. ebből a kézről:

makk	K F
zöld	F A
tök	Á
piros	X F A VIII VII.

- 3./ Négy adu hajtószínnel. Az adu- és a hajtószín magas kártyái közül legfeljebb 2 hiányozhat, de nem lehet mindkét hiányzó lap ász. Ötös mellékszín és színhiány helyett jobb négyes hajtót és négyszínű kezet tartani. A rövid színekben inkább legyen 1-1 lap, mint 2-0. Ha a felvevőnél a tipikusnak mondható 4 adu és 4 hajtó van, a jó eloszlás – amelyben az erősebb védőnél sincs a két színben összesen 5-nél több lap – valószínűsége kb. 83%. Jó kéz pl. a

makk	X K A VII
zöld	Á F IX VIII
tök	A
piros	Á.

Néha bemontható a négylapos ultimó hajtószín nélkül is, de ahhoz erős adu és minden színben legalább egy biztos ütés szükséges.

- 4./ Három adu, rendkívüli laperő. Á X VII vagy Á K VII aduapok, ász vezetésű hajtószín, a rövid színekben legalább Á vagy X F kombinációk kelljenek. Ha Á X párból kell letenni, váljunk meg az ásztól, ti. ha a védők ebben a színben támadnak és a tízessel ütünk, ászt feltételezve szint fognak váltani, nem rövidítik aduszínünket.

Húsz-száz (20-100)

Erre a figurára akkor érdemes vállalkozni, ha az egyik mellékszínben 20 van és – extrém esetektől eltekintve – 10 pontnál többet nem kell kiadni. Hatos aduszínből major lap, hetesből az ász nem hiányozhat, kettőnél több kiadó ütés nem lehet. 20-100-at mondhatunk ezekkel a lapokkal:

makk	Á X A IX VIII
zöld	X K F VIII
tök	-
piros	Á.

Betli (Bt)

Az ideális betli-kézben legfeljebb egy, az ásznál alacsonyabb nagy lap van, a többi kártya hetes vagy hetessel kezdődő sorozathoz tartozik, mint ebben az esetben:

makk	IX VIII VII
zöld	K
tök	A X IX VIII VII
piros	VII.

Bukhatatlan a Bt akkor is, amikor vannak ugyan nagyobb kártyáink, de valamennyi olyan hetes hosszúságú színhez tartozik, amelyből a VIII vagy magasabb lap hiányzik. A hibátlan betlit terítve kell bemondani. Helyes a terített betli vállalása egy hiányzó kis lappal is, főleg az alábbi szintöredékek egyikével:

- VIII;
- IX VIII;
- IX VII;
- X VIII VII.

Ha a hetes vagy a nyolcas hiányzik, nem jó a kettesnél hosszabb szín, mivel nagy a veszélye annak, hogy a magas kártyák lejátszása után az egyik ellenfél kis lapját meg kell ütni.

Rebetlit két hiányzó kis lapra, sima betlit háromra is mondhatunk, ha a teljesítés esélyei megfelelőknek ítéltetők. A mérlegelés fontosabb szempontjai:

- ▶ Kedvezőbb, ha a hiányzó kártyák nem egy színben összpontosulnak, hanem több szín között oszlanak el, inkább legyen pl. két egyke VIII, mint egy szingli IX.
- ▶ A rövid lyukas szín jobb a hosszabbnál, X VII-sel pl. könnyebb elkerülni az ütést, mint A X VII vagy pláne F A X VII kombinációval.
- ▶ A színhiányos kéz előnyösebb a négyszínűnél.

Durchmars (Dm)

Optimális esetben a 10 kártya mindegyike ütőlap vagy biztosan húzó színhez tartozik, vagyis a magas lapok lejátszása után a kisebbek bármilyen eloszlás esetén ütnek. Ilyen kivételes lapkombinációk pl. a következők (az elsővel tök színben, a másodikkal adu nélkül játszhatunk):

makk	Á X K	makk	Á K
zöld	-	zöld	Á K F A
tök	Á X F A IX VIII	tök	Á
piros	Á	piros	Á K F.

Ha az ellenfelek nem üthetnek, mondjunk terített durchmarsot. Vállalható a terített Dm olyan kézzel is, amelyben a longőr húzása nem biztos, de nagy valószínűségű, ilyen különösen adujátékban az Á X K x, adu nélkülben az Á K F x. Á X x x x, illetve Á K x x x lapokkal a terített durchmars már kockázatosabb, mégis bemondható, ha az ellenfelek egymás között nem cserélték a talont és adus figura esetén ez a lapkombináció nem az aduszínben van.

Olcsóbb durchmarsot vállalhatunk valamivel gyengébb színekkel, pl. Á X F (x), Á X x (x), illetőleg Á K A (x), Á K x (x) lapokkal vagy az ásznál kisebb egykével is, főleg ha az egyke lap tízes, illetve adu nélküli játékban király. Hasonlóképpen elfogadható 9 ütési kézben az Á K, Á F, illetve Á F, Á A pár, az ellenfelek ugyanis magas lap ellen tudják a legnehezebben jelezni fogásaikat. A bizonytalanul húzó szín ne az adu legyen, hogy rossz eloszlás esetére elkerüljük a biztos, kontrázott bukást. Ha ultimót is vállalunk, egykével vagy Á x-szel ne mondjunk Dm-ot, mert az ultimóra való rájátszási kötelezettség folytán a rossz lapot legkésőbb a 9. menetben ki kell kérni, tehát kisebbek a védők beszorításának esélyei. A szín nélküli Dm 6 és 12 pontos változata közül a teljesítési valószínűség mérlegelése alapján válasszunk.

Licitálási taktika

Ha a kezünkben tartott 10 kártya az eddigiek értelmében alkalmas az utolsó licitnél értékesebb figura megjátszására vagy elegendő hozzá 1 megfelelő színű lap, vegyük fel a talont. A 12 kártyalap alapján ki kell választani a legjobb felvételt, amely értékesebb is lehet, mint aminek reményében raboltunk.

A talon letevésekor két kézenfekvő szempontot kell szem előtt tartani: azokat a kártyákat tartsuk meg, amelyek teljesítésünk érdekében a legmegfelelőbbek és ne tegyünk le olyanokat, amelyek mást értékesebb bemondáshoz segíthetnek. A két elv olykor együttesen is érvényesíthető, sokszor viszont dönteni kell, hogy melyiknek adunk elsőbbséget. Néhány gyakorlati tanács:

- ▶ Aki csak olcsó vagy piros Pt-t vállalt, főleg arra legyen tekintettel, hogy a rablót ne segítse. Közepes lapokat – elsősorban A-t vagy IX-t – rakjon le az erős vagy hosszú színeiből, de pirosból csak akkor, ha e színe a skartolás után is erős marad. Mariázsait a skartolással ne bontsa meg. Amennyiben a sima Pt után senki sem rabol és nincs komolyabb teljesítési esélye, álljon el a lejátszástól.
- ▶ 40-100-tól felfelé már a saját teljesítésünk szempontjai az erősebbek, amennyiben vannak nyerési kilátásaink. A számunkra közömbös skartolási módok közül válasszuk azt, amely gyaníthatóan a legrosszabb a rabló játékosnak, pl. sorozatból betlinél kicsi, durchmarsnál nagy lapot tegyünk le. Nagyobb óvatosság szükséges akkor, ha a bemondás 5-6 pontnál nem ér többet és pirosból színhiányunk vagy 1-2 kisebb lapunk van. Mindig figyeljük mások licitjeit, abból sok mindenre következtetni lehet, pl. aki sima betlit vagy durchmarsot mondott, az gyakran visszanyúl a figura drágább változata érdekében.
- ▶ A letevés kizárólag a saját felvételünk sikerére irányul akkor, amikor a rablás veszélye kicsi. Ennek gyakoribb esetei: önrablás után licitáltunk, valakitől változatlan talont kaptunk vissza vagy vállalkozásunk legalább 20 pontot ér. Megeshet persze, hogy a kivárássra játészó vagy a talon nélkül is jó lapokkal rendelkező ellenfél benyúl, de ennyi kockázatot vállalni kell.

Ha a talonnal megnövelt kézben 11 vagy 12 ütőlap van, legjobb az erős szín tízesét letenni, az ellenfelek ezt tudják a legkevésbé használni (20-100 vállalásakor természetesen nem szabad két tízest skartolni, hiszen az a bukással lenne egyenlő).

- ▶ Ha a használhatatlan talon miatt nincs esélyünk a nyerésre, a skartolás egyetlen célja, hogy az esetleges rabló játékos a lehető legrosszabb lapokat kapja, ezért jó színeinkből tegyünk le két közepes kártyát.

A rabló játékos gyakori dilemmája, hogy a skart letevése után bemondja-e valódi vállalkozását vagy újabb lapcserében bízva csak az eggyel nagyobb fokozatot licitálja. A helyeselhető eljárás a következő:

- ▶ Viszonylag gyenge kézzel ugrás nélkül licitáljon és azokat a lapokat tegye le, amelyeket az újabb rabló nemigen hasznosíthat (a tervezett aduból vagy hajtószínből 1-2 lapot stb.). Ha a talon senkinek sem kell, vegye vissza, szabaduljon meg a két legrosszabb kártyától és mondja be a legjobb esélyű figurát.
- ▶ Ha a 40-100, az Ut vagy a 20-100 megnyerése valószínű, ugyanakkor nincs kilátás értékesebb vállalkozásra, a figurát ugrással mondja be. Jobb, ha az ellenfelek egymás közötti lapcserével nem alakítanak ki pl. veszélyesen hosszú aduszínt vagy színhiányt.
- ▶ Értékes vállalkozásra jogosító kézzel, amely még erősödhet is – az ultimó mellett negyven-száz is kialakulhat vagy magasabb fokozatú betlit, durchmarsot lehet mondani etc. – a kivárási taktika, tehát az ugrás nélküli licitálás a célravezető, mert a többszöri taloncsere meghozhatja a becses lapokat. Adu hetesre, ászra, nagyobb pirosra persze nem érdemes várni; húzós színbe vagy hetessel kezdődő sorozatba illeszkedő kártyára azonban igen.

A racionális játék általában azt kívánja, hogy a licitálást a legjobb eséllyel teljesíthető vállalás fokozatán fejezzük be. Az alapelvtől azonban taktikai megfontolásból két irányban is eltérhetünk:

- 1./ Rebetli, redurchmars, terített betli vagy terített durchmars helyett szívesen kontrázó játékosársak ellen érdemes eggyel alacsonyabb fokozatú figurát játszani. Ha csak az egyik ellenfél is kontrát mond, kifizetődőbb a rekontrázott teljesítés, mint a drágább figura kontra nélküli megnyerése. A rebetli pl. összesen 20 pontot jelent, míg a sima betli rekontrázva 25 vagy 40 pontot.
- 2./ Olykor megéri egy részben bukásra ítélt összetett vállalkozással lerontani más biztos (vagy annak látszó) bemondását. A megnyerhető és elveszthető pontszám számbavétele alapján észszerű lehet a VII nélküli ultimó, a megfelelő mariázst nélkülöző 40-100, 20-100 vagy a kilátástalan durchmars bemondása is.

Bemondások

Az aduszín kiválasztása

Az aduszín megnevezése jószerivel problémamentes, hiszen arról már a licitáláskor dönteni kell, a mariázs vagy a hetes színe gyakran eleve meghatározó. Időnként mégis előfordul, hogy két közel egyenlő erejű longőr közül kell adut választani.

Az alábbi kézből pl. lehetne makk vagy zöld negyven-százat is játszani:

makk	Á K F IX
zöld	X K F A
tök	-
piros	Á X.

Ilyen szituációban, ha az egyik számításba vehető szín a piros, játsszunk pirosban, amennyiben az nem jár túlzott kockázattal. Két olcsó szín közül általában az erősebbet avassuk aduvá, ám ultimó esetén ász vezetésű és ász nélküli négyes színek közül válasszuk a gyengébbet. Az ászos hajtószín előnyösebb, mert azzal hamarabb loopathatjuk az ellenfeleket.

A mariázsok bejelentése

A felvevő főszabályként jelentse be összes mariázsát. Középerős vagy gyenge lapokkal a bemondás hozzásegítheti a partinyeréshez, erősebb kézzel pedig százat gyűjthet.

A védők is általában helyesen teszik, ha értékes lappárjaikat bejelentik. A JE viszont, ha csak 20-a van és nagyon gyenge (sem aduütésre, sem 10 pontos kártya elvitelére nincs esélye), kivételesen mellőzheti a bemondást, nehogy a másik védő alaptalanul kontrázzon.

Az ultimót kontrázó játékos a 40-ét vagy a hajtószínből levő 20-át cselből elhallgathatja, hogy a felvevő rekontrázzon (ti. abból a meggondolásból, hogy az adu-, illetve a hajtószín összes hiányzó lapja nem lehet a kontrázónál), erre biztos lappal szubkontrázni lehet. Még ha a parti a felvevőé is lesz, az ellenjátékosok ebben a ritka szituációban jelentős nyereséghez jutnak.

A kontrázás és magasabb fokozatai

A parti kontrázásakor biztos értéknek tekinthetők

- a felvevő ellen bemondott mariázsok,
- az első ütésben elvitt 10 pontos lapok,
- az adu ász és a legalább másodlagos adu tízes,
- ha a felvevő 20-ának színe kiszámítható, a szín ásza és legalább másodlagos tízese.

A kontrázni kívánó játékos a kezében levő egyéb értékes lapoknak cirka felét tudja elvinni. Az utolsó ütés megszerzésére 3-4 nagyobb adu birtokában, négyszínű kézzel van esélye. Reális számítás szerint partnerétől 10 pontot várhat ütés, lopás vagy dobás formájában. Ha az így számított eredmény 10-zel meghaladja a felvevő pontszámát, a parti kontrázható, 30 pontos különbség esetén pedig mindig indokolt a kontra. A védők 40 és 20 bemondásai már önmagukban behozhatatlan előnyt jelenthetnek a parti megnyerése szempontjából.

A *negyven-száz* ellen biztosra mehet, akinek az adu király és főső közül az egyik a kezében van. Egyébként főleg az Á X x, Á x x x vagy X x x x lapokból álló aduszín alkalmas a kontrára, ha a major lapok száma alacsony, mert így a partner az aduütésekbe várhatóan jó lapokat tud majd dobni. Gyengébb adura is alapozhatjuk a kontrát, ha az első ütésből kitűnően a felvevővel egy több ütest biztosító hármas vagy négyes színben egyezünk. A mellékszínnek nagy lapjai a 40-100 ellen ütőerőt nemigen jelentenek, inkább csak a dobás szempontjából értékesek, mert a felvevőnek gyakran egy, néha két színhiánya is van.

Az *ultimót* az adu VII birtokában kontrázni kell. Ha a felvevő első kikérése feltehetően vagy biztosan a hajtószíne és a kézben az adu- és hajtószínből összesen 7 vagy 8 lap van, a kontrázás mindig indokolt. Akinek 6 ilyen kártyája van és közülük legalább 2 adu, az ultimót általában kontrázza meg; hallgasson azonban akkor, ha mindkét szín lapjai legfeljebb középerősek vagy színhiánya is van. 3 adu és a hajtószín 2 kártyája is elég lehet a kontrához, ha a játékos mindkét színben biztos ütőlappal rendelkezik. A felvevő adu indulása esetén három nagyobb vagy négy aduval, színhiány nélkül kontrázható a figura. Ugyanilyen kéz kívánatos a kontrához akkor is, ha a felvevő első kikérése bizonytalan megítélésű mellékszín.

A *húsz-száz* kontrázandó, ha lapjainkból megállapíthatóan a felvevőnek nincs 20-a vagy legalább 2 major kártya megszerzése biztos. Biztosnak tekinthetjük aduban az Á-t, a X x vagy erősebb kombinációt, az első ütésben elvitt értékes lapot, ha a 20 színe kiszámítható, a szín Á-át vagy minimum X x kombinációját is.

A kockázatosabb eset az, amikor legfeljebb 10 pont a biztos, aduban vagy más színben várható 1-2 ütés és az a kérdés, hogy tud-e a partner ászt vagy tízest dobni. Ilyen helyzetben a JE kontrázzon, mert dobáskor társa nem tévedhet, hiszen a felvevő kikéréséhez ő ad utoljára lapot; ha a BE-nek van kilátása hasonló ütésre, inkább passzoljon.

A *betli* kontrázásának klasszikus esete az, amikor a kontrázónál színhiány van. A hiányzó színben a partner vagy közvetlenül buktatni tud, vagy a kontrázó eldobja rá egy színét, és a felvevő abban hozható ütésbe. Ha a felvevő nem a hiányzó színnel indul, a játékos vegye figyelembe, hogy színhiányát tudja-e majd jelezni. A transzfer kikérés konvenciója szerint a betlit vagy rebetlit kontrázó játékos, ha első kikérése közepes lap – F, A, X vagy IX –, makk kikéréssel a zöld színhiányát jelzi és fordítva, tökkel a pirosat és vizont.

Más egyenlőtlen eloszlások, pl. a két egyke lap is alapul szolgálhat a Bt kontrázásához. Néha az első kikérésből látszik, hogy a felvevőnél hatos vagy hetes hosszúságú szín van, ekkor a sima betli vagy rebetli kontrázása buktatásra alkalmasnak látszó lapokkal is megfontolandó, mert a betlit játszónál két színhiány is lehet. *Terített betlit* csak akkor kontrázzunk, ha a bemondás valószínűsíthetően kényszerből történt (rossz talont adtunk hozzá, de a rabló játékos olcsóbb betlit már nem mondhatott) vagy kiszámítható, hogy a felvevőnél nem lehet hibátlan kéz.

A kontra sikere akkor vehető biztosra, amikor a felvevő első színéből a partnernél nincs lap, nálunk viszont van olyan kártya, amelyet a felvevőnek átvennie kell. Pl. a tök király kezdésre társunk dob, ütünk az ásszal és a színből a kilences marad a kezünkben. Miután a felvevő a tök F, A és X közül legfeljebb kettőt skartolhatott, a Bt kontrázása után ki kell kérni a IX-t. Biztos a bukás persze akkor is, ha az első kikérést senki sem üti, ilyen durva hibát azonban csak nagyon figyelmetlen felvevő követhet el.

A JE kontrája után a BE általában szintén kontrázzon, kivéve, ha 3-3-2-2 vagy 4-2-2-2 eloszlású, közepes és nagy lapjai vannak.

A *durchmars* kontrája 3 ász birtokában okvetlenül alapos, továbbá akkor is, ha az első kikérést ütni lehet vagy adus figura ellen adu fogással rendelkezünk (Á, X x, K x x, F x x x és erősebb kombinációk). Ha lapjaink alapján – kalkulálva a partnernek a licitálással jelzett erejét is – megállapítható, hogy a felvevőnek legfeljebb 9 biztos ütése lehet, az ultimóval kombinált *durchmars*ot indokolt kontrázni, mert csak 8 ütőlapot tud lejátszani, így két színre is tarthatunk. Hasonló ehhez a 20-100-zal együtt bementett Dm esete is, mert a felvevő aligha fogja az utolsó ütés elvesztésével a százat is kockára tenni (bár elszánt ultizók még erre is képesek). Ha a felvevő ultimót nem mondott, illetve szín nélkül játszik, akkor kontrázzunk, ha két vagy három színben van fogásunk és azokat előreláthatólag jelezni is tudjuk partnerünknek. Jelzésre elsősorban a többszörös fogások alkalmasak, mint az Á X, a X K x, illetőleg az Á K, K F x stb., jók még a fogásnál legalább eggyel hosszabb kombinációk is, pl. az Á x, a X x x, illetve a K x x. Ha a szín nélküli *durchmars*ot a JE kontrázta, fogás birtokában a BE is csatlakozzon hozzá. *Terített durchmars*ot csak kivételesen, a figurát biztosan elbuktató kézzel kontrázzunk.

Kontra után a felvevőnek buktatásra alkalmas eloszlást kell feltételeznie. Éljen rekontrával, ha felvétele, illetve annak kontrázott része csak nagyon kivételes esetben vagy egyáltalán nem bukhat el, esetleg sikerült az első kikéréssel megtéveszteni a kontrázót (pl. ultimót mondott 4 jó aduval, 4 hajtóval és egy színből ász-tízessel, de cselből nem a hajtószínnel, hanem a rövid szín ászával indult).

A szubkontrát és a magasabb fokozatokat csak különleges esetekben, alapos megfontolás után mondjuk be. Ha a bukás attól függ, hogy a kontrázó társa tud-e elég értékes kártyalapot dobni Pt, 40-100 vagy 20-100 ellen, a szükséges lapok birtokában a kontrázó partnere szubkontrázzon.

Lejátszás

Alapelvek

Minden játékos törekvése – a betli felvételek kivételével –, hogy kártyái ütőerejét és pontszerző képességét a lehető legjobb hatásfokkal használja fel. Számolni kell a játszma kimenetele szempontjából fontos színek (adu, mellékszínű longőr) kijátszott lapjait és azt is figyelni kell, hogy a többi színből a két legnagyobb ütő kiment-e már. Mindenki igyekszik az über-szabály adta lehetőségeket kihasználni, különösen a tízesek magasítása vagy elfogása érdekében. Alternatív helyzetben mind a felvevő, mind ellenfelei olyan játékmódot választanak, amelyből a másik érdekeltség a legkevésbé következtethet a náluk levő lapokra.

A felvevő vegye figyelembe azt a kombinatorikai tényt, hogy ha egy színből kiosztáskor a másik két játékosnál összesen öt lap van, azok megoszlása az esetek többségében 3-2 vagy 2-3, ritkábban 4-1 vagy 1-4; az 5-0 vagy 0-5 esélye elhanyagolható. Négy hiányzó kártya mintegy 50%-os valószínűséggel 3-1 vagy 1-3, valamivel ritkábban 2-2 eloszlásban fordul elő, egy kézben 4 kártya pedig kivételesnek tekinthető. Három kártya fekvése tipikusan 2-1, illetve 1-2, két lap egyaránt lehet egy vagy két ellenfél kezében. Megjegyzendő azonban, hogy a többszöri taloncsere – különösen, ha mind a három játékos licitált – növeli a szélsőségesebb eloszlások gyakoriságát.

A védők minden rendelkezésre álló taktikai és konvencionális eszközt felhasználnak összjátékuk elősegítése érdekében. Ha a partnertől érdemi segítség (már) nem várható, informálni nem szükséges, mert a konvenciókból a felvevő is következtetéseket vonhat le, arra pedig ilyen körülmények között nincs szükség.

Parti

Felvevő játék

Ha a felvevőnek van egy mellékszíni longörje, kezdje azzal a lejátáskor, hogy az utolsó ütést elvigye, esetleg az adu VII-sel. Longör hiányában a pontszerzés szempontjából közömbös játékmódot célszerű választania, kijöhet pl. az Á x (x) kombináció ászával, majd kis lapjával; X K (x)-ből a királlyal vagy kettes-hármas fejtelten színnel.

A tízesek hazavitele végett a X x (x), Á K (x) vagy Á F (x) összetételű színekből lehetőleg ne jöjjön ki elsőként, és amíg lehet, ne kérje ki egyke kis lapját sem, kivéve a tízes skartolásának esetét. Egyke tízes birtokában szintén helyes kivárni, mert e lap néha üthet úgy, hogy az ászt az egyik védő eldobja a másik ütésébe.

Az ellenjátékos által kikért ütőlapra a legkisebb kártyát, sorozatból vagy párból a legnagyobbat tegye ki, kivéve, ha az tízes vagy elárulná a 20 színét. K x vagy F x kombinációból jobb a nagyobb lapot kitenni, mert a szín elfogyásának érzetét kelti és előfordulhat, hogy az óvatos ellenfél az ász után nem a tízessel, hanem egy kisebb kártyával jön.

Az ütéseket általában a lehető legkisebb – de párból a nagyobb, sorozatból a legnagyobb – lappal kell elvinni, viszont az ász nélküli mellékszínek tízesével az első ütési lehetőséget ki kell használni. Ha a felvevőnél valamiből Á X (x) van és a színt az egyik védő hozza, először az ásszal helyes beütni, mert a tízes kijátszása egyértelművé tenné a másik nagy lap kézben létét, ezért az ellenfelek bizonyára új színnel jönnének.

Ellenjáték

Az ellenjátékosok a felvevő kikéréseit általában alacsonyan fedik, főleg az ászt tartalékolják, ha van remény a tízes elvitelére; saját tízeseikkel ellenben mindjárt célszerű ütniük. Az adu tízessel nem sietős az ütés, ha az ász kiment vagy maradt mellette még legalább egy lap.

Az elsőként ütésbe kerülő védő olyan szint hozzon, amely legalábbis nem rontja a buktatás esélyeit. Jó támadó szín az Á X x (x) vagy a X K x (x). A fejetlen szint a BE a legmagasabb lappal bontsa a felvevő tízesének elfogása érdekében; a JE viszont alacsony kártyát kérjen ki, mert magasabb lapjára társa esetleg kénytelen lenne tízest tenni a felvevő ásza előtt. A BE a másik ellenfél alacsony kikérését fedje legalább közepes lappal, hogy a felvevő alsóval vagy felsővel ne szerezhessen ütést. Ha az egyik védő talált olyan szint, amellyel a felvevőt rövidíteni lehet aduban, azt az ellenpár mindkét tagjának célszerű folytatnia. A JE a felvevő által lopott színbe úgy tegyen, hogy ha legközelebb neki kell abból kikérnie, társa ne legyen kénytelen értékes kártyát kitenni. Pl. Á K F VIII-ból a nyolcas helyett rakja a mariázs egyik lapját, mert egyébként, ha ő kerül ütésbe, a BE tízese alá kell hívnia vagy fel kell áldoznia az ászt. Kár lenne a nagy lapért, a másik védő ütésébe talán eldobható lesz még.

Gyakori gondja a BE-nek, hogy partnere mellékszínű ász kikérésébe betegye-e a tízest? Főszabályként a X kijátszása javallott, mert a felvevő egykéje esetén 10 pont nyereséget jelent, ha pedig színhiánya van, valószínűleg mindenképp elvinné a két nagy lapot. Kivételes esetek:

- az ász elvitele önmagában elég a buktatáshoz vagy a százhoz,
- gyanítható vagy biztos, hogy a felvevőnek ebből a színből van a 20-a,
- az utolsó kontrázási fokozat a rekontra vagy a hirskontra volt, mert akkor feltételezhető a színhiány.

Ha tízes vezetésű színhez kell nyúlni, a BE kikérheti a tízest (főleg partnere kontrázása után), a JE részéről ez a játékmód csak más nyerési lehetőségek híján helyeselhető. Az első változat azért kedvezőbb, mert ha a felvevő aduval üt, nem kell az ászt az ütésbe tenni; nem így a második esetben. A felvevő 20-ának színében a tízessel kijönni sohasem ajánlott, mert ha az ász nincs is a felvevő kezében, ez a játékmód felmagasítja a királyt vagy a felsőt.

Á X vezetésű mellékszín birtokában konvencionális jelzés alkalmazható: ha a szín hármas hosszúságú, elsőként a tízest kell kijátszani, bárki is kérte ki a szint; párból vagy longörből viszont az ászt. Ez az apró információ adott esetben igen fontossá válhat, kivédhető általa, hogy a védő partnerét lopassa.

Á x x x x-ből először az ászt kell kikérni, és ha a tízest a partner vagy a felvevő nem teszi az ütésbe, kis lappal lehet megkísérelni a tízes aduval való elvitelét.

Ha egy ellenjátékos esetleg hatos vagy hetes hosszúságú mellékszínű tart a kezében, megpróbálhatja a hiányzó értékes lap ellopását partnerével.

Ász vezetésű hármas vagy négyes színből a BE kis lapot kérhet a tízes elfogása érdekében, ti. ha a felvevő X K vagy X F párból a kisebb kártyát teszi ki, védtelen tízese marad.

Aki 20-at mondott, a színből elsőként a királyt játssza ki. Ennek megfelelően a felső vagy más lap kikérése, illetőleg kitevése tagadja a színben a 20-at. Ha tehát az egyik védő 20-at jelentett és pl. a felvevő ász kikérésébe a királyt teszi, társa joggal hiheti, hogy ebből a színből volt 20-a, bár kisebb valószínűséggel lehet nála szingli király vagy X K kombináció is. A király után az egyéb lapokat, végül a felsőt helyes kijátszani, ez jelzi, hogy a szín elfogyott.

Néha szükségessé válik a negatív mariázs-jelzés is, ti. akkor, amikor a felvevő egy vagy két 20-at mond és aduval vagy 20 nélküli színével jön. Ilyenkor a király vagy a felső kijátszásával informáljuk társunkat, hogy az adott színből a felvevőnél nem lehet mariázs, esetleges saját húszunkat a korábbiak értelmében a király kijátszásával jelezzük.

Ellenjátékos új mellékszínébe partnere – ha nem kell überelnie vagy nem célszerű az ászba a tízest tennie – a következő konvenció szerint játsszon ki: kettes hosszúság esetén elsőként a kisebb lapot, aztán a nagyobbát adja; hármas vagy hosszabb színből pedig először magasabb, aztán alacsonyabb ütőértékű kártyát tegyen. E konvenció alkalmazásának tipikus esete az, amikor az egyik ellenjátékos ász vezetésű színnel támad. Akár lopja a felvevő az első kikérést, akár nem, az újbóli kikéréskor a játékos tudni fogja, hogy szabad-e harmadszor is hoznia a színt vagy azzal már hajtaná partnerét is. Ha pedig az első kikérésre a másik a hetest teszi, azonnal nyilvánvaló, hogy színe hármasnál rövidebb – ugyanígy a nyolcas kijátszásakor is, amennyiben a hetes a kikérőnél van vagy azt a felvevő kiteszi.

A színhosszúság jelzésére tehát a körülményektől függően három különböző módszer is alkalmazható:

- ász-tízes vezetésű színből az első kijátszás módja,
- kijátszás olyan színből, amelyben 20 van,
- jelzés a lapok nagyságával.

A felvevő biztos ütőibe az ellenfelek általában a legkisebb kártyát játsszák ki, de hármas-négyes aduszín VII-ével várhatnak a csendes ultimó érdekében. Adu K F x-ből a felvevő ászára vagy tízesére célszerű a 40 egyik lapját kitenni, mert ha a partner is adut rak, a felvevő valószínűleg 2-2-es eloszlásra fog gondolni és esetleg erre alapozza rekontráját vagy eljátssza az utolsó ütést stb.

Az úr adulapot, ha a másik védőnél nincs adu, ki lehet kérni avégett, hogy a partner biztosan majort tudjon dobni.

Aki partnere (remélt) ütésebe dobhat, elsősorban Á X kombinációból az ászt tegye ki, kivéve, ha a felvevőnek kiszámíthatóan ebből van a 20-a. Másodsorban ász nélküli szín tízesét rakja, tízes nélküli szín ászát azonban csak akkor, ha a tízes már kiment, a parti megnyeréséhez vagy a százhoz 10 pont is elegendő, illetve kiderült, hogy a felvevőnek ebből a színből egy kártyája sincs.

Negyven-száz

Felvevő játék

A fölvevő a partinál már megismert módszerekkel igyekszik a szükséges pontszámot megszerezni. Az aduban vagy más hosszú színben kiadó ütést engedje ki mielőbb, mert ha késlekedik, nő a dobás veszélye. Pl. az aduszín így oszlik meg:

felvevő	–	X K F IX VIII
JE	–	VII
BE	–	Á A.

Adu felső vagy király indulás esetén a védők 10 pontos ütést visznek haza, az aduszínbe később sem dobhatnak, ám ha a felvevő mellékszínben adja ki az ütést és a JE kikéri a hetest vagy a BE az alsót, később az ász ütésébe már értékes lap kerülhet.

Rossz esélyű figura lejátszását helyesebb rövid szín ászával kezdeni, mint pl. fejetlen longörrel, ezzel valószínűleg elhárítható a kontrázás.

Húzó aduszínből a felvevő induljon a 40 egyik lapjával, mert ha a JE-nek aduja nincs, valószínűleg beletesz egy ászt vagy tízest és ezzel javítja a teljesítés esélyeit.

Egyke kis lapjával a lejátszás elején ne jöjjön ki, mert külön kézben levő ász és tízes közül az ellenfelek színbontása esetén nagyobb eséllyel tudja elvinni az egyiket. A kis egykét mégis kérje ki akkor, ha a tízest skartolta.

Ellenjáték

A védők a parti elleni játék elvei szerint próbálják az értékes lapokat elvinni. Számoljanak azzal, hogy 2-3 ütésnél többet nem szereznek és az utolsó ütést a felvevő viszi el, viszont 40 ponttal már elbuktatják a figurát.

A felvevő kikéréseit tanácsos alacsonyan fedni, ász nélküli mellékszín tízesével azonban kivárás nélkül ütni kell. A felvevő adu kikérésére vagy lopható lapjára a VII-t utoljára helyes kitenni, hacsak nem jár ütésvesztéssel (mint pl. a X VII kombinációban). Mivel a VII a felvevőnél nem lehet – hiszen akkor ultimót is mondott volna –, a partner így tájékoztatást kap arról, hogy van még a kézben adu.

A BE kérje ki egyke, nem ütő aduját, ha dobásban reménykedhet; egyébként mellékszínű királlyal vagy felsővel megpróbálhat alájátszani a felvevő esetleges tízesének.

A JE kikérheti kicsi egyke aduját, de akkor is hozzon adut, amikor más lap kikérése azzal a veszéllyel jár, hogy villás színbe talál vagy gyenge tízest magasít fel (adu X x-ből persze csak akkor szabad kijönni, ha az ász már nincs kézben).

Ultimó

Felvevő játék

A taktika a kéz erejétől függően többféle lehet, állandó eleme viszont, hogy a kiment adukat és – ha van – a hajtósín kijátszott kártyáit számolni kell. Kezdő ultizók nem ritkán azért bukják el az Ut-t, mert (nem tudván, hány adu van még kézben) a középjátékban feleslegesen leaduznak.

Hat vagy több aduval a teljesítés könnyű, a lejátszást el lehet kezdeni aduval, de indulhatunk mellékszín kis lapjával is, hogy a partit kontrázzák, amit jó esélyek mellett rekontrázni lehet. Ha a mellékszínnek fejetlenek, aduval kell indulni.

Három-öt adu és hajtószín birtokában a hajtószínnel kell kezdeni a lejátszást. Először az ász; ha ász nincs, de tízes van, a második legnagyobb kártyát ajánlatos kikérni; a fejetlen hajtószínt a legmagasabb kártyával kell bontani. A későbbiekben folytatni kell a hajtószín lejátszását, amíg az ellenfeleknél el nem fogy az adu, vagy le nem lehet aduzni. Az ász, illetve a második legnagyobb lap után másodszorra a hajtószín felmagasodott tízesét helyes kikérni, kivéve, ha az ultimó a tízes kockáztatása nélkül is biztosan megnyerhető.

Hajtószín hiányában ajánlatos az ötös aduszínből indulni. 4-3-2-1 vagy 4-2-2-2 eloszlású kézből az egyke lap kivételével bármely mellékszínnel megkezdhető a lejátszás, indulhatunk azonban az egykével is akkor, ha mellőle két kártyát skartoltunk vagy kikérhetjük az Á X x VII összetételű aduszin ütőkártyáját. A továbbiakban a színeket váltogatva, az aduerőt gazdaságosan felhasználva kell a lejátszást folytatni és ügyelni kell arra, hogy az adukontroll – ász vagy más ütőlap – a 8. ütésig megmaradjon.

Az adu király és felső nélküli felvevő a 40 bemondásából vagy annak hiányából következtethet az adueloszlásra. Pl. ha öt aduja van és 40-et nem jelentettek, az ellenjátékosok aduszíne 2-1 vagy 1-2 eloszlású (a mariázs elhallgatásának ritka esetétől eltekintve).

Ha az ultimó gyenge és a felvevőnél valamiből X K van, az ászba beleteheti a tízest, mert akkor az ellenfelek egyikét tételezve fel, újból azt a szint fogják hívni, nem keresnek veszélyesebb támadási lehetőséget (színhiányt vagy rövid szint). Ezt a trükköt speciális esetben a védők leleplezhetik: ha a BE ászába a felvevő a tízest teszi, a JE rakja a királyt; amennyiben a király nincs a BE kezében és társa sem játssza ki, szint kell váltani, mert a felvevő minden bizonnyal csellel próbálkozott.

Ha a védők esetleg a felvevő K F x összetételű színében támadnak, a magas lapokba tegye a mariázs kártyáit, így (ha a hosszúságot nem jelezték vagy a kikérő nem figyelt rá) folytatni fogják a szint és egyikük meglopatja a másikat.

Kiegyenlített erőviszonyok között az Ut sorsa a végjátékban dől el. Ha a felvevőnek van egy nem bontott kettes színe ász nélkül, a 8. menetben kérje ki a pár nagyobbik lapját, pl. ilyen helyzetben:

	felvevő	JE	BE
makk	-	-	IX
zöld	VII	-	-
tök	-	-	-
piros	X VII	Á F VIII	K A.

A felvevő zöld ultimót játszik és a 7. ütést ő vitte el. Ha sajnálja piros tízesét és a hetessel jön, a JE az ásnál kisebb lappal fed, a BE átveszi az ütést és a makk kilencessel kihajtja az adu hetest; a tízes kikérése esetén viszont a JE kényszerítésbe kerül, és csak pirosat tud hozni. A veszélyes lap persze lehet annál is, akinél az ász, de az Ut megmentésére csak ilyen játék esetén van remény.

Az ultimó teljesítése szempontjának alárendelten a felvevőnek figyelmet kell fordítania a partira is. Magasabb fokozatú kontrázás esetén a Pt a játszma elsődleges céljává is válhat.

Ellenjáték

Kulcskérdés a megfelelő támadó szín megtalálása, amellyel a felvevő lopatható, de nem rövidíti a partner aduszínét. Mivel a felvevő először hozott színe hajtószínnak vélelmezhető, általában kettő (adu vagy félrevezető indulás esetén három) szín közül kell választani. A döntés az elsőnek ütő ellenfél kezében van, többnyire a 2. vagy 3. menetben.

Az erősebb – az adu- és hajtószínből összesen 4 nagyobb vagy legalább 5 lappal rendelkező – védő hosszú, lehetőleg ászos színnel jön, amelyet ütésbe kerülése esetén partnere is folytat. Amikor az erősebb ellenfél két színben is támadhat és az egyik a piros, válassza a másikat, mert a piros skartolása kisebb valószínűségű.

Ha a gyengébb vagy társával kb. egyenlő erejű ellenfél kerül először ütésbe, kettes vagy hármas, elsősorban ász vezetésű színt bontson.

A támadó szín lejátszását az ásszal – az Á X x-et a tízessel – kell kezdeni („ultimó ellen ásszal” elve) a következők miatt:

- a felvevőnek a longörök mellett gyakran van egyke lapja, így 20 pontot lehet elvinni,
- a felvevő nem üthet magányos tízesével,
- könnyebb a színhosszúság jelzése.

A partner helyesen teszi, ha az ászba beleteszi a tízesét, még akkor is, ha az ütéshez a felvevő ad utoljára lapot, egyedüli kivétel az az eset, amikor a felvevőnek kiszámíthatóan abból a színből van 20-a. Amennyiben az ászba a X nem esik és a felvevőnek 20-a nem lehet, új színt kell hozni, mert a felvevő kezében nyilvánvalóan felmagasodott tízes van.

A felvevő első színét visszahozni csak akkor szabad, ha az nem lehet hajtószín, mert az első ütésből kitűnően gyenge és legfeljebb hármas hosszúságú, pl. az egyik ellenfélnél négy nagyobb lap van belőle és a partner is azonos színt tesz.

Az ellenjáték során a színhosszúság-jelzés valamennyi módszere alkalmazható. Ha a támadó szín a partnernél elfogyott, folytatni csak akkor szabad, ha már aduja sincs vagy a lopatás az eredmény szempontjából közömbös, egyébként új színt kell keresni.

Megesik, hogy a felvevő aduval indul és az egyik ellenfélnél nincs adu – alighanem 5-3-0 az adueloszlás. Mindez jó lehetőséget teremt az összjátékra: az adu nélküli játékos dobással jelezheti legjobb színét. Elsősorban legalább hármas, ász vezetésű kombinációból dobjon, és pedig a legalacsonyabb lapot, de Á X x (x x)-ből partnere ütésébe természetesen az ász a helyes kijátszás. Ha ászos színe nincs vagy csak 1-2 lapból áll, a leghosszabb szín legmagasabb kártyáját tegye ki, de ha ez a tízes és az ütés a felvevőé, a második legnagyobb lapot célszerű dobni. Egyenlő hosszúságú színek közül az erősebbet jelezze. Miután a játékosnak aduja nincs, a legegyszerűsebb eloszlás a 4-3-3, tehát a jelzett szín legalább négyes hosszúságú lesz. A partner ennek ismeretében nagyobb biztonsággal találja meg az eredményes ellenjáték módját, sőt a BE erre alapozhatja a kontrát is.

Ultimó ellen adut kikérni csak olyan kivételes szituációban érdemes, amikor az adulap biztosan üt és más játékmód esetén idegen színre kellene kitenni; továbbá le kell hozni az új adut a 8. ütésben, ha a felvevőnél 2 adu maradt és a 9. menetben ki lehet hajtani.

Tegyük fel, hogy az egyik ellenjátékosnak zöld ultimó ellen ezek a lapjai:

makk	-
zöld	Á X IX
tök	K IX VIII VII
piros	Á F A.

A felvevő a makk ásszal indul, amelyet a játékos a zöld kilencessel lop. Most legjobb a két nagy adut kikérni, majd a partner első dobásától függően tökkel vagy pirossal próbálkozni. Ezt az ultimót elfogni nem, legfeljebb kihajtani lehet, ezért kedvezőbb, ha a felvevő már a 2-3. menetben rövidül.

Adu indulás esetén a JE adu Á X birtokában az ásszal üssön, így a felvevő egyelőre nem tudja meg, hogy a másik major is ott van.

A lejátzás kezdetén és a középjátékban (4-7. menet) nem helyes a nem bontott szín nagy lapját eldobni, mert ütésvesztéssel járhat, ezáltal rontja az ultimó buktatásának esélyeit. Különösen az olyan ász dobása kerülendő, amely mellett nincs tízes. Ász-tízes vezetésű színből először az ásztól váljunk meg, ez jelzi a másik nagy ütőlapot; a tízest csak akkor játsszuk ki, ha muszáj vagy megtartásának nincs jelentősége.

A védők az ultimón kívül másodlagosan a parti ellen is játszanak. Elsősorban a Pt-ra kell koncentrálniuk, ha az Ut buktatására remény sincs vagy legalább szubkontráztak, így ez az értékesebb vállalkozás.

Húsz-száz

Felvevő játék

A 20-100 bemondásakor a színeloszlás az átlagosnál rendszerint szélsőségesebb, akár a kiosztás sajátosságai miatt, akár a többszöri taloncsere folytán. A felvevőnek ezért az ütés kiadásakor óvatosan kell eljárnia.

A rövid mellékszínben kiadó ütést (főleg X K párról lehet szó) a lejátzás kezdetén kell átengedni, amikor még kicsi a dobás esélye.

Ha a 20 színből hiányzik az ász vagy a tízes, célszerűbb rövid szín ászával indulni és utána jönni a mellékszínű longórral. Ilyen helyzetben az adu kikérés sem helyeselhető, mert az ellenfeleknél az aduk elfogyása vagy egy rövid színük eldobása fokozza annak veszélyét, hogy egyikük ütésébe a másik ászt vagy tízest fog rakni. Az első ütésben való bukást mindenképp el kell kerülni, mert akkor az ellenfelek biztosan kontráznak is.

Ellenjáték

Mindenekelőtt a dobási alkalmakat kell kihasználni. Ha a JE kezében legfeljebb két értékes lap van, jól meg kell gondolnia, hogy melyik ütésbe keni el őket, mivel a 20-100 ellen játszó általában csak 1 vagy 2 ütést szereznek. A dobás lehetőségét néha meg is lehet teremteni az egyke vagy utolsó adu kikérésével, illetőleg úgy, hogy adu színhiány esetén kikéréssel vagy dobással megszabadulunk egy másik rövid színtől. Az adu VII-t a lehetőségek határain belül itt is tartalékoljuk, hogy a partner következtethessen az adumegoszlásra.

Betli

Felvevő játék

A lejátszást természetesen a legrosszabb lappal kell kezdeni. Ha a felvevőnek nem kell überelnie vagy idegen színt tehet, a legnagyobb veszélyt jelentő kártyájától váljon meg, egymás melletti lapok közül azonban dobja a kisebbet, pl. X IX-ből az ászra vagy más színre tegye a kilencet. Ha legalább hármas, VII-sel kezdődő sorozatának színét bontják, célszerű a hetest vagy a nyolcast kitennie, mert nem biztos, hogy az ellenfelek a színt folytatni merik.

Egyes szituációkban a jó lap kijátszása azt a látszatot keltheti, hogy a betlit játszó a rosszakat a skartba tette, ezért nem hívják a számára veszélyes színt. Pl. egy nem bontott színből A X VII-e van, a JE az ászt kéri, a BE dob. Ha a felvevő most az alsót vagy a tízest teszi, biztosan a nyolcas vagy a kilences fog következni, legalább azért, hogy a BE újból dobni tudjon; ha viszont a hetest rakja, a kikérő valószínűleg a két nagyobb kártya skartolására gondol és más színnel fog próbálkozni. Később már nem biztos, hogy vissza tudja venni az ütést, vagy addigra a felvevő megszabadulhat a két rossz laptól.

Ellenjáték

A JE – ha választhat – attól függően fedi alacsonyan vagy magasan az első kikérést, hogy van-e buktatást valószínűsítő kártyája, pl. valamely színből hetese, nyolcas nélkül. Ha a kezdő lap színéből ásszal kezdődő sorozata van – Á K F stb. –, a legalacsonyabb lappal üssön, ebből partnere tudni fogja, hogy a nagyobb lapok nála vagy a skartban vannak.

Nem kontrázott Bt ellen a JE direkt buktatási célzattal kikérheti valamely VII vagy VIII lapját. Magas lap kikérése, majd színváltás bármelyik ellenjátékos részéről általában azt jelenti, hogy a magas lap egyke volt. Akinek ötös színe van hetessel, kérje ki először a nagy lapot, aztán a hetest.

A betlit kontrázó játékosnak többnyire színhiánya van, amelynek ismerete a partner számára döntő fontosságú. Az egyszerűbb eset az, amikor a kontrázó színhiánya már az első ütésben kiderül, ekkor társa természetesen a szín kis lapját hívja, ilyen kártya hiányában a nagyobbakkal dobhat. Ha a felvevő nem a kontrázó színhiányával indul, a kontrázó igyekszik elvinni az első ütést (ergo a felvevő jobbján ülve magas lappal fed). Ha a nem kontrázó, illetve nem elsőként kontrázó ellenfél ütött, közepes hosszúságú színnel sürgősen át kell játszania az ütést partnerének, aki a hiányzó színt transzfer kikéréssel jelzi (a közepes nagyságú makk kikérés zöld színhiányra utal és fordítva, a tök pirosra és viszont).

A kontrázó második és további kikérésének ilyen jelző szerepe nincs és nem tekinthető transzfernek a BE kikérése, ha mindketten kontráztak. Amennyiben a kontrázónak nincs színhiánya vagy jelzésére nem nyílik mód, a Bt elleni játék egyéb módozataival próbálkozzanak.

Ha a felvevő egy kikérésre idegen színt tesz, általában azonnal abba kell hagyni a szín lejátszását. Kivételesen azonban érdemes olyan színt hozni, amelyre mind a felvevő, mind a partner dob (kettős dobatás), ha a kikérőnél van egy kis lap és más buktatási lehetőség nem kínálkozik.

A terített betli elfogásához nincs szükség különleges játékmódra, a kezek leterülésekor általában egyértelműen meg lehet ítélni, hogy buktatható-e. Lejátszásnak főleg akkor van értelme, ha a védők a kettős dobatás eszközével próbálnak meg sikert elérni.

Durchmars

Felvevő játék

Adus figura esetén először el kell venni az ellenfelek aduit. Ha a védőknél adu már nincs, illetve a durchmars adu nélküli és van kiadó ütés, ki kell kérni az ütőlapokat véletlenszerű sorrendben, hogy ne lehessen következtetni a rossz lap színére. 8-9 biztos ütés lejátszása során az ellenfelek elszórhatnak olyan lapokat, melyekkel üthettek volna vagy kiderülhet, hogy a longőr hiányzó kártyáinak eloszlása kedvező.

Ellenjáték

Buktatható Dm esetén a siker elsősorban a védők együttműködésétől függ. Ha a felvevő aduval játszik, kezéből biztosan hiányzik a 40 egyik lapja és az adu VII, a védők ezért a nagy adukba először az esetleges egyéb lapokat tegyék, így informálják egymást a felvevő aduinak számáról, pl. az A VII párból az alsó a helyes kitevés. Az ellenjáték lényeges mozzanata a fogásokról való kölcsönös tájékoztatás, hogy ne tartson a két játékos ugyanarra a színre. A fogásokat minél előbb, az első dobások alkalmával jelezni kell.

Adus durchmars ellen

- Á X vezetésű színből az ászt,
- X K x (x stb.)-ből a tízest,
- Á x, X x x, K x x x vagy hosszabb színből a legkisebb kártyát célszerű dobni.

Szín nélküli durchmars ellen

- Á K vezetésű színből az ászt,
- K F x (x stb.)-ből a királyt,
- Á x, K x x, F x x x vagy hosszabb színből a legkisebb lapot kell eldobni.

Ha tehát a partner első dobása közép nagyságú kártya, valószínűleg nincs fogása, bár az sem kizárt, hogy nem jelezhető kombinációt tart a kezében (egyke Á, X x, illetve K x stb.), esetleg a jelzés nem világos, mert a legalacsonyabb lap a IX vagy még magasabb (a IX dobása persze mégis egyértelmű akkor, ha a partner kezében van a VII és a VIII).

Akinél háromszoros fogás van – Á X K, illetve Á K F –, a jelzés után még dobhatja a második legnagyobb lapot is, hiszen a Dm ellen elég egyetlen ütést szerezni.

A jelzett fogást a lejátzás végéig meg kell tartani, kivéve, ha addigra kiderül, hogy a felvevőnél nincs üthető lap a színből.

Ha a partner fogást jelzett, esetleges saját fogásunk bemutatása után el kell dobni a társunk által fogott szint, mégpedig felülről lefelé haladva, az ász azonban csak akkor dobjuk, ha a partner X K x-et, illetve K F x-et jelzett. Ezután az ütésre esélytelen vagy kis esélyű szintöredékektől szabaduljunk meg. Figyeljük a másik védő játékát, mert abból fontos következtetések vonhatók le. Pl. amikor a játék szín nélküli durchmars, a felvevő egy húzós színben egymás után elvisz hat ütést és az egyik védő kezében valamely színből F A IX VIII van, első dobásakor jelzésként a VIII-t kell kitennie. A szín kezelése a partner játékától függően a következők szerint alakulhat:

- ha nem dob a színből, a F A IX-et meg kell tartani,
- a király dobása esetén elég bármelyik két lap megtartása,
- ha kiteszi a X-t és a VII-t, el kell szórni a szín összes lapját, mert egyik sem üthet.

A terített Dm megnyerése vagy bukása az első ütés után már nem lehet kérdéses, lejátzásra legfeljebb akkor kerül sor, ha a durchmars elbukik, de a vele együtt bemondott kisebb figura sorsa még nem dőlt el.

Csendes figurák

A *csendes 100* eléréseért lényegileg ugyanúgy kell játszani, mint az egyszerű partinyerésért, a siker érdekében azonban a szokottnál kockázatosabb játékmódokat is érdemes kipróbálni: a felvevő pl. megkísérelheti az adu tízes beejtését, a védő kikérheti az ász nélküli mellékszín tízesét.

Csendes ultimóra a felvevő akkor törekedhet, ha két gyenge négyes színe vagy erőtlen kézben öt aduja, esetleg hármas színe és jó hajtója van. Az ellenjátékos rendszerint 3-4 aduval és egy erős longórrel gondolhat csendes ultimóra. Aki tervbe vette a csendes teljesítést, az igyekezzon lopatni a másik két játékost és tartsa számon a kiment adukat. Előfordulhat az is, hogy a felvevő és az egyik védő veszi el egymás adulapjait, végül a másik védő esetleg 2 vagy 1 aduval is ultimót tud csinálni. A lejátzás 7-8. menetére el kell dönten, hogy megpróbálkozunk-e a csendes figurával; ha nem, az adu hetest ki kell játszani, nehogy az über-szabály alapján vagy színegyezés folytán a kezünkben maradjon és fizetni kelljen a bukott csendes ultimóért. Az adu VIII VII-t (ha a VIII már nincs kézben, a IX VII-t stb.) azonban megtarthatjuk tovább is, mert ebből a kombinációból még a 9. menetben is biztosan ki lehet tenni a VII-t.

Lórum

Ezt a kártyajátékot írásos forrás 1916-ban említi először, egyes elemei azonban már felfedezhetők a XIX. század végén leírt filkós és kártyadominó nevű játékokban. Könnyed társasági szórakozás egyszerű szabályokkal, különösebb összjátékot, elmélyültséget nem igényel.

A lórum két alaptípusa a három és a négy résztvevős játék. A négyes lórum az elterjedtebb, több variációban játsszák. Az alábbiakban a négyes játék 10 figurás változata olvasható.

Játékszabályok

A lórumhoz magyar kártyát használnak, a lapok ütőereje színen belül, felülről lefelé: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII és VII.

A résztvevők száma négy.

A játékhoz szükség van egy tálkára vagy kisebb dobozra is, amelyben a banknak járó pénzt kell gyűjteni.

A sorrend az óramutató járásával ellentétes irányú, kivéve a kvart nevű figurát.

Előzetesen meg kell állapodni a pénzbeli alapegységben, az ülésrendben és az első osztó személyében, az utóbbiakat ki is lehet sorsolni. A sorsolás laphúzással történik pl. úgy, hogy a legkisebb lapot húzó játékos választ helyet, ő lesz az első osztó, a többiek a rangsor emelkedő sorrendje szerint ülnek le, azonos rangú lapok esetén legkisebb a makk, aztán a zöld, a tök és a piros következik.

A játék 10 figurából áll, minden kiosztásban egy-egy figurát kell lejátszani a szabályok által meghatározott sorrendben. Az osztó személye 10-10 kiosztás után változik. A résztvevők annyi játszmat játszanak, hogy mindenki azonos számban legyen osztó.

A játszma kezdetén az osztó a kártyacsomagot megkeveri és bal oldali szomszédja elé helyezi, aki jogosult, de nem köteles emelni. Az osztó ezután a tőle jobbra ülő társánál kezdve kettesével osztja szét a kártyacsomagot, mindenki 8 lapot kap.

A résztvevők önállóan, egyéni érdekeltséggel játszanak. Egymást befolyásolni, zavarni, a kártyalapok képes felét jogtalanul megnézni vagy másnak megmutatni tilos.

A lejátszás első ütéséhez az osztótól jobbra ülő játékos kér ki (kivéve a kezdés jogának eladása esetét). Adu egyik figurában sincs. Az első 7 figurában általában a kézben levő bármelyik lapot ki lehet kérni, a kikérésre azonos színű lapot kell tenni, ha ilyen nincs, bármely kártya kitehető.

Az ütés azé lesz, aki a kikért színből a legnagyobb ütőerejű lapot játszotta ki, az ő joga a következő kikérés. Az elvitt lapokat le kell fordítani, azokat a lejátszás befejezése előtt csak az ütést elvivő játékos nézheti meg. A lejátszás a kezekben lévő lapok elfogyásáig tart, de előbb is befejeződik, ha a játszma eredménye már egyértelművé vált.

Az utolsó 3 figura lejátszási szabályai a fentiektől több vonatkozásban eltérnek.

A játékosok megállapodhatnak abban is, hogy 10-nél kevesebb figurát játszanak le. Az ilyen ún. rövidített körnek minden játékos első kikérése esetén ugyanazokból a figurákból kell állnia. Rövidített körben a mindenrossz és a kirakó nevű figurákat mindig játszani kell.

Ütésfogás

A játékosok törekvése a minimális számú vagy az összes ütés elvitele. Akinek 1-7 ütése lett, a lejátszás végén minden ütése után egységnyi díjazást fizet. A befizetett összeget az kapja, aki nem ütött, két ilyen játékos esetén a pénzt megfeleztik. Aki egymaga elviszi az összes ütést, társaitól 8-8 pont pénzértékét kapja. Ha mindenki ütött, a pénz a bankba kerül.

Pirosfogás

Ebben a figurában a lehető legkevesebb vagy valamennyi piros színű lap elvitele a cél. Az első ütésben pirosat kijátszani nem szabad, kivéve, ha csak piros van valakinél. Az elvitt pirosak büntetése, a 8 piros díjazása és a befizetett pénzösszeg felosztása úgy történik, mint ütésfogásnál.

Felsőfogás

A játékosok minél kisebb számú és értékű felső elvitelére törekednek vagy megpróbálják az összes felsőt elvinni. A díjazás hasonló az előző két figurához, azzal a különbséggel, hogy a makk felső 1, a zöld 2, a tök 3, a piros 4 pontot ér, aki négy felsőt szerzett, háromszor 10 pont értékét nyeri.

Piros király

A piros király elviteléért 4 pont büntetés jár, melyet a banknak kell fizetni. Az első ütésben pirosat kijátszani nem szabad, kivéve, ha csak piros van valakinél.

Makk alsó

Aki a makk alsót elvivő játékosal szemben ül, 4 pont büntetést fizet a banknak. Az első ütésben makkot kijátszani nem szabad, kivéve, ha csak makk van valakinél.

Hetedik ütés

A 7. ütést elvivő játékos 4 pont büntetést fizet a banknak.

Mindenrossz

Az első hat figura szabályai szerint fizetni kell az ütésekért, a pirosakért, a felsőkért, a piros királyért, a makk alsóért és a hetedik ütésért. Az első ütésben is szabad pirosat vagy makkot kijátszani. A 8 ütés, a 8 piros és a 4 felső megszerzését itt nem díjazzák, hanem azokért is büntetés jár. Minden befizetett pénz – összesen 38 egység – a bankba kerül.

Vonat

Ebben a figurában a kijátszott kártyák képpel felfelé fordítva az asztalon maradnak. A játékosok sorban kitesznek 1-1 tetszés szerinti lapot, és bemondják az asztalon fekvő kártyacsomó összesített pontértékét. Az ász 11, a X 10, a király 4, a felső 3, az alsó 2 pontot ér, a kisebb lapok értéktelenek. Aki az általa kitett lap pontszámával eléri vagy túllépi a 25, az 50, a 75 vagy a 100 pontot, az 1, 2, 3, illetve 4 egységet fizet a banknak.

Kvart

A kikérésre az azonos színű, rangban következő három lapot kell kitenni növekvő sorrendben, az ász után a VII következik. Az ülésrendnek jelentősége nincs, mindig az játszik ki – egy vagy több lapot –, aki a kvartot folytatni tudja. Aki a kvart negyedik kártyáját kitette, elviszi a lapokat és utána ő fog kikérni. Ha a kvart 1 vagy több kártyáját korábban már kijátszották, 1-3 lap is elvihető. Amikor pl. a kikérőnek zöld VII VIII F K van a kezében és a királlyal kezd, az ász kijátszása után kiteheti a hetest és a nyolcast, aztán kikérheti és el is viheti a felsőt, mert arra senki sem tud tenni.

A figurát az nyeri meg, akinek az összes lapja elfogy. A többiek a kezükben maradt lapok után 1-1 pont értékét fizetik a nyertesnek.

A kezdésre jogosult megállapodhat más játékosal abban, hogy az első kikérés jogát egy kialkudott pénzösszegért átengedi részére.

Kirakó

A kikérő egy kártyát az asztalra helyez (kezdőlap), ezután a kezdőlappal azonos rangú lapok, továbbá bármely színből az addig kijátszott legnagyobbnál egy fokozattal magasabb kártyák tehetők ki. Az ász után sorrendben a VII következik. A kijátszott kártyák az asztalon maradnak, azokat színenként csoportosítva, képpel felfelé fordítva kell egymásra rakni. Egyszerre mindenki csak egy kártyát tehet ki, több megfelelő lap közül bármelyik kijátszható. Aki nem tud tenni, passzolni köteles; akinek van kijátszható kártyája, az nem passzolhat.

Ha pl. a kezdőlap a zöld F és a csoportok legfelső kártyái a makk Á, a zöld F és a piros VIII, tőköt pedig még nem tettek ki, a soron levő játékos lehetséges kitevései a makk VII, a zöld K, a tök F és a piros IX.

Akinél 3 vagy 4 olyan lap van, amely a kezdőlapnál egy fokozattal kisebb (zárólap), első kitevése vagy passzolása előtt kérheti a kiosztás megismétlését, a kikérőnek ehhez nincs joga.

A kirakót az nyeri meg, akinek az összes lapja elfogy. A nyertes megkapja a bankban összegyűlt pénzt és mindenkitől annyi egységnek megfelelő díjazást, ahány lap a kezükben maradt.

A kezdésre jogosult megállapodhat más játékosal abban, hogy a kezdés jogát egy kialkudott pénzösszegért átengedi részére, ezt nevezik a bank eladásának. Ha a bankot eladták és valaki 3-4 zárólappal a kiosztás megismétlését kéri, a bank vételárát vissza kell fizetni.

A szabálytalanságok elbírálása

Renonsz esetén a vétlen játékosok szótöbbséggel határoznak arról, hogy a szabályszegést enyhének vagy súlyosnak tekintik-e.

- a/ Az enyhe szabálytalanságot ki kell javítani és a játék büntetés nélkül folytatódik.
- b/ Súlyos renonsz esetén a játszma érvénytelenné válik, a figurát újból le kell játszani és a vétkes büntetést fizet a banknak.

A büntetés általában annak az összegnek a fele, amelyet egy játékos a legrosszabb esetben fizethet, tehát ütés- és pirosfogásnál 4, felsőfogásnál 5, piros királynál, makk alsónál és hetedik ütésnél 2, mindenrossznál 19, vonatnál 5, kvartnál és kirakónál 4 pont. Ha a szabálytalanul játszó a renonsz elkövetése előtt az említett mértéknél rosszabb eredményt ért el, akkor azzal egyenlő a büntetés, amikor pl. pirosfogást játszanak és a szabálytalankodó addig 6 pirosat vitt el, büntetése 6 pont.

Ütés-, piros- és felsőfogásnál sem a vétkes, sem más játékos nem hivatkozhat arra, hogy renonsz hiányában 8 ütést, 8 pirosat, illetve 4 felsőt vitt volna el.

A vonat esetleges megismétlése esetén a renonsz előtt a bankba befizetett pénzét mindenki visszakapja.

Ha a kvartot vagy a kirakót kell megismételni, a kezdés jogának átengedéseért felvett összeget vissza kell adni.



A lórum taktikája

Ütésfogás

Nagy ütőerejű lapnak tekinthető az Á és a K, közepesnek a F, A, X és IX, kicsinek a VIII és a VII. A királynál alacsonyabb kártyák tényleges ütőértéke a szín kézben levő többi lapjának nagyságától és a hiányzó lapok eloszlásától függ.

A játzsmák nagy többségében az ütések elkerülése érdekében célszerű játszani. A kikérő lehetőleg kis lappal jöjjön, a többiek pedig igyekezzenek az ütés addigi legnagyobb kártyájánál alacsonyabbat kitenni. Akinél a kikért színből egy kisebb és egy nagyobb ütőértékű kártya van, az először a kisebbet tegye, mert magasabb lapját a második kikéréskor nagyobb eséllyel üthetik felül vagy később el is dobhatja idegen színre. Érdemes megjegyezni a más ütésébe került kártyalapokat, a kint lévőkre tekintettel indokolt lehet egy szín második, sőt harmadik kikérése is, pl. ha kezünkben Á F maradt és csak a K van kézben valakinél, hozhatjuk a felsőt. Viszonylag erős kézről legjobb egyke lapot kikérni, hogy színhiány keletkezzen, amire később talán el lehet dobni 1-2 kellemetlen ütőt. Dobáskor a legrosszabb kártyától kell szabadulni; amikor muszáj ütni, a legerősebb lap felhasználása a helyes (szomszédos lapok esetén persze mindegy).

Minden ütésre elsősorban az törekedhet, akinek csupa ütőlapja van és első kikérő is vagy üthet az első menetben. Az Á K x és hosszabb vagy erősebb színek összes kártyája gyakorlatilag ütőlapnak tekinthető, lejátszásukat a nagy lapokkal kell kezdeni. Az összes ütés elvitelét meg lehet kísérelni 6-7 ütő és 1-2 közepes vagy erősebb lap – elsősorban K, F vagy A – birtokában is, először a közepes lapokkal kell lejönni, és ha senki sem fedi őket, hozhatjuk a biztos ütőket. Ha a lejátszást nagy lapokkal kezdjük, a cél elérése kevésbé valószínű, mert néhány ütés elvitele után a többiek bizonyára gyanút fognak és megtartják ütőkártyáikat.

Minden ütés ellen akkor kell játszani, ha a lejátszás elején valaki egymás után több ütést is elvisz. Ilyenkor jobb 1-2 ütés árát kifizetni, mint más 8 ütését honorálni. Minden ütés ellen elsősorban ászt vagy királyt, ha ilyen nincs, legalább kettes szín felsőjét vagy alsóját tanácsos megtartani. Idegen színre Á K kombinációból az ászt, K F x-ből a királyt tegyük ki, ebből a partnerek tudni fogják, hogy ezt a szint eldobhatják, a K-t, illetve a F x-et pedig tartsuk meg a játzsma végéig (hacsak ki nem ment a szín összes kártyája). Figyelni kell mások kitevéseit, hogy ne tartsunk játékosársunk által fogott szint és olyant sem, amelyből másnál már nincs lap.

Ha minden ütést szerettünk volna elvinni, de egyet elvesztettünk vagy 8 ütés ellen játszottunk, ám azt más már megakadályozta, a taktikán változtatni kell, a továbbiakban az ütések elkerülése a cél.

Pirosfogás

Lapjaink áttekintése után döntsük el, hogy érdemes-e az összes pirosra játszani, erre gyakrabban kínálkozik esély, mint a 8 ütésre. Minden piros elvitelére alkalmas laptípusok a következők:

- 1./ Á K x vagy erősebb, illetve hosszabb piros szín.
- 2./ Piros Á K, Á vagy színhiány, ha a többi színben ütőlapokkal rendelkezünk.

3./ Á F x vagy hosszabb piros szín.

További feltétel, hogy első kikérők legyünk (először természetesen ütőlapot kérünk, ennek hiányában az ütést mielőbb visszavesszük) vagy az ütést át tudjuk venni, mielőtt még valaki pirosat visz el.

Az 1./ pont esetében a nagy lapoknál kezdve minden pirosat kérjünk ki. Ha három lapunk van, a többiekénél a 2-2-1 eloszlás a legvalószínűbb, így a többi piros általában elvihető. Az esélyek még jobbák Á K F vagy Á K x x lapok birtokában.

A 2./ típusú kézből először a nem ütő lapokat játsszuk le és utána vigyük el az ütéseket. Az Á K kombinációba az összes piros ritkán szokott beleesni, ezért más színekben is ütni kell.

A 3./ pont esetében az ajánlott taktika a következő: Á F x (x) színből kérjük ki a felsőt vagy fedjük vele más piros kikérését, ha a lap ütött, jöjjünk le az ásszal; legalább ötös színből viszont az ászt játsszuk le először, ebbe a király rendszerint beleesik.

Alakulhat úgy is a játék, hogy eredetileg nem áll szándékunkban minden piros megszerzése, de ebből a színből sokáig senki sem játszik ki és végül lapjaink felmagasodnak. Ha 8 pirosra törekedtünk, de valaki egy vagy több lapot elvisz közülük, utána természetesen a lehető legkevesebb pirosat kell elvinnünk.

A 8 pirosra esélytelen játékos igyekezzon minél kevesebbet ütni az előző figuránál megismert elvek szerint. Egy szín első kikérésébe ritkán szoktak dobni, a másodikba többnyire, a harmadikba mindig tesznek idegen színt, tehát az utóbbiakat kell elkerülni.

Más színre már a második menettől lehet pirosat dobni; akinek több pirosa is van, az próbáljon úgy ügyeskedni, hogy mind a három játékosársá ütéseibe kerüljön belőlük. Először a nagyobb pirosaktól célszerű megválni, de Á (x) vagy K (x) kombinációból a nagy lapot csak akkor helyes eldobni, ha 8 pirosa már nem lehet senkinek, mert különben esetleg a dobás segít valakit 24 pontos nyereséghez.

Felsőfogás

Négy felsőt főleg 5-6 ütőlappal, továbbá akkor lehet szerezni, ha a lejátzás első felében nem megy ki felső és az utolsó 3-4 menetre az egyik kézben csak ütőkártyák maradnak. A négy felsőre törekvő játékos először ütésre alkalmatlan lapjait játssza ki, az ütést legjobb olyan színben kiadnia, amelyben felsője is van.

Akinek az összes felső elvitele nem lehet célja, az ászt, királyt vagy felsőt ne kérjen ki (hacsak nem kénytelen), ásszal vagy királlyal lehetőleg veszélytelen körülmények között fedjen, a felsőt alkalomadtán más nagyobb lapjára vagy idegen színre tegye ki. Több felső közül először a nagyobb értékűtől szabaduljon; ha mód van rá, ne csak egy játékos ütésébe tegyen belőlük. Olyan színből, amelyben Á vagy K és 1-2 kisebb kártya is van, ne tegye ki korán a nagy lapot, mert szükség esetén taktikázhat vele a F megszerzése érdekében.

Aki a lejátszás kezdetén felsőt játszik ki, gyaníthatóan négy felsőt szeretne csinálni, ekkor az egyéb kártyáink nagyságától függően vagy üssük meg, vagy más színekben tartsunk meg ütőlapokat, hogy a 10 pontos fizetést megelőzzük.

Piros király

Kellemetlen kiosztások a következők:

- 1./ A kézben egyke piros király vagy ász található.
- 2./ A pirosak száma kettő, köztük van a király és az ász közül legalább az egyik.
- 3./ Piros nincs, viszont a többi színben sok az ütőlap.

Magányos királlyal vagy ásszal piros kikérés esetén – amire sajnos számítani kell – nincs manőverezési lehetőség, csak a szerencse segíthet úgy, hogy királyunkat üti a szintén egyke ász, illetve ászunkba nem teszik bele a királyt, mert az a korábban kijátszó kezében van.

Két piros közül először a kisebbet tegyük (ász-királyból persze az ászt), a negyedik helyen azonban üssünk az ásszal, ha a veszélyes lap nincs az ütésben. Első kikérőként vagy ütésbe kerülés esetén hozzuk más szín egyke lapját, hogy a szín újabb kikérése esetén eldobhassuk a nagy pirosat.

Ugyanez a játékmód ajánlott piros nélküli, de erős kézzel. A negyedik helyen a piros király nélküli ütést elvihetjük, ha utána át tudjuk adni az ütést.

Akinél piros Á vagy K van legalább hármas színben, az piros kikérés esetén igyekezzon az ütést elkerülni. Á K x vagy hosszabb szín birtokában legjobb az ászt és annyi pirosat lejátszani, hogy más kezében ne maradjon a színből, így a királyt talán majd el lehet dobni.

A piros ásztól vagy királytól az első dobási lehetőség alkalmával meg kell szabadulni.

Ha a kézben nincs magas piros vagy az ász mellett legalább két alacsonyabb lap is található, célszerű az első kikérési alkalommal pirossal jönni, hogy a király minél előbb kiessen. Akinek pirosa egyáltalán nincs, az játsszon az ütések elkerülésére, különösen a színek ismételt kikéréseit ne vigye el, mert azokba könnyebben kerülhet a veszélyes lap. Negyedik kijátszóként persze üthet, ha a piros királyt senki sem játszotta ki.

Makk alsó

A makk alsó nélküli játékosok igyekezzenek mihamarabb ütésbe kerülni és maximális számú ütést csinálni, mivel a makk alsót elvivő játékos biztosan nem fizet. A makk ászt és a szín más ütőkártyáit helyes kikérni, hiszen ha Harras Rudolf a kikérőtől jobbra vagy balra helyet foglaló játékos kezében van – esélye 67% –, az ütésbe bele fogják tenni (ha nem, a lap helye nem kétséges), sőt kényszerből a szemben ülő is kirakhatja.

Más makk kikéréseit is érdemes megütni, bár abba ritkábban esik az alsó. A legalább Á K x kombinációkat bármely színből érdemes játszani, mert a harmadik vagy akár a második kikérésbe már dobhatják a makk alsót.

Akinek a kezében van a figura kulcslapja, az Á K A, Á F A, K F A lapokból álló vagy hosszabb makkal megpróbálhatja felmagasítani, majd kikérni az alsót; gyengébb színnel pedig igyekezzen biztonságos körülmények között kijátszani. A körülmények biztonságosak, ha a játékos jobb vagy bal oldali szomszédja nagy makkal vagy a játékostól hiányzó szín magas kártyájával ütött, illetve ha a szemben ülő játékos kikérését a bal oldali játékos társ fedte. A legrosszabb a négyszínű kézben az egyke makk alsó, de átlagosan csak 33% fizetési kockázattal jár, ilyen helyzetben azt ki is lehet kérni.

Hetedik ütés

Sok kis lappal vagy átlag körüli ütőerővel az első 4-5 menet során meg kell szabadulni a magas kártyáktól, utána pedig el kell kerülni az ütést. Gondot csak az okozhat, ha sokáig a jó színeink nagy lapjaival jönnek, ezért a veszélyes ütőkön nem tudunk időben túladni.

Az átlagosnál erősebb kézzel az ütést mielőbb át kell venni és le kell játszani a magas lapokat. Ha egy szín a többiekénél elfogyott, azt többször már nem szabad kikérni, mert mindenki dobni fog (a kiment lapokat persze ajánlatos számolni). Az ütést akkor kell kiadni, amikor már nincs a kézben kellemetlen kártya. Ha az erős játékos később veszi át az ütést, a hatodik menetik jöhet nagy lapokkal.

Bárki is vitte el a hatodik ütést, a hetedik menetben elsősorban VII-t, VIII-ast vagy IX-est kérjen ki olyan színből, amelyből még van kint magasabb kártya. A hetedik ütést természetesen csak az üti meg, aki kénytelen.

Ha az első kikérő kezében ezek a lapok vannak:

makk	Á IX VII
zöld	F X
tök	Á VIII
piros	IX,

legjobb a tök ásszal, majd a zöld felsővel lejönni. Ha valaki makkot hoz, célszerű az ásszal visszavenni az ütést és a zöld tízest kikérni, ezután komolyabb veszélyt jelentő kártya nem marad.

Mindenrossz

A kiosztás gyakran meghatározó jelentőségű, de még jó lapokkal is érhetik az embert meglepetések. A mindenrosszat ritkán lehet fizetés nélkül megúszni, az átlagosnak tekinthető eredmény 8-11 pont. A játszás során figyelemmel kell lenni a már megismert szempontokra, több elv ütközésekor a legolcsóbb megoldást kell választani. A piros színt különösen óvatosan kell kezelni, mert nagyon drága ütéseket eredményezhet.

Vonat

Akinek 5 vagy több 0 pontot érő (potya) lapja van, reálisan számíthat arra, hogy nem fog fizetni; hasonlóan jó a 4 potya kártya az első kikérő vagy a tőle jobbra ülő játékos kezében. Ezekkel úgy kell manőverezni, hogy ne kelljen fizetéssel járó ponthatárt átlépni.

Közepesen jó kártyákkal célszerű a 25-öt vagy az 50-et átlépni, a drágább határokat pedig lehetőleg elkerülni. A sikeres játékot elősegíti a kiment potya lapok számolása.

0-2 értéktelen lappal próbáljunk meg lavírozni, amíg lehet. Néha meglepően jó eredmény érhető el ilyen esetben is amiatt, hogy van még egy, hasonlóan rossz lapokkal rendelkező játékos.

Kijátszáskor mindenki törekedjen arra, hogy a lehető legnagyobb, de fizetéssel még nem járó kártyáját tegye ki. A határok átlépéséhez a legmagasabb pontértékű lapot helyes felhasználni.

Kvart

A kezdésre jogosult játékos gondolja át, hány kártyán tud túladni a kikérés átadása előtt. Ez ideális esetben 8, jó esélyekkel jár 7 kijátszható kártya is. Ha 6 laptól lehet biztosan megszabadulni, a figura még megnyerhető, 5 vagy kevesebb kijátszható lappal érdemes a kezdés jogát eladni, ha elfogadható árat kínálnak érte.

Aki nem első kikérő, de kikérőként az összes lapját lejátszhatná, annak célszerű megvennie a kezdés jogát. Az elérhető nyereséget pontosan kiszámíthatja (24-ből ki kell vonnia a többiek által kirakható lapok számát), a kezdésre jogosultnak annyit ígérjen, hogy mindenképp megérje. A kezdést 7 kimenő kártyával is meg lehet venni, a reális vételár ilyenkor 5-9 pont. 7 kirakható lap mellett a 8. azonban nem lehet az egyik szín VII A, VIII F, IX K vagy X Á pár egyik tagja, mert azzal nyerni nem lehet, mint az alábbi példában:

makk	VII IX X
zöld	IX K
tök	-
piros	VII F Á.

A kikérő zárhatja a makk hetessel és a piros felsővel kezdett kvartot, de aztán zöldből akár a kilencessel, akár a királlyal jön, a másik lap a kezében fog maradni.

A kikérendő lapokat így helyes megválasztani:

- a/ Elsősorban olyan lapot kérjünk ki, hogy a kvartot mi zárjuk.
- b/ A kikérés átadása előtt le kell játszani azt a kártyát vagy kettes-hármas sorozatot, amelyre senki sem tud tenni (úr lapok). Figyelni kell a kiment lapokat, hogy biztosan tudjuk, melyek az úr kártyák.

- c/ Ha a kvartot nem tudjuk zárni és úr lapunk sincs, akkor úgy kérjük ki, hogy a lehető legtöbb lapot rakhassuk ki. Kivétel az az eset, amikor van nyerési esélyünk és olyan kártyánk maradt, amely alá nem kérhetnek – pl. kiment a makk IX-F kvart és makk királyunk van –, akkor azt érdemes hozni.

Tételezzük fel, hogy ezek az első kikérő lapjai:

makk	VIII IX Á
zöld	IX K
tök	K
piros	VII K.

Legjobb indulása a makk ász, a kvartot zárja a kilencessel, utána célszerű a piros királlyal jönnie, hogy a hetest is kirakhassa. 1-2 laptól még bizonyára megszabadulhat (bármely zölddel jönnek, ki tud tenni a színből), a figura megnyerésére is maradt némi esélye.

Kirakó

Lényeges a kéz helyes értékelése és a kezdőlap célirányos megválasztása. A fontosabb elvek a következők:

- ▶ A négyszínű kéz előnyösebb, mint az, amelyben színhiány is van.
- ▶ Az a jó kezdőlap, amelynek kikérése esetén sem zárólap, sem annál egy fokozattal kisebb kártya nem lesz a kézben.
- ▶ Kedvező, ha a kártyák a kezdőlaphoz viszonylag közel vannak.

A lapokat összességükben kell értékelni, bizonyos hátrányokat az előnyök kiegyenlíthetnek. Ez a háromszínű kéz pl. jónak tekinthető, mert a lapok majdnem sorozatokat alkotnak (a helyes indulás a zöld nyolcas):

makk	VIII X A
zöld	VIII IX
tök	IX X F
piros	-.

Egyértelműen rossz lapok birtokában megfelelő vételárért adjuk el a kezdés jogát, a bank megvételét kezdeményezhetjük is.

Kifejezetten jó lapokkal érdemes a bankot megvenni, illetve licitálni rá.

A vételár a bankban összegyűlt pénz (alapesetben 60 pontnak megfelelő összeg) fele körül szokott alakulni. A bankot értékének 1/3-ánál olcsóbban eladni vagy 2/3-ánál drágábban megvenni felelőtlenység (leszámítva a biztosan kimenő kártyák ritka esetét).

Alternatív helyzetben elsősorban a zárólapokat és az azoknál nem sokkal kisebbeket tegyük ki, a kezdőlapokat és a hozzájuk közel állókat minél tovább tartsuk meg. Ne tartsunk vissza azonban olyan kártyát, amelynek színéből több fokozattal nagyobb lapunk is van. Ha a nyeresre esélyes játékos egy kezdőlapot vagy annál 1-2 fokozattal nagyobb kártyát visszatartott, kijátszása után a szint bátran rakhatjuk, mert aligha van belőle lapja.

Tarokk

Magyarországon a tarokk hagyományai a XVIII. század második feléig nyúlnak vissza, különböző fajtáit két, három vagy négy személy részvételével játszották. A legmagasabb szintre a négyes tarokk fejlődött, amelynek első változata 1860 körül, mai hat figurája pedig kb. 1910-ben alakult ki és azóta is alapját képezi minden játékváltozatnak. Az alábbiakban a klasszikus tarokkjáték korszerűsített normái kerülnek ismertetésre, magyarázatokkal ellátva.

Játékszabályok

Általános szabályok

- 1./ A tarokk négy személy részvételével folyó kártyajáték.

Nagyobb létszámú társaság is tarokkozhat úgy, hogy időnként egy-két játékost cserélnek.

A résztvevők megjelölésére az **A-D** betűk használatosak. **A** az aktuális osztó jobb keze felőli pozíciót jelenti, majd jobbra haladó sorrendben következik **B**, **C** és **D**.

- 2./ A játék eszköze a tarokk-kártya, amelynek egy csomagja 42 lapból: 22 tarokkból (főszín) és 5-5 treff, káró, kőr és pikk lapból (mellékszín) áll. A kártyalapok hátoldala azonos.

A tarokkokat I-től XXI-ig római számok jelzik, számozások megegyezik ütőerejük rangsorával. A legnagyobb tarokk a szám nélküli skiz. A skiz, a XXI-es és az I-es tarokk (pagát) a honörök.

Treff és pikk mellékszínben a legkisebb ütőerejű lap a tízes, káróban és kőrben az ász, majd valamennyi mellékszínben, növekvő sorrendben a bubi, a lovas, a dáma és a király következik.

A négyes tarokklapon a szokásos IV helyett a régies IIII megjelölés található, a skiz bohócfigurát ábrázol. A skizt és a XXI-et nagy honöröknek (rövidítve nh), a pagátot kis honörnek is hívják.

A mellékszínnek a francia kártya színjelzőit viselik magukon: ♣ (treff), ♦ (káró), ♥ (kőr) és ♠ (pikk). A tízeseken tíz, az ászokon egy színjelző látható. A bubik (botosok) apródokat, a lovasok lovagokat, a dámák nőalakokat, a királyok uralkodókat jelenítenek meg. Rövidítéseik: 10, Á, B, L, D és K. A királynál alacsonyabb mellékszínű kártyák elnevezése vulpes.

- 3./ A lapok pontértéke a következő: 5 pontot ér minden király és honör, 4-et a dáma, 3-at a lovas, 2-t a bubi, 1-et az ász, a tízes és a nem honör tarokk.

A tarokkok összértéke 34 pont, a négy mellékszíné 60, a kártyacsomag összpontszáma tehát 94.

- 4./ A tarokkot pénzben játsszák, az alapegységet valamennyi játékos előzetes egyetértésével kell megállapítani.

A pénzbeni alap nem lehet túlságosan magas, ebben a játékban az anyagi érdekek, a nyereszkesedési szándéknak nincs helye, itt a pénz a teljesítmény mérésére szolgál.

- 5./ A résztvevők a játék kezdetén megállapodnak az ülésrendben és az első osztó személyében vagy mindezeket sorsolással döntenek el.

Célszerű legalább 1 méter széles asztalt használni, mert a tarokkozáshoz viszonylag nagy helyre van szükség.

A sorsolás legegyszerűbb módja az, hogy valaki a négy mellékszín egy-egy lapját képpel lefelé fordítva összekeveri, majd mindenki húz egyet közülük. Aki a trefft húzta, helyet választ, ő lesz az első osztó, a többiek jobbra haladó irányban a káró, kör és pikk lap sorrendjében foglalnak helyet. A játékosok az ülésrendet két játszma között meg is változtathatják.

- 6./ A játék egysége a játszma, amely a keverés, emelés, osztás, licitálás, lapcsere, bemondások, lejátszás, kiértékelés és elszámolás szakaszából áll. A játszmák számát a résztvevők határozzák meg.

Egy-egy alkalomra mintegy 2-3 órás effektív játék javasolható.

- 7./ A játék sorrendje az óramutató járásával ellentétes irányú.

Ez a szabály közelebbről azt jelenti, hogy jobb felé osztanak, a játék elemi egységei (az ún. játékaktusok) ebben a sorrendben követik egymást és az osztó tisztsége is játszmánként egy negyed fordulattal jobbra halad előre.

- 8./ A játékosok a lejátszás befejezése előtt csak a részükre kiosztott, a talonból nekik járó és a kijátszott kártyák képes felét nézhetik meg. Lapjaikat úgy kell kezelniük, hogy azok képes felét más játékos jogtalanul ne láthassa meg.

A játék során segédeszközt vagy más személy segítségét igénybe venni, szabálytalan módon tájékoztatást adni vagy szerezni, mást zavarni nem szabad.

A tarokban – mint a legtöbb kártyajátékban – a rejtett lapok és a szabályozott kommunikáció elve érvényesül. A játékaktusokat a szabályokban rögzített megnevezések használatával, illetve szabályszerű cselekvéssel kell elvégezni, az érdemi játék során kerülni kell a felesleges beszédet, gesztusokat és egyéb jelzéseket. A formálisan szabályos játékmódokat sem szabad jogtalan információközlésre felhasználni, pl. különleges hangsúly, feltűnő gyorsaság vagy lassúság révén.

- 9./ A játékosok szóval, illetve cselekvéssel kifejezett döntéseiket nem változtathatják meg, kivéve, ha a többiek hozzájárulásával szabálytalanságot javítanak.

A licit vagy a passz befejeződik az elhangzással, a talonfelvétel a felvett lap (lapok) képes felének megtekintésével, a skartolás a letett lap (lapok) kézből való kiengedésével, a bemondás az elhangzással, a kijátszás pedig azzal, hogy a kártya képes fele legalább egy játékos számára láthatóvá vált.

- 10./ Valamennyi játékos előzetes egyetértésével a licitálásra, a lapcserére, a bemondásokra vagy a lejátszásra vonatkozó külön szabályok (konvenciók) is alkalmazhatók, melyek a játékszabályokkal nem lehetnek ellentétesek.

Tilos olyan konvenció alkalmazása, amelyet a társaság nem minden tagja ismer vagy fogad el.

A játékszabályokkal való összhang követelménye értelmében a konvenciók

- a/ a szabályokban írt tilalmakat nem oldhatják fel;
- b/ nem engedhetnek eltérést a kötelező előírások alól;
- c/ kategorikusan nem tilthatják meg a szabályszerű játékmódokat;
- c/ nem vezethetnek be a szabályok által nem ismert liciteket, figurákat, értékeket stb.

Minden olyan esetben viszont, amikor a szabályok bizonyos határok megvonásával a játékosok mérlegelésére bízzák a döntést, e határokon belül a konvenciók ajánlott vagy kötelező játékmódokat írhatnak elő. A 17./ és a 18./ szabály értelmében pl. a honőrös játékos passzolhat vagy bármely fokozaton licitálhat, de bevezethetők egyes esetekre (a tarokkok száma, nagysága függvényében etc.) licitálási tilalmakat vagy kötelességeket meghatározó konvenciók.

A 45./ szabály szerint az egyezmények betartása akkor kötelező, ha a játékosok ebben is megállapodtak. Ilyen értelmű megállapodás hiányában a konvenciószerű játékkért mindenki csak partnerének, erkölcsi alapon felel.

Magas színvonalú játékhoz elengedhetetlen, hogy minden résztvevő logikailag összefüggő konvenció-rendszer szerint játsszon.

Részletes szabályok

Keverés, emelés, osztás

- 11./ Az osztó alaposan megkeveri a kártyacsomagot, utána a tőle balra ülő játékos elé helyezi, aki jogosult, de nem köteles emelni. Az emelő a kártyacsomagot két részre osztja oly módon, hogy mindkét csomóban legalább 4 lap legyen, majd a két csomót úgy egyesíti, hogy a leemelt rész kerüljön alulra.

Az osztó a kártyacsomag lapjait összegyűjti, a úgy rendezi, hogy minden lap lefelé nézzen. Keveréskor a kártyacsomagot kettéosztja, majd a két részt egymásba nyomással vagy a sarkuknál való egymásba pörgetéssel egyesíti. A keverés akkor alapos, ha kellően véletlenszerű laptárgyat eredményez, ehhez általában 5-15 átforgatás szükséges.

Amikor az osztó megítélése szerint a kártyacsomag megkeveredett, C elé teszi az asztalra, aki – ha kíván élni emelési jogával – egy alkalommal, 4-38 lapot emelhet. Az emelési szándék hiányát a kártyacsomagra való ráütéssel szokás jelezni.

- 12./ Az osztó a legfelső laptól lefelé haladva osztja szét a kártyacsomagot. Először hat lapot az asztal közepére helyez (talon), azután a tőle jobbra ülő játékosnál kezdve öt, majd négy lapot tesz minden játékos elé.

- 13./ A játékosok az osztás befejezéséig a kiosztott kártyákhoz nem nyúlhatnak. Az osztást követően az őket illető lapokat felveszik és megszámozzák. Ha valaki 9-nél több vagy kevesebb lapot kapott, köteles azt azonnal bejelenteni.

A talon a lapcseréig változatlan sorrendben az asztalon marad.

Az áttekinthetőség érdekében célszerű a kártyalapokat színként csoportosítani és színeken belül nagyság szerint rendezni. A rendezés elvein időnként ajánlatos változtatni, hogy a kijátszott lap helyéből ne lehessen következtetni pl. a tarokk szín hosszúságára. A rejtett lapok elvének megfelelően a játékosok kártyáik képes oldalát önmaguk felé fordítva tartják.

- 14./ Az osztás játszmányként más-más játékos feladata.

Licitálás

- 15./ A licitálás során a felvételi fokozatok bemondására és tartására (licitek), továbbá passzolásra kerülhet sor.

A felvételi fokozatok emelkedő sorrendben: három, kettő, egy és szóló.

A felvételi fokozatok jelei: 3, 2, 1 és 0, a tartásé T, a passzolásé P.

- 16./ Először az osztótól jobbra ülő játékos nyilatkozik.

- 17./ Licitálni az jogosult, akinek kiosztott lapjai között egy vagy több honőr van. Ha az első három játékos passzal kezdett, a negyedik honőr nélkül is mondhat hármat.

- 18./ Akinek a licitáláshoz nincs joga, licitálni, illetve tovább licitálni nem kíván, vagy nem tud, az passzol. A passzoló játékos a további licitálásból kiesik.

Ha mindenki passzal kezd, a játszma befejeződik.

A játszma négy passzolás (körpassz) esetén is érvényes, megismételni nem lehet.

- 19./ A licitáló játékosok első nyilatkozata csak felvételi fokozat lehet. A licitálás bármely fokozattal elkezdhető és bármely, az addig elhangzottaknál magasabb fokozattal folytatható.

Az első licitáló újból sorra kerülve a más által bemondott kettő, egy és szóló tartásával licitálhat vagy bemondhat magasabb fokozatot. Ha hárman licitálnak és az első passzol, a tartás joga a másodikat illeti meg.

A tartásra nem jogosult játékos a továbbiakban is magasabb felvételi fokozat bemondásával licitálhat.

Pl. ilyen előzmények után:

A	B
3	2

C honőr birtokában egyet, szólót vagy passzt mondhat; honőr hiányban passzolnia kell. Ha a játék így folytatódik:

C	D
P	1

A a második menetben tarthatja az egyet, mondhat szólót vagy passzt. Passzolása esetén **B** ugyanilyen alternatívák elé kerül. Tegyük fel, hogy ezek a licitek hangzanak el:

A	B	C	D
3	2	P	1
T	0	-	

D szabad licitéről hiányában kénytelen passzolni, **A** pedig választhat az ismételt tartás és a passzolás közül.

- 20./ A licitálás befejeződik, ha egy licitet senki sem emel és nem is tart. A felvevő az a játékos lesz, aki az utolsó licitet bemondta. A licitálás során elhangzott legmagasabb fokozat határozza meg a felvételt.

Körpassz esetén, vagy ha csak egy licit hangzik el, a licitálás már az első menetben lezárul. Ha az első menetben többen is licitáltak, a játszmának ez a szakasza addig folytatódik, amíg egy játékos kivételével mindenki passzol. Az alábbi licitálás eredményeként a felvevő **C**, a felvétel egyes lesz:

A	B	C	D
P	3	2	1
-	P	T	P.

A licitálásra fokozottan érvényes a jogtalan információközlés tilalma. Az első körben pl. a kivárás nélküli passzolás a honőr hiányára utal, a gondolkodás utáni passz elárulja a honőrt, az azonnali licit nagy aduerőt sejtet, a túlzott magabiztosság vagy a tétovázás a későbbi menetekben is árulkodó lehet (vagy mindez megtévesztési szándékkal történik, az viszont etikátlan!). A helyes eljárás az, ha a játékosok a passz vagy a licit bemondása előtt mindig tartanak néhány másodperces szünetet, de nem várnak szembetűnően sokáig sem. Mégis azonnal passzoljanak akkor, amikor a szabályok értelmében, mindenki számára nyilvánvalóan nincs más lehetőségük. Ennek két változata van: **A**, **B** és **C** licitálása után **D**-nél biztosan nincs honőr; a tartásra nem jogosult játékos más szóval magasságú licitjét követően csak passzolhat.

Lapcsere

- 21./ A játékosok a talont a legfelső laptól lefelé haladva felveszik és kiosztott kártyáik közé helyezik. Hármass, kettes és egyes felvételben elsőként a felvevő részesül a talonból, szólóban a tőle jobbra ülő játékos. A talon megoszlása hármass felvételben 3-1-1-1, kettesben 2-2-1-1, egyesben 1-2-2-1, szólóban 2-2-2.

Ha pl. **C** a felvevő és a játék egyes, a talon felülről számított első lapját **C**, második és harmadik kártyáját **D**, a negyediket és az ötödiket **A**, a hatodikat **B** kapja.

A felvett kártyát akkor is a kézbe kell helyezni, ha a játékos ugyanazt teszi a skartba.

22./ A játszma érvénytelen, ha a honőr nélküli felvevő a talonból nem kap honőrt, valakinek a talonból felvett lappal, illetve lapokkal együtt nincs tarokkja vagy csak a XXI-es tarokkja van. A játszma érvénytelenségét az érdekelt – lapjai egyidejű megmutatásával – köteles azonnal bejelenteni. Az érvénytelen játszmat meg kell ismételni.

23./ A talonfelvétel sorrendje szerint haladva a felvett lapokkal azonos számú kártyát kell lefordítva letenni (skartolás).

A lapcsere második fázisában minden játékos kiemel a kezéből annyi lapot, ahányat a talonból kapott és képpel lefelé az asztalra teszi. A letevést szőlónál alacsonyabb felvételen a felvevő, szőlóban az utána következő játékos kezdi. A második és további skartoló köteles megvárni, amíg bal oldali társa a skartolást befejezi.

24./ A felvevő skartját maga elé helyezi. A többiek az osztó és a tőle jobbra ülő játékos közé teszik skartjukat, a lapokat sorban egymásra helyezve.

A skart kártyái – a szőló felvétel kivételével – két csomóban kerülnek az asztalra. A felvevő letett lapjainak pontértéke ugyanis a felvevő és társa javára számít majd, a többiek skartjának pontszáma viszont az ellenfeleké lesz, a felvevő partnere tehát az ellenfelek javára skartol.

A skart elhelyezéséből látható, hogy ki ül az **A** helyen, ennek az első kikérés szempontjából van jelentősége. A felvevő jobb oldali szomszédjának lapjai kerülnek alulra, ezekre sorban a többieké, így szükség esetén a letevés utólag ellenőrizhető.

25./ Honőrt vagy királyt skartolni nem szabad.

Nem honőr tarokk letételét – a skartolt tarokkok darabszámának megjelölésével – egyidejűleg be kell jelenteni.

26./ A skartot a bemondások és a lejátszás során senki sem nézheti meg.

A skartolt lapot a lejátszás befejezése előtt az sem tekintheti meg, aki letette.

A skart két részét a lejátszás végéig más kártyákkal összekeverni nem szabad.

Lássunk egy skartolási példát! A felvétel kettes, a felvevő a következő lapokkal licitált:

skiz XV XII IX VII V ♣ D B ♥ K.

Felveszi a káró dámát és a pikk királyt, így a talonnal megnövelt kéz:

skiz XV XII IX VII V ♣ D B ♦ D ♥ K ♠ K.

Korlátozás nélkül lehető a treff dáma és bubi, valamint a káró dáma. A tarokkfektetés egyidejű bejelentése mellett lerakható a XV, a XII, a IX, a VII és az V. Nem skartolható kártyák a skiz, a kör király és a pikk király. A felvevőnek mindezek figyelembe vételével kell kiválasztania a skartba kerülő két lapot.

Bemondások

- 27./ Bemondások a hívás, a 8 vagy 9 tarokk bejelentése, a figura vállalása, a kontrázás és a rekontrázás.
- 28./ A bemondásokat a felvevő kezdi. Első bemondásakor köteles meghívni a segítő lapot, amely csak nem honőr tarokk lehet. A meghívott kártya birtokosa lesz a felvevő partnere, a segítő. A felvevő és a segítő (felvevő vonal) együtt játszik a másik két játékos (ellenvonal) ellen a partiért és az esetleges figurákért. Ha a felvevő a saját kezében levő vagy bármelyik játékos által skartolt lapot hívott meg, egyedül játszik háromtagú ellenvonallal szemben.

A segítő lap hollétét elárulni nem szabad.

A hívás a játszma szükségszerű eleme, a többi bemondás esetleges.

A felvevő meghívhat a kezében levő vagy általa skartolt tarokkot is (önhívás).

A segítő lap helyére a szabályok vagy a konvenciók alapján gyakran következtetni lehet, fekvése a lejátszás végéig mindenképp kiderül.

- 29./ A parti megnyeréséhez a felvevő vonalnak legalább 48 pontot kell megszereznie. Javukra számít a felvevő részéről skartolt és a felvevő vonal által a lejátszás során elvitt lapok pontértéke, a többi kártya pontértéke az ellenvonalé. Ha a felvevő azért játszik egyedül, mert a segítő lapot egyik játékos társa a skartba tette, minden skartolt kártya pontértéke a felvevő javára számít.

A két ellenérdeklő vonalnak minden játszmában célja a parti (rövidítve Pt) megnyerése, bár értéke beleolvadhat a dupla játékéba vagy a volatéba. A partit bemondani nem kell, arra a felvevő a licitálással vállalkozik. A teljesítéshez az összpontszám többségének megszerzése szükséges, a buktatáshoz a pontegyenlőség (47-47) már elég.

A skart a lejátszás befejezéséig akkor is két csoportra osztva marad az asztalon, ha a felvevőtől különböző játékos letette a meghívott kártyát.

- 30./ A segítő lap meghívásán kívül a felvevő más bemondással is élhet, aztán a többiek nyilatkoznak. Ugyanazon alkalommal több bemondás is alkalmazható. A játékosok önmaguk vagy partnerük nyilatkozatát nem ismételhetik meg. Aki nem kíván bemondással élni, az passzol. A bemondás befejezését is passzal kell jelezni.

Mind az egyszeres, mind a többszörös bemondást passzal kell lezárni, pl. segít a XX, passz vagy 8 tarokk, kontra parti, passz. Szabályos játék esetén nem lehet kétség afelől, hogy egy játékos bemondásait befejezte-e.

- 31./ Mindenkinek joga van bejelenteni, ha kezében 8 vagy 9 tarokk van.

Csak a kézben levő aduk számítanak, a skartba helyezett tarokkokat nem lehet figyelembe venni. Az egy kézben tartott 8 vagy 9 adut tarokkszámnak nevezzük. Bemondása a partner tájékoztatását szolgálja, díjazás nem jár érte.

32./ A felvevő vonal játékosai vállalhatnak figurákat és azokat bemondás nélkül (csendesen) is teljesíthetik. Az ellenvonal játékosai figurákat nem vállalhatnak, de a csendes teljesítésért részükre is díjazás jár.

33./ A figurák és teljesítési feltételeik az alábbiak:

tout les trois	–	az összes honőr elvitele;
négy király	–	az összes király elvitele;
dupla játék	–	legalább 71 pont megszerzése;
pagát ultimó	–	a 9. ütés elvitele az I-es tarokkal;
volát	–	az összes ütés elvitele;
XXI-fogás	–	a másik vonalon lévő XXI-es tarokk megütése.

A tous les trois (tú lé troá, rövidítése Tl), a négy király (Nk) és a dupla játék (Dj) összefoglaló neve kis figurák; a pagát ultimó (Pu), a volát (Vt) és a XXI-fogás (Hf) a nagy figurák.

A Tl elbukik, ha az ellenvonal egy vagy több honőrt elvisz, a skiz hiányában a bukás eleve biztos. A Nk teljesítése nem sikerül, ha az ellenfelek legalább egy királyt hazavisznek. A Dj bukik, amikor a másik pár ütéseiben és az őket illető skartban levő kártyák együttes pontértéke eléri a 24-et. Pu-t az I-es tarokk nélkül nyerni nem lehet; megghiúsul akkor is, ha a pagátos a lejátászás 9. menete előtt kitenni kényszerül a kis honőrt, vagy akár ellenfél, akár a partner az utolsó menetben megüti azt. A Vt elbukik, amennyiben a másik vonal ütést tud szerezni. A Hf megnyerhetetlen, ha a skiz a másik vagy a XXI a saját vonalon van, elbukik akkor is, ha a XXI-es tarokk ütni tud.

Csendes teljesítésnek az számít, amikor valamelyik vonal egy figura teljesítési kritériumainak eleget tesz anélkül, hogy arra vállalkozott volna. A csendes pagát ultimót el is lehet bukni.

A csendes figurákat a figurák rövidítésének zárójelbe tételével jelöljük.

34./ A partit és a bemondott figurákat az ellenvonal bármelyik játékosja kontrázhatja, melyre a felvevő vonal bármelyik tagja rekontrát mondhat. A parti és a bemondott figurák egymástól függetlenül kontrázhatók és rekontrázhatók.

A partit nem lehet kontrázni vagy rekontrázni, ha a felvevő vonal dupla játékot vagy volátot vállalt. A parti kontráját és rekontráját a dupla játék vagy a volát bemondása érvényteleníti.

A kontra és a rekontra bemondása a vállalkozás díjazását mind a négy játékosra nézve emeli, vagyis a kontrázás közös. Ebből következően a partner kontráját, illetve rekontráját ugyanazon vállalkozást illetően megismételni nem lehet.

Többszörös vállalkozás esetén a kontrák és rekontrák sorrendjét a szabály csak annyiban korlátozza, hogy a Pt ellenzését olykor kizárja; lehetséges viszont a Tl-t, a Nk-t vagy a Dj-ot kontrázni olyankor, amikor a Vt ellen nem mondtak kontrát, jöllehet a kis figurák csak a voláttal együtt bukhatnak el.

Mindig pontosan meg kell jelölni, hogy a bemondás mire vonatkozik, pl. kontra parti vagy rekontra pagát ultimó. A kontrázás szokásos jelölése a vállalkozás betűjele után írt csillag, a rekontráé két csillag. A rekontránál magasabb drágítási fokozat nincs.

35./ A passzoló játékos a későbbiekben még élhet bemondással. A bemondási szakasz akkor ér véget, ha egymást követően három játékos passzol.

A bemondások során tehát – nem úgy, mint licitáláskor – a passzoló játékos később még szóhoz juthat. Az alábbi példában **A**-nak kétszeri passzolás után újabb bemondási lehetősége nyílt:

D	A	B	C
XX	P	P	Tl
P	P	Tl*	P
P			

Ha most tarokkszámot jelent vagy kontrázza a partit, a bemondások sora folytatódik; passzolása esetén e szakasz lezárul.

A szabályok értelmében a felvevőtől különböző játékos státusa a bemondások során tisztázódhat: aki figurát vállal vagy rekontrázik, csak a segítő lehet; a kontrázó játékos biztosan az ellenvonalhoz tartozik.

Lejátszás

- 36./ A lejátszás 9 ütésből áll, a játékosok minden ütéshez 1-1 lapot játszanak ki kezükből. A kijátszott kártyát képpel felfelé az asztalra kell helyezni.
- 37./ Az első ütéshez az osztótól jobbra ülő játékos kér ki. A továbbiakban az kér ki, aki az előző ütést elvitte. A kézben levő lapok bármelyike kikérhető.

A többiek a kikért lappal azonos színű kártyát kötelesek kitenni. Akinek a kikért mellékszínből lapja nincs, köteles tarokkot kitenni, ennek hiányában bármelyik kártyáját kijátszhatja. Tarokk kikérés esetén a tarokk nélküli játékos bármelyik lapját kitheti.

Helyes módszer – különösen kevésbé gyakorlott játékosok körében – ha **A** az elsőként kikérendő lapot képpel lefelé teszi az asztalra, majd rövid várakozás után fordítja fel. Így a bemondások befejezésével vagy az első kikérő személyével kapcsolatos esetleges vita lapelárulás nélkül eldönthető. Ha a kikérés szabályszerű, az előkészített kártyát kicserélni nem lehet.

A kikérendő lap megválasztásán mindenki az általa szükségesnek ítélt ideig gondolkodhat (a társaságban elfogadott játéktempó keretein belül), a kitevések ellenben nagyjából egyenletes ritmusban történjenek. A gyorsaság vagy lassúság árulkodó lehet abból a szempontból, hogy a lap egyke volt-e vagy sem; a látszat kihasználása pedig – pl. szingli kártya hosszas töprengés utáni kijátszása – nem etikus.

Jogtalan információközlésre alkalmas kitevés előtt több lap megfogása, egy lap elkülönítése sorra kerülés előtt vagy a kéz átrendezése lejátszás közben. Kifogásolható más figyelése annak megállapítása végett, hogy a kijátszott kártyát a kéz melyik részéből emeli ki, ezért az ilyenfajta játékot is mellőzzük!

- 38./ Ha a pagát ultimót bemondták, a 37./ szabály azzal az eltéréssel érvényes, hogy a felvevő vonal játékosa az I-es tarokkot az első 8 ütésben nem kérheti ki, kitennie pedig akkor szabad, ha más tarokkja nincs.

A korlátozás csak a felvevő vonalra vonatkozik, ha a Pu-t bármely okból a pagát nélkül mondták be, az ellenvonal játékosa a kis honört a 37./ szabály szerint játszhatja ki.

- 39./ Az ütést az a játékos viszi el, aki abba a legnagyobb tarokkot játszotta ki. A tarokk nélküli ütés a kikért mellékszín legnagyobb lapját kijátszó játékosé lesz. Saját ütéseit az elvitel sorrendjében, lefordítva mindenki maga elé helyezi.

Vigyázni kell arra, hogy a különböző játékosok ütései egymással vagy a skarttal ne keveredjenek, a felvevő azonban rakhatja ütéseit saját skartjára. A kézben levő lapokat akkor sem szabad leteríteni, ha nem kétséges, hogy a hátralevő ütéseket ugyanaz a játékos viszi el. A szabályok betartása esetén a lejátszás rekonstruálható.

- 40./ A kikérésre jogosult az előző ütést a következő kikérésig megnézheti és bármelyik játékosára kérésére köteles megmutatni; egyébként a lefordított ütéseket a lejátszás végéig senki sem nézheti meg.

Ha a kikért lap képes fele a kikérő legalább egy játékosára számára láthatóvá vált, az előző ütést már az sem tekintheti meg, aki elvitte.

Íme, egy lejátszási példa! A kiinduló helyzet a következő (pagát ultimót nem mondtak):

A – XX XVII XII VIII V III ♥ D B ♠ 10
B – skiz XVI XIII XI ♣ B ♦ K L ♥ K
C – XVIII XV XI IX VI III II ♦ Á ♠ D
D – XXI XIX XIV VII ♣ K D ♥ L Á ♠ K.

Ha **A** tarokkal, pl. a XII-essel kezdi a lejátszást, **B** öt, **C** hét, **D** pedig négy tarokk közül választhat. Amennyiben mellékszín a kikérés, mondjuk a kőr bubi, a kitevés kötöttebb: **B**-nek a kőr királyt kell kitennie, **C** a kikért mellékszín hiányában hét tarokkja egyikét játszhatja ki, **D** a kőr lovas és a kőr ász közül választhat. Példánk első ütését 873-féleképpen lehet lejátszani.

Kiértékelés, elszámolás

- 41./ Lejátszás után a felvevő megállapítja a játszma eredményét és annak pénzbeni értékét, melyet bármelyik játékos ellenőrizhet.

A felvevőnek arról kell meggyőződnie, hogy vonala a partit és a bementett figurákat megnyerte-e, továbbá teljesített vagy bukott-e valamelyik érdekeltség csendes figurát. A felvevő az általa skartolt lapokat – ha az ellenvonal letette a segítő lapot, a teljes skartot – és a vonal ütéseit összegyűjti, felfordítja, majd a lapok pontértékét, a honöröket és a királyokat megszámlálja.

Kilenc ütés esetén az eredmény egyszerűen megállapítható, amikor pedig az ellenvonal csak egy vagy néhány ütést szerzett, helyesebb, ha a felvevő az őket illető ütéseket és skartot tekinti meg.

A felvevő kötelme az is, hogy a vonala által nyert vagy veszített pontszámot és annak pénzértékét kiszámítsa, társaival közölje.

Az eredmény és a pénzbeni érték megállapítását mind a segítő, mind az ellenvonal játékosai jogosultak ellenőrizni, ennek során bármelyik vonal lapjait megtekinthetik.

42./ Az értékek a következők:

	hármás	kettes	egyes	szóló
parti	1	2	3	4
tous les trois	2	2	2	2
négy király	4	4	4	4
dupla játék	4	8	12	16
pagát ultimó	12	12	12	12
volát	12	16	20	24
XXI-fogás	42	42	42	42

A csendes figurák a bementett figurák pontszámának a felét érik.

A parti és a bementett figurák értékét a kontrázás kétszeresére, a rekontrázás négyszeresére emeli, mind a négy játékosra nézve.

Ha a felvevő vonal dupla játékot vagy volátot vállalt, a partiért díjazás nem jár.

Amennyiben bármelyik vonal csendes dupla játékot vagy csendes volátot teljesített, a partiért csak kontrázás vagy rekontrázás esetén jár díjazás.

Ha a felvevő vonal volátot vállalt, illetve bármelyik vonal csendes volátot teljesített, az általuk megnyert csendes tous les trois-ért, csendes négy királyért vagy csendes dupla játékért díjazást nem kapnak.

Ha egy játékos vonala pagát ultimót nem vállalt, és I-es tarokkját a 9. ütésben akár egyik ellenfele, akár partnere megüti, a csendes pagát ultimó elbukik. Más csendes figurát elbukni nem lehet.

A nagyobb értékű vállalkozások általában nem olvasztják magukba a kisebbeket (kumuláció elve).

Az értékelési rendszer szabályai a jó játékosokat részesítik előnyben és ösztönzik a nagyobb vállalkozásokat, ha pl. a voláterős felvevő vonal túlzott óvatosságból vagy rossz összjáték miatt még a kis figurákat sem mondja be, jelentős pontszámától esik el.

Abban a különleges játszmaiban, amelyben a fölvevő vonal szóló felvételben mind a hat figurát bementja és az összeset teljesíti is, 100 pontnak megfelelő pénzüsszeget nyer. Egyedül játszó felvevő, kontrázás, rekontrázás, tükörfigurák (a felvevő vonal által bementett, az ellenvonat részéről pedig csendesen teljesített azonos figurák) esetén ennél magasabb pontszámok is előfordulhatnak. A nyert és a veszített pontszám ki is egyenlítheti egymást.

Ha pl. a felvevő vonal megnyeri a kettes partit és a tous les trois-t, elbukja a kontrázott négy királyt és csendes dupla játékot ér el, a partiért díjazás nem jár, mert csendes dupla játékot teljesítettek, melynek értéke 4 pont, a tous les trois 2, összesen 6, ebből a négy király kontrázott bukása miatt 8-at le kell vonni. A felvevő vonal játékosai tehát 2-2 pont pénzértékét fizetik az ellenfeleknek.

43./ A két vonal egy-egy tagja, illetve az egyedül játszó felvevő és három ellenfele számol el egymással.

Praktikus szokás szerint a szemben ülő vesztesek a jobb oldali szomszédjuknak fizetnek, ha pedig egymás mellett ülnek, közelebbi ellenfelükkel számolnak el.

A szabályszerű megnevezések

44./ A játszma közben használható megnevezések a következők:

Licitálás	–	három, kettő, egy, szóló, tartom, passz.
Lapcsere	–	a játszma érvénytelen, egy (két, három) tarokk fekszik.
Bemondások	–	segít a húszas (tizenkilences stb.), nyolc tarokk, kilenc tarokk, parti, tous les trois, négy király, dupla játék, pagát ultimó, volát, huszonegy-fogás, kontra, rekontra, passz.
Lejátszás	–	kérem az ütés megmutatását.
Kiértékelés	–	hármás (kettes, egyes, szóló), parti, tous les trois, négy király, dupla játék, pagát ultimó, volát, huszonegy-fogás, bemondva, csendesen, kontrázva, rekontrázva, teljesítve, elbukva.
Elszámolás	–	nyertünk (nyertem), veszítettünk (vesztettem) ...-t, senki sem nyert.

A szabálytalanságok következményei

45./ Minden játékos köteles a játékszabályokat ismerni és betartani, más szabálytalanságát lehetőleg megelőzni és a felismert szabálytalanságot azonnal bejelenteni. A játékosok megállapodhatnak abban, hogy meghatározott konvenciókat sértő játék esetén is a szabálytalanság következményeit alkalmazzák.

Szabálytalanságról akkor beszélhetünk, ha a játékosok magatartása vagy külső ok miatt nem érvényesül a játékszabályok vagy a konvenciók valamely kötelező előírása.

Más normasértése megelőzhető pl. akkor, ha egy játékos idegen ütést fordít le és helyez maga elé. Tévedésére még a jogtalan kikérés előtt figyelmeztetni kell.

Magas etikai színvonalon álló játékos az általa észlelt szabálytalanságot akkor is késlekedés nélkül bejelenti, ha ő maga követte el azt.

46./ A 47-48./ szabályban leírt esetekben a szabálytalanság elbírálására a vétlen játékosok jogosultak. Véleményeltérés esetén a többség dönt, a döntés végleges.

47./ A szándékos szabálytalanságot a játékból való kizárással kell sújtani.

Általában feltételezhető, hogy a szabálysértés nem szándékosság következménye, ezért a kizárást csak egyértelmű helyzetekben helyes alkalmazni. Kétség esetén járjunk el a 48./ szabály szerint.

48./ A figyelmetlenségből bekövetkezett szabálytalanságok (renonszok) következményei eltérőek a játszma egyes szakaszaiban.

A keverés, az emelés vagy az osztás közben elkövetett renonsz általában a játszma érvénytelenségével jár és a játszmát meg kell ismételni, de ha a hiba a játék rendjének megzavarása nélkül, azonnal javítható, akkor helyesbíteni kell. Az e szakaszokban elkövetett renonsz a licitálás megkezdése után csak akkor vehető figyelembe, ha valakinek 9-nél több vagy kevesebb lapot osztottak.

A licitálás, a lapcsere, a bemondások vagy a lejátszás közben bekövetkezett renonsz esetén az alábbiak szerint kell eljárni.

- a/ A játék rendjét jelentősen megzavaró renonsz elkövetésekor a játszma befejeződik és a szabálytalankodó játékos büntetést fizet a következőknek megfelelően.
 - aa/ A licitálás vagy a lapcsere szabályainak megsértéséért a vétkes 10 pont értékét köteles megfizetni mindhárom játékosársának.
 - ab/ A bemondások szakaszában elkövetett renonszért a vétkes a parti és a szabálytalanság előtt bemondott figurák, kontrák és rekontrák együttes értékét, de legalább 10 pont pénzértékét köteles megfizetni játékosársainak.
 - ac/ Lejátszási renonsz esetén a szabálytalanságot megelőző ütésekben kialakult eredmény érvényes. A további ütésekben elérhető eredményt a renonsz idején kézben levő lapok és a skart megtekintése alapján kell megállapítani, kétséges esetekben a vétlen vonal javára kell dönten. Amennyiben a vétkes vonala vesztett, a szabálytalankodó játékos fizet partnere (partnerei) helyett is.

A büntetést kivételesen mellőzni is lehet, ekkor a játszmát meg kell ismételni.

- b/ Ha a renonsz kevésbé volt súlyos, a hibát lehetőleg javítani kell és a játszma folytatódik.

A téves kiértékelést vagy elszámolást javítani kell.

A renonsz elbírálásának egyik fontos kérdése, hogy a hiba a játszma melyik részében következett be; nem a felismerés, hanem az elkövetés ideje számít.

A játszma bevezető részében azonnal, a játék rendjének megzavarása nélkül javítható pl. a nem szabályos számú lap kiosztása, ha nyomban észlelték (a megfelelő kártyalap pótlásával, illetve visszavételével).

Az érdemi részben elkövetett renonsz minősítésénél elsősorban nem a normasértés jellegére, hanem következményeire kell tekintettel lenni.

A *súlyos renonsz* irreálissá teszi a játszmát. Ilyen pl. a honór nélküli licitálás (**D** három indítását leszámítva), honór vagy király skartolása, a tarokkskartolás bemondásának elmulasztása, nem létező vagy a valóságostól eltérő tarokkszám bejelentése, az adott szituációban fontos lap vagy több bármilyen lap jogtalan elárulása vagy megnézése, a színvétel, ha a következő ütéshez már kikértek. A kötelező konvencióba ütköző játék – pl. az engedést, az invitelést vagy a segítő lap meghívását szabályozó normák megsértése – szintén súlyos renonsznak számít.

Bemondási renonsz büntetésekor nem vehetők figyelembe a szabálytalanság hiányában alkalmazható bemondások, a teljesíthető csendes figurák és az elbukható csendes pagát ultimó sem.

Lejátszási renonsz esetén a hátralevő ütések kimenetelét a renonsz előtti helyzet lehetőség szerinti helyreállítása után kell megállapítani. A vétlen vonal javára a vállalkozások teljesítését, illetve buktatását és a csendes figuratelésítését, a vétkes vonal részéről mindezek hiányát vélelmezni kell. A vélelmet megdönti, ha a nyereség az adott szituációban lehetetlen vagy az általános játéktapasztalatok szerint valószínűtlen volt. A (Pu) bukását csak a végjátékban elkövetett renonsz esetén, egyértelmű helyzetben lehet megállapítani, bármelyik vonal részéről.

A játszmát érvénytelenné nyilvánítani és megismételni akkor indokolt, ha a szabálytalanság több játékosnak is felróható, nem tisztázható a szabálytalankodó személye, vagy a büntetés a figyelmetlenséghez képest aránytalanul súlyos volna.

A különösebb zavart nem okozó, *enyhe renonszok* közé sorolható általában a soron kívüli játéktaktus, a nem jelentős lap kiejtése vagy felfordítása, a skart téves elhelyezése, a nyomban felismert színvétel, a rossz megnevezések használata stb.

A javítás lehetséges módjai a visszavonás, a pótlás és a megváltoztatás.

A renonsz csak in concreto minősíthető, súlyossága a körülményektől függően különböző lehet. Nem szabad egy bizonyos fajta szabálytalanságot eleve enyhének tekinteni, mert az ilyen felfogás elősegíti a túlzottan lezser vagy komolytalan játékot.

- 49./ Ha a szabálytalanság a játékosokon kívül álló okból következett be, a játékosok határoznak arról, hogy a játszmát megismétlik-e vagy a hiba lehetőség szerinti javítása után folytatják azt. Véleményeltérés esetén a többség dönt, a döntés végleges.

Ilyen eset pl. az, amikor egy kibic beleszól a játékba vagy a huzat felfordítja a talont. Külső okból előállt szabálytalanság esetén a további játék zavartalanágáról gondoskodni kell.

Ha a vélemények egyenlő arányban oszlanak meg, célszerű a legtapasztaltabb játékos álláspontját elfogadni.

- 50./ A szabálytalanság megállapítására és következményeinek alkalmazására csak abban a játszmában kerülhet sor, amelyben a szabálytalanság történt. Vita esetén annak eldöntéséig a következő játszma nem kezdhető el.

Egy játszmának akkor van vége, ha minden nyertes megkapta pénzét vagy egyetértettek abban, hogy senki sem nyert, illetve az elszámolás hibájának javítása megtörtént. A játék szabályszerűsége eddig az időpontig vitatható, még akkor is, ha időközben az osztó megkezdte az új játszma előkészületeit. A keverés, az emelés vagy az osztás hibája azonban a 48./ szabály értelmében ennél rövidebb időn belül korrigálható.

Konvenciók

A konvenciók (egyezmények) a játékosok megállapodásán alapuló olyan normák, amelyek a potenciálisan vagy reálisan azonos érdekeltségű résztvevők együttműködését segítik elő. Hatókörükbe a játszma érdemi szakaszainak azon elemei tartoznak, melyeket a játékszabályok nem kötelező erővel, hanem keretjelleggel szabályoznak. Technikai jellegű játékelemek (mint a keverés, az osztás módja) konvenciókkal nem szabályozhatók, ahogy az érdemi játék kógens előírással rendezett kérdései sem.

Az egyezmények a normarendszer középső szintjét képezik, a játékszabályok és az észszerű játék elvei között helyezkednek el. Nem ronthatják le a szabályok érvényét, másrészt összhangban kell lenniük a racionalitás követelményeivel. A rendszernek a hatókörébe vont kérdéseket logikusan szabályoznia kell, elemei között ellentmondás nem lehet. Követelménynek tekinthető a viszonylag kis terjedelem, az egységes és egyértelmű fogalomhasználat is.

A játék stratégiai jellegének erősítése, a tudatosság fokozása érdekében a hazai tarokkélet már nagyon rég óta – az 1880-as évektől bizonyosan – alkalmaz konvenció jellegű szabályokat. Az e fejezetben ismertetett rendszer feltételezi a tarokkjátékban a haladó színvonal elérését, a függelékben azonban egyszerűbb konvenciók is olvashatók. A játékosoknak az javasolható, hogy a konvenciókat – kellő begyakorlás után – renonsz terhe mellett alkalmazandó normákként alkalmazzák, kivéve az irányelv jellegű előírásokat.

A licitálás leírása a továbbiakban főleg egyszerűsített jelöléssel történik, amely nem tartalmazza az első menetbeni passzokat és a kötelező passzolást. A kezek ismertetésekor az x önmagában tarokkot jelent – rendszerint a II-től a XVI-ig – mellékszín megjelölésével együtt a vulpeseket helyettesíti. A főszín kártyái három kategóriába sorolhatók: nagy tarokkok a XVII-től a skizig, középtarokkok a XI-től a XVI-ig és kis tarokkok az I-től a X-ig. Ha differenciáltabb megközelítés szükséges, e csoportok is feloszthatók két egyenlő részre: alsó és felső zónára. A tarokkok megadott száma mindig magában foglalja a külön is megnevezett adukat, pl. az 5 tarokkos skizen a nagy honört és még 4 tarokkot kell érteni.

Az értékpont-számítás

A 9 kártya ütés- és pontszerző képességének mérésére szolgáló módszer az értékpont-számítás, amelynek elemei a következők:

- a/ A nagy tarokkok 2-2, a közép- és kis tarokkok 1-1 pontot érnek.
- b/ Nyolc tarokk további 1, kilenc tarokk 2 pontot ér. Lapcsere után a tarokkot skartoló játékos az általa letett aduk után is 1-1 értékpontot számol, ha kezében legalább 7 tarokk maradt (rejtett tarokkszám).
- c/ Az első kikérés joga 1 értékpont.
- d/ A nagy honör nélküli kéz pontszámát 1-gyel csökkenteni kell.
- e/ A pontszámból 1-et le kell vonni akkor is, ha a kézben három vagy négy király van.

A kártyacsomag összereje leggyakrabban 27 értékpont, ebből a licitáláskor 22-24 szokott a játékosoknál lenni.

Az értékpontszám alapján a kezek az alábbi kategóriákra oszthatók:

- gyengének számít a 0-5 értékpont, ezen belül nagyon gyenge a 0-3,
- a középerő 6-8 értékpontot jelent,
- erősnek tekinthetők a 9 vagy több értékpontos kártyák, hipererősnek a legalább 12 pontot érő kezek.

Példák a pontszámítás alkalmazására:

A - XX XVII XV XIV VIII III II ♦ K ♠ L

E kéz értékpontszáma 9, mert a XX és a XVII összesen 4 pontot ér, a kisebb aduk 5-öt, az első kikérés és a nh hiánya pedig kiegyenlítik egymást.

C - skiz XVI XII VI V I ♣ D B ♠ 10.

A skiz 2, a többi tarokk 5 pontot jelent, az összpontszám tehát 7.

A pontszámítást elsősorban a licitálási konvenciók alkalmazzák, más területeken inkább meghatározott nagy lapok és bizonyos számú tarokk birtoklása szerepel egy-egy játéaktus követelményeként.

Licitálás

A tarokk elmélete két alaptípust különböztet meg: a rendes és a rendkívüli licitálást. Rajtuk kívül csak a körpassz létezik.

Rendes licitálás

Rendes licitálás során a licitáló honőrének minőségéről biztosat tudni nem lehet, ha többen vesznek részt benne, rájuk a rivalizálás jellemző. Alapformája a fokozatos (lineáris) licitálás, ilyenkor hárommal indítanak, és az esetleges további liciteket egyetlen emelési vagy tartási lehetőség kihagyása nélkül mondják be, az indító pedig a kettőt megtartja.

A rendes licitálás körébe sorolhatók azok a ritkán alkalmazott, atipikus licitsorozatok is, amelyekben elhangzik ugyan ugró licit, ám az nem minősül fogadott invitnek, mert az ugró licitet alkalmazó játékos nem engedi át másnak a felvételt.

Az atipikus rendes liciteknek az alábbi formái különböztethetők meg:

- ▶ A három honőrös játékos 2 vagy 1 indítása az **A**, a **B** vagy a **C** helyen.
- ▶ A szóló indítás bármely honőrös kézzel az **A**, **B** vagy **C** pozícióban.

- ▶ Az ugró sorvégi indítás bármely honőrös kézzel, tehát az első három játékos passzolása után a **D** helyen 1-3 honőr birtokában bemondott 2, 1 vagy 0.
- ▶ A tartásra jogosult játékos szólóra ugrása fokozatos licitálást követően a második vagy a harmadik menetben.
- ▶ A nem fogadott invit.
- ▶ A felvétel visszavétele invitszerű licitálás után. Ilyenkor a tartásra jogosult játékos ugró bemondással él és a fogadás után olyan újabb licitet mond, amelyet követően más már nem licitálhat.

A rendes licitálás módjának és magasságának megválasztását a konvenciók nem korlátozzák, a játékosok a konkrét lehetőségek figyelembe vételével belátásuk szerint alakíthatják ki licitálási taktikájukat.

Rendkívüli licitálás

A rendkívüli licitálás résztvevőinek száma mindig több egynél, eredményeképpen kialakulnak a vonalak, a licitálás sok egyéb információt is közöl, megkönnyítve a figurák bemondását és a lejátszást. Fajtái az engedés és az invites licitálás.

a/ Engedés

Az engedés két játékos licitálása esetén a kettő lepasszolása, azaz bármely pozíciókban a 3 – 2
P
licitsor.

Engedni nagy honőrrel vagy két honőrrel, a XX birtokában, legalább középerős kártyákkal szabad.

Az engedés kivitelezését a körülmények nem mindig teszik lehetővé: nem alkalmazható ez a licitfajta a **D** helyen; a **B** vagy **C** pozícióban sem akkor, ha a játékos előtt valaki már indított; elképzelhető, hogy az indítást mindenki lepasszolja; licitálhat három személy; a második licitáló kettő helyett mondhat egyet vagy szót is.

b/ Invites licitálás

Az invites licitálás két elemből, az invit adásából és fogadásából tevődik össze.

Az *invit adása* olyan ugró licit, amelyet követően más játékosnak lehetősége van a licitálásra. Általános feltétele, hogy a kézben nagy honőr vagy két honőr, legalább egy alsó zónás nagy tarokk és minimum 9 értékpont legyen.

A XIX-re az első menetben alkalmazott egyszeres ugrással lehet invitet adni. Az első licitáló tehát 2 indítással, a második a 3 után bemondott 1-gyel, a harmadik a 3-2-t követően licitált 0-val adhat XIX-es invitet.

A XIX-cel invitelő invitjének fogadása után újabb, szintén fogadható licitet mondhat, ha hipererővel rendelkezik (dupla invit). A dupla invit kivitelezésének módja az indító esetében a 2-1 a második licitáló részéről pedig a 3-1
T, T-0.

A XVIII-as az első menetben kettős ugrással bement licittel invitálhat, tehát az első licitáló az 1 bementésével, a második a 3 indítás után licitált 0-val.

A XVII-tel a második menetben alkalmazott egyszeres ugrással lehet invitálni. Ilyen invitet az indító 3-2, a második licitáló pedig 3-2 licittel adhat.
1, T-0

Az invit adását a körülmények megakadályozhatják: **D** nem tud így licitálni, ha előtte mindenki passzolt; megeshet, hogy az invitálni szándékozót megelőzve másvalaki ad invitet; a dupla, a XVIII-as és a XVII-es invit csak két játékos licitálása esetén kivitelezhető; dupla invit akkor sem lehetséges, ha az invitet ugró licittel fogadták.

Az invit fogadása az invit adása után más játékos által bement licit.

A XXI-es vagy XXI-I-os játékos az invitet laperejétől függetlenül fogadhatja, más honőr vagy honőr-kombináció esetén a fogadáshoz legalább 4 értékpont szükséges.

A lineáris és ugró licittel is fogadható invit ugró fogadása nagy honőrrel vagy két honőrrel, legalább középerő birtokában megengedett. Pagáttal vagy maximum 5 értékponttal a fogadás csak fokozatos licittel történhet.

Az invit fogadását kizárhatja a bementhető licitfokozat hiánya, vagy előfordulhat, hogy a szóló fogadást a második körben a másik fogadó tartja.

Az invites licitálás akkor befejezett, ha az invitet egy vagy két játékos fogadja és az invitet adó a felvételt átengedi a fogadónak, két fogadó esetén a tovább licitálónak. Ha az invitet nem fogadják vagy az invitelő a fogadást követően olyan licitet mond, amely után más játékos már nem licitálhat, az az atipikus rendes licitálás kategóriájába sorolható.

Az indító ugrása után más játékos olykor láthatja lapjaiból, hogy nem invitről, hanem invitszerű rendes licitálásról van szó, mert nála van a jelzett kártya vagy a két nagy honőr. A látszólagos invitelőt követően ugyanúgy lehet licitálni, mint valódi invit után, ha pl. **A** passzol, **B** eggyel indít, **C** már XVIII x x I-tal is szót mondhat, mivel **B** köteles lesz azt tartani. Aki viszont más indítása után adott nem fogadott invitet, csakis erre jogosító kártyákkal tehette ezt, mert ő a felvételt nem veheti vissza.

Ha egy kéz engedésre és invit adására, többfajta invitre vagy az invit kétféle fogadására is alkalmas, akkor bármelyik licitfajta alkalmazása konvenciószerű.

A rendes és a rendkívüli licitek összefüggései

Rendkívüli licitalásra alkalmas lapokkal folytatható rendes licitalás is. Engedésre vagy invites licitre jogosító kártyák birtokában tehát a játékos az adott szituációtól függően élhet a rendkívüli licitalás eszközével, választhatja a rendes licitalás tipikus vagy atipikus módját, de az első menetbeni passzolás is megengedett.

Lapcsere

A mellékszín skartolása

Minden játékos a várható szerepének megfelelően bizonyos prioritások figyelembe vételével igyekszik likvid mellékszín kialakítani vagy megtartani. Likvidnek számít a színhiány és a K x (x x x) lapkombináció, illikvid az egyke K és a legfeljebb D vezetésű, 1-4 lapból álló mellékszín.

A felvevő elsősorban körből alakít ki, illetve tart meg likvid mellékszín. A konvenció betartása két dolgot jelenthet:

- 1./ ha fejetlen (tehát király nélküli) körje van és az lehető – pl. 2 lapot cserél és 1 vagy 2 kör vulpese van –, megszabadul tőle,
- 2./ amikor a skartolással kettes hosszúságú fejes (azaz király vezetésű) színt kell megbontania, nem körből hagy egyke királyt, pl. a 6 tarokk ♥ K x ♠ K x kézből a kis pikket teszi le.

Aki a felvevő partnere lesz (engedő, invitelő) vagy meghívása valószínű (XX-as, hideg invitelő, a hideg invit magyarázatát lásd alább), mindenekelőtt káró mellékszíne likviditására törekszik, a hideg invitelő persze csak akkor, ha 2 lapot cserél.

Az ellenvonal leendő tagja, aki nem első kikérő, rendszerint megkísérel likvid fekete mellékszíneket kialakítani, illetőleg meghagyni. Az ellenvonálnak az A helyen ülő játékosa a konvenciószerű első kikérés érdekében általában fejetlen treffet vagy pikket tart fenn, ő a lapcserevel csak egyik fekete színe likviditását próbálja elérni.

A mellékszín skartolásának normái ajánlásszerűek, betartásuknak lehet objektív akadálya (a felvevő, kezében az egyke kör királlyal nyilván nem tud likvid kört tartani), de követésük egyébként sem kötelező. A likviditás konvencionális sorrendjének megállapítása önkényes, elvileg semmivel sem lenne jobb vagy rosszabb, ha más mellékszín kerülnének előtérbe, de valamikor a XIX. században a káró lett a segítő elsőként skartolandó színe, az ellenjátékban pedig a pikk kapott hangsúlyos szerepet és a tarokkos hagyományok azóta is erre építenek.

A tarokkok skartolása

A felvevő bármely szituációban, mennyiségi és minőségi korlátozás nélkül skartolhat tarokkot (kivéve természetesen a honőröket, minthogy azok letevését a játékszabályok tiltják).

Engedés vagy fogadott invit után a többi játékos aduskartolása is csak annyiban korlátozott, hogy a segítő nem teheti le a rendkívüli licitalással jelzett nagy lapot.

Rendes licitálást követően a középerőnél gyengébb XX-as egy bármilyen nagyságú tarokkot a skartba helyezhet.

Rendes licitálást követően egy – a XIX-nél alacsonyabb – adu skartolható az alábbi feltételek együttes fennállásakor (hideg invit):

- a játékos nem felvevő,
- lapjai között nagy honőr vagy két honőr található,
- nála van a XIX,
- meghívása esetén bármilyen talon esetén tous les trois-t mondhat az első menetben.

A tout les trois bemondási konvenciójára figyelemmel a hideg invitelő kezében lapcsere után minimum nh XIX x x x-nek vagy nh XIX x I-nak kell maradnia.

Más játékos csak kényszerhelyzetben tehet le tarokkot. Tarokkskartolási kényszer fennállásakor bármely adut le lehet tenni, akkor is, ha a játékosnak hideg invit adására jogosító lapjai vannak, de rendkívüli licitálás után a segítő kényszerhelyzetben sem skartolhatja a licitjével jelzett lapot.

A tarokkok skartolásának konvenciói kötelezőek, mindig be kell tartani őket.

Bemondások

A bemondások sorrendje

Az azonos menetbeni többszörös bemondások általában kötelező (egyenes) sorrendje a felvevő vonalon a következő:

- 1./ hívás
- 2./ tarokkszám
- 3./ rekontrák Pt, Tl, Nk, Dj, Pu, Vt, Hf sorrendben
- 4./ figurák Tl, Nk, Dj, Pu, Vt, Hf sorrendben.

Első többszörös bemondásakor a felvevő vonal játékosa ettől a sorrendtől akkor térhet el, ha kezében van a segítő lapnál egy fokozattal kisebb tarokk.

Az ellenvonalon az azonos menetbeni többszörös bemondások egyenes sorrendje:

- 1./ tarokkszám
- 2./ kontrák Pt, Tl, Nk, Dj, Pu, Vt, Hf sorrendben.

Első többszörös bemondásakor az ellenvonal játékosa a fenti sorrendtől akkor térhet el, ha lapjai között van a skiz.

A segítő lap alatti tarokk, illetve a skiz jelzése nem kötelező, a második vagy további többszörös bemondás elemeinek egymásutánja bármilyen lehet.

A konvenció szerint tehát, ha a felvevő pl. tous les trois, segít a húszas, passz bemondással kezd, a XIX biztosan nála van; a segít a húszas, tous les trois, passz sorrend a XIX hiányát valószínűsíti. Az ellenvonal játékosának kontra parti, nyolc tarokk, passz nyilatkozata garantálja a skizt; a nyolc tarokk, kontra parti, passz bemondás a legnagyobb adu hiányára utal, vagy annak birtoklását a játékos taktikai okból nem akarja közhírré tenni.

A főszabálytól eltérő sorrend két részből álló bemondás esetén csak fordított (inverz) lehet, a három vagy több tagból összetevődő nyilatkozat bármely két elemének egymásutánja felcserélhető.

A hívás

Rendkívüli licitálás után a jelzett nagy tarokk hívásától eltérni nem lehet: az engedett a XX-at, aki pedig invitet fogadott, az invit fajtájától függően a XIX-et, a XVIII-at, illetve a XVII-et köteles segítségül hívni.

Rendes licitálás után a felvevőnek általában a XX-as tarokkot kell hívnia, két kivétellel:

- a/ Ha a XX a kezében van vagy ő skartolta, segítségül hívhatja a XX-at vagy azt a legnagyobb nem honőr tarokkot, amely nincs nála és nem is helyezte skartba.
- b/ Más játékos tarokkskartolása esetén a II-től a XX-ig bármely lapot meghívhat, beleértve a nála levő és az általa skartba tett adukat (ergo ilyenkor lehetséges önhívás a XX-nál alacsonyabb tarokk megnevezése révén is).

A tarokkszám bejelentése

Tarokkszámát köteles egyidejűleg bejelenteni az a játékos, aki figurát vállal, kontrázik vagy rekontrázik.

A felvevő rendes licitálás után, az első menetben akkor mondhatja be tarokkszámát, ha legalább az egyik nagy honőr a kezében van (nh nélkül tehát figurát sem vállalhat, hiszen akkor kötelező lenne a tarokkszám közlése).

A segítő nem jelentheti be tarokkszámát mindaddig, amíg segítői minősége a játékszabályok vagy kötelező konvenció alapján nem vált mindenki számára nyilvánvalóvá. Státusa egyértelmű, ha

- rendkívüli licitálás történt,
- figurát vállal vagy rekontrázik,
- tarokkszám bejelentése vagy kontrázás folytán két játékosról kiderül, hogy az ellenvonalhoz tartoznak.

A figurák bemonddása

A felvevő az első menetben tous les trois-t vállalhat

- a/ rendes licitálás után három honőrrel, 4-9 tarokkal vagy két nagy honőrrel, 5-9 tarokkal;
- b/ rendkívüli licitálás után nagy és kis honőrrel, 4-9 tarokkal vagy nagy honőrrel, 5-9 tarokkal.

A segítő az első menetben tous les trois-t mondhat

- a/ bármilyen licitálás után két honőrrel, 4-9 tarokkal;
- b/ rendes licitálás után egy nagy honőrrel, 5-9 tarokkal.

A 3 honörös felvevő vonal tehát két esetben nem vállalhat tous les trois-t az első menetben: a felvevőnél a 3 honőrön kívül nincs más tarokk vagy a segítőnél csak a segítő lap és 2 honőr van. Ennek oka az, hogy a legkisebb figurának a honőrön vagy honőrökön kívül az aduerő minimális szintjét is jeleznie kell, különben a Tl nyomán a partner által vállalt Nk, Dj stb. valószínűleg (esetleg kontrával) elbukna. A figura késleltetett bemonddására természetesen sor kerülhet; de ha a Tl utólag sem vállalható, az elmaradt haszon a bemondott és a csendes figura értékének különbözete, azaz mindössze 1 pont.

A négy király első menetbeni bemonddásának kritériuma a felvevő vonal mindkét játékos esetében – a licitálás jellegétől függetlenül – 6-9 tarokk, köztük legalább két nagy lap.

Az önmagát meghívó felvevőt a bemonddások sorrendjére, a tarokkszám bejelentésére és a figurák bemonddására vonatkozó konvenciók nem kötelezik.

Lejátszás

Ha az ellenvonal játékos az első kikérő és a parti ellen nem mondtak kontrát vagy a partit rekontrázták, az első menetben fejetlen fekete mellékszint, ennek hiányában fejetlen piros mellékszint bont. Két fejetlen fekete, illetve két fejetlen piros mellékszín közül abból játszik ki, amely a talonnal megnövelt kézben rövidebb volt.

Ha a licitálás vagy a bemonddások alapján egyértelmű, hogy a felvevő vonal játékosánál több primőr (biztosan ütő lap) van, de legfeljebb 7 tarokkos (pl. a felvevő rendes licitálás után Tl-val kezd és tarokkszámot nem jelent), a primőrök kijátszásának sorrendje az aduhosszúságra utal: a primőrök közül a nagyobb – legalább 3 primőr esetén a legnagyobb – lap elsőként való kijátszása 7 tarokkot, kisebb primőr kijátszása legfeljebb 6-ot jelent.

A lejátszási konvenciók nem kötelezőek, el lehet térni tőlük akkor is, ha betartásuknak nincs akadálya.

A célszerű játék alapjai

A tarokkjáték tulajdonképpen nem más, mint sorozatos választás véges mennyiségű, de gyakorlatilag kimeríthetetlen, egyedileg ritkán elemezhető változat közül. Az egy játékosnak járó 9 kártya variációinak száma

445 891 810,

a négy kéz pedig

112 536 547 499 842 887 941 520 000

változatban osztható ki. Adott kiosztást átlagosan a 10-nek kb. a harmincnegyedik hatványával mérhető változatban lehet lejátszani, így a magyar négyes tarokk szabályos játszmaának nagyságrendje a 10 hatvanadik hatványára becsülhető (nem beszélve a szabálytalan, de érvényes játszmákról).

Egy 50 éven át heti rendszerességgel kártyázó tarokkos 50 000, esetleg 100 000 játszmát játszik le, ami a fenti, elképesztően magas számokhoz képest alig több a nullánál. A tarokkot tehát pusztán tapasztalati úton nem lehet kellő mélységben kiismerni, más nagy játékokhoz hasonlóan szükség van ehhez a szakirodalomban felhalmozott, rendszerezett és összegzett információkra is.

A stratégia célja a szabályoknak és a kötelező konvencióknak is megfelelő megoldások közül a helyes kiválasztása, bonyolultabb döntési helyzetben az optimális változat megtalálása. A játékaktusok egy kisebb része determinált, csak egyféle módon végezhető, gyakoribb azonban, hogy a játékos 2 vagy több – néha jóval több – alternatíva közül is választhat. A döntési szituációk típusai:

- ▶ több, egyenértékű változat lehetséges (pl. akinek a lejátszás végére három biztosan ütő kártyája marad és nincs köztük a pagát, bármilyen sorrendben kijátszhatja őket);
- ▶ legalább egy jó és legalább egy rossz döntés hozható (van, amikor a lineáris licitálás helyes, bármely ugró licit bemonddása hibás elhatározásnak számít);
- ▶ az ideálistól a nagyon rosszig terjedő skála minimum három fokozatán elhelyezkedő alternatívák vannak (ha pl. a kikérőnél XXI X ♦ K van, az egyke ellenséges skizt legjobb a X-sel kikergetni, kevésbé jó a káró királlyal, rendkívül rossz a XXI kikérése).

A stratégia helyességének megítélése nem mindig egyszerű, a lehetséges változatok óriási számán kívül komoly bizonytalansági tényező a többiek magatartása. A tarokkjáték szellemi küzdelem, amelynek résztvevői különböző szintű tudással rendelkeznek és habitusuk, hangulatuk is sokféle, vannak megbízható, szeszélyes, hazard lelkületű, színlelésre hajlamos, ideges, fáradt stb. játékosok. A lelki tényezők megalapozott értékeléséhez emberismeret és sok játéktapasztalat szükséges.

Az említett okok miatt egyes játékmódok célszerűsége gyakran csak feltételesen minősíthető („rendszerint helyes”, „általában jó”). Abszolút érvényű ítéletet kizárólag egyszerűbb kérdésekről lehet mondani, de a tarokkjátékban ilyen kevés van, a problémák többnyire komplex megközelítést igényelnek, csak valószínűségekkel értékelhetők.

A gyakorlati játék során azt a stratégiát ajánlott követni, amely az általános játéktapasztalatok és az aktuálisan rendelkezésre álló információk alapján a legjobb. Ezen nem változtat az sem, hogy a fel nem deríthető objektív vagy szubjektív tényezők miatt az ilyen játékmód sem vezethet mindig sikerre.

Ebben a fejezetben a céltudatos tarokkjátékról lesz szó, feltételezve mindig, hogy a résztvevők az ismertetett konvenció-rendszert alkalmazzák, betartják annak kötelező előírásait.

■ □ ■ □ ■

I. Licitálás

Kiosztáskor tetszőleges kéz lapjai közé 52,5%-os eséllyel kerül a skiz, a XXI és a pagát közül legalább az egyik; a tarokkok száma az esetek 86,5%-ában 3-6, legvalószínűbb az 5, aztán a 4, a 6, majd a 3.

Egy játékos 16, kettő 174, három pedig 80 változatban licitálhat, így – számításba véve a körpassz esetét is – a licitálás összes lehetséges variánsa 271. Adott kiosztásban a licitálás változatainak száma a honőrök fekvésétől függően 2-től 121-ig terjedhet, legkisebb akkor, ha minden honőr a talonban van, legmagasabb, amikor **A**, **B** és **C** kezében is van honőr.

Honőr birtokában elméletileg és általánosságban több ok miatt is jobb a licitálás a passzolásnál. Aki nem harcol a felvételért, annak honőrös riválisa több laphoz jut a talonból, ilyenformán növekednek nyerési esélyei. A passzív játékos lemond arról a lehetőségről, hogy a XX-as legyen a partnere, nem kerülhet a felvevő vonalra rendkívüli licitálás révén sem. A skiz felvevőként könnyebben ütheti meg a XXI-et, mint az ellenvonal játékosaként, ezért a nagy honőrösök gyakran licitálnak a XXI-fogás előkészítése vagy elhárítása végett. Az átlagosnál nagyobb ütőerő szintén ösztönző hatású lehet, mert az erősebb lapok a felvevő vonalon jobban hasznosíthatók, mint ellenjátékban.

Mindebből következően a honőrös játékosok helyes alapállása a licitálás, többnyire csak annak módja és magassága a kérdés. Természetesen vannak olyan esetek, amikor mégis hallgatni kell: a licitálás olykor (főképp a kis honőr esetében) ellentétes a racionális játék elveivel, a passzolást igazolhatják taktikai okok, néha más licitálása nem teszi lehetővé vagy indokolttá a megszólalást.

A licitálást meghatározó legfontosabb szempontok a honőrök száma és minősége, valamint a főszín hosszúsága és ütőképessége. A honőrök mellett szerephez juthat a XX és a XIX, ritkábban a XVIII vagy a XVII, lényeges lehet a honőrös játékosok egymáshoz viszonyított elhelyezkedése, némelykor befolyásoló tényező a mellékszínnek összetétele, az első kikérő személye vagy a sorvégi indítás lehetősége is.

A licitálás célrendszere a következő:

- 1./ Elsősorban rendes licitálást célszerű folytatni a XXI-fogás előkészítése érdekében (legalább 5 tarokkos skizzel vagy skiz-pagáttal), illetve a XXI-fogás megakadályozása végett (legfeljebb 5 tarokkos XXI-gyel vagy XXI-pagáttal).
- 2./ Másodlagos cél a rendkívüli licitálásban való részvétel. Egyes kezek invit adására és engedésre vagy többfajta invitelésre is alkalmasak, az invit néha kétféleképpen is fogadható, ilyenkor a tényleges licitet racionális szempontok alapján kell megválasztani.
- 3./ Ha a rendkívüli licitálás is kizárt, megfelelő kártyákkal rendes licitálást kell folytatni teljesíthető felvétel vagy a honőr jelzése céljából. A felvételre törekvő játékos úgy kalkuláljon, hogy az olcsó parti megnyeréséhez társával együtt rendszerint 5, a drágáéhoz 6 ütést szükséges elvinniük. A más 3 indítása után licitált 2 gyakran csak a honőr birtoklását jelzi.

A játshmák nagy többségében rendes licitálás alakítja ki a felvételt, ezért először ennek a változatait tekintjük át.

A/ Rendes licitálás

Indítás hárommal az A, B vagy C helyen

Ez a licitálás elkezdésének tipikus módja. Az indító után valaki rendszerint bemondja a kettőt, majd annak tartása után passzol, az indító ezért arra számítsn, hogy felvevő lesz és kettes partit fog játszani. A XXI mentése érdekében az indítás mindig indokolt, egyébként a partinyerés szempontjaira tekintettel a licitáláshoz legalább közepes vagy azt megközelítő ütőerő szükséges.

Sorvégi indítás

Három játékos passzolása után a negyedik kényelmes helyzetben van: licitálása esetén biztosan felvevővé válik, az indítással meghatározott partit játssza majd és az átlagosnál nagyobb eséllyel számíthat honör vagy más tarokk felvételére. Emiatt a **D** helyen olyan laperővel is lehet hármát mondani, amely más pozíciókban kevés lenne az indításhoz.

Három indítás után kettő licitálása

Aki más három indítása után kettőt mond, csak engedés esetén vagy akkor válhat felvevővé, ha a második menetben is licitál. A kettő bemondásának előnye, hogy jelzi a honört, engedésre vagy invit fogadására adhat módot, az indító mögötti pozícióban 2 lap cserélését teszi lehetővé, emiatt a közeperőnél gyengébb lapokkal is alkalmazható.

Drága lineáris licitek

Két-három játékos fokozatos licitálással az egyes vagy szóló magasságig főleg akkor megy el, ha az erős skizes és a legfeljebb középerős XXI-es harcol a fölvevői státusért. A drága fokozatú licit bemondásának indoka az is lehet, hogy a második vagy a harmadik licitáló ütőképes, ámde invitelésre nem jogosító lapokkal felvevői szerepre törekszik.

Atipikus licitek

Az indító tarthat a kezében nagyon erős, szóló felvételre alkalmas kártyákat, amelyekkel nem lehet invitet adni (pl. három honöre van vagy előtte hárman passzal kezdték a licitálást). Előfordulhat az is, hogy a skizes invitelési elképzelését megváltoztatva inkább XXI-fogásra venné az irányt, vagy az 1 tarokkos XXI-es indító helyzetben a kiosztás megismétlését szeretné elérni. Ilyen esetekben az atipikus rendes licitálás jelent megoldást, amelynek esetei az ugró indítás, a késleltetett szólóra ugrás és az invitszerű licitálás.

Ebbe a kategóriába sorolható az olyan licitmenet is, amelyben valaki invittel próbálkozik, de fogadó hiányában nem sikerül.

Az atipikus licitálás olykor hasonlít a nem fogadott invitelésre – pl. a három honőrrel az A-C helyen licitált és lepasszolt 2 vagy 1 indítás –, de a felvevő bemondásai hamarosan tisztázni fogják, hogy nem invit volt a célja.

Vizsgáljuk most a helyes taktikát a honőrök száma és nagysága függvényében!

Licitálás skizzel

A skizesnek licitálásakor a XXI-fogás esélyeit mindig mérlegelnie kell, annak ellenére is, hogy a csendes Hf előfordulásának aránya sok játszma átlagában 10% körül van, a bemondott figura gyakorisága pedig csupán %-ben mérhető.

Fogásra alkalmasnak a legalább 5 tarokkos kéz tekinthető, kivéve az olyan 5 tarokkot, melyek között nincs kis lap, vagy ha a királyok száma 3-4. Jó fogókéznek számít a hetes vagy hosszabb aduszín, amelyben második nagy lap és alsó zónás kis tarokk is található, lehetőleg az I, a II és a III közül valamelyik.

Ezekkel a lapokkal már lehet XXI-fogásra gondolni, de kell a talonból egy kis javulás:

skiz XVII XIV XIII XII VIII ♣ 10 ♦ K ♥ L.

A jó fogókéz mintapéldája az alábbi:

skiz XVIII XVI XII VI V II ♦ B ♠ D.

A XXI x (x)-et persze akár skiz x (x)-szel is el lehet fogni, az ilyen extrém esetek kétségkívül hozzátartoznak a tarokknak a focihoz hasonló vonzó bizonytalanságához, de nem képezhetik a stratégia alapját.

A tarokkok minőségén kívül fontos az ülésrend is: legjobb az ún. srófoló helyzet, vagyis amikor a skiz a (feltételezett) XXI mögötti pozícióban van. Ebben a szituációban szinte csak a skizes által kikért tarokk vagy lopható mellékszín jelenthet biztos menekülést a XXI-nek, a csendes vagy bemondott fogások legnagyobb része ilyen helyzetben történik. Szemben ülésakor az esély kisebb, a skiz mögött elhelyezkedő XXI pedig rendszerint nincs veszélyben.

A srófoló helyzet a lapcsere szempontjából is előnyös: ha az indító az egyet kiengedi, mindketten 1 lapot kapnak a talonból; tartás esetén a XXI-es 1, riválisa 2 kártyát vesz fel. Szólóig olyan kézzel érdemes srófolni, amely a talon nélkül is esélyes a XXI-fogásra, ha ilyenkor az indító a szólót megtartja, nem cserél lapot és a skizes 2 kártyához jut.

A fogás elvi esélyének fennállásakor a skizes igyekszik a felvevői szerep eléréséig licitálni. Ha a kéz elméletileg nem alkalmas a XXI megütésére vagy a licitálók elhelyezkedése arra utal, hogy fogás nem lehetséges, csak kivételesen megy magasabbra az olcsó fokozatoknál.

Olcsó licitek

A skizes indító helyzetben nagyon gyenge kéz birtokában passzoljon. 4-5 értékponttal az aduerő mérlegelése alapján döntsön, az indítás főleg akkor helyes, ha tarokkban két ütésre lát esélyt.

Középerőtől felfelé mindig mondja be a hármát (hacsak nem választja az atipikus licitálást).

A XX-as tarokk birtokában gyenge kézzel a taktikai passzolás javasolható, 6 értékponttól felfelé pedig indítson az engedés érdekében.

Második licitálóként 4 vagy több értékponttal a XX hiányában mindig mondja be a kettes fokozatot. Ha nála van a XX, az indító mögötti pozícióban licitáljon kettőt, majd annak tartása után passzoljon, hogy a vonal mindkét játékos 2 lapot kapjon a talonból; más ülésben kezdjen passzal, mivel a kettő bemondása a felvevő vonal által cserélhető kártyák számát 4-ről 3-ra csökkentené.

Drága fokozatok kétszemélyes licitálás során

Az indító skizes XXI-vadászatra alkalmas kártyákkal – akár XX-as, akár nem – tartsa meg a vele szemben vagy előtte ülő játékos egyes fokozatú licitjét, ugyanilyen helyzetben jó fogókézzel a szólót szintén tartsa. Rosszabb lapokkal az egy után passzoljon és szálljon ki a licitálásból akkor is, ha a mögötte ülő játékos licitált egyet.

Második licitálóként az indító mögött vagy vele szemben a kettő tartása után legalább 5 tarokkal mondjon egyet, fogásra alkalmatlan tarokkal passzoljon; ha az egyet az indító tartja, jó fogókártyákkal licitáljon szólót. Nem kizáró ok a XX kézben léte sem: ha a XXI-es a drága licitet kiengedi, nem lesznek partnerek; tartás esetén is néha előfordul, hogy tarokk skartolása miatt nem a XX-at hívják; de baj akkor sincs, ha a két nagy honőrös együtt játszik.

A drága fokozatú lineáris licitálás alól kivételt képez az az eset, amikor a skizesnél invitelésre alkalmas, hipererős kéz van. Fogásra ugyanis jobb a hosszú, de aránylag gyenge aduszín, nagyobb ütőerő inkább a partnernél kívánatos. A túl erős skiz nehezen kerülheti el a kényszerűtést, emiatt a XXI-fogás kisebb esélyű, érdemesebb invitet adni.

Az indító előtt (azaz A indítása után a D helyen) drága fokozatot felesleges licitálnia.

Három résztvevős licitálás

Ha a skizes indított és utána még ketten licitáltak, az egyet tartania fogásra alkalmas kéz birtokában érdemes. A szemben vagy előtte bemondott szólót jó fogókézzel tartsa, a mögötte ülő játékos esetleges szólóját passzolja le.

Második licitálóként, ha az egyet az indító tartja, a második körben fogásra alkalmas kártyákkal mondjon szólót, gyengébb lapokkal passzoljon. Az indító passzolása esetén az egyet tartania célszerűtlen, az első licitáló ugyanis nyilván a kis honőrös vagy olyan XXI-es, aki nem érzi magát veszélyben.

Két játékos licitálása után az egyet jó fogókézzel mondja be, annak tartása esetén ígéretes lapok birtokában az egyet tartó játékos mögött vagy vele szemben menjen szólóig, előtte (tehát **A-B-D** vagy **A-C-D** ülésben az indító 1T bemondása után) passzoljon.

Az olyan licitsorozatot, amelyben 3-2-1 első kör után a második vagy harmadik licitáló az egyet tartó játékos mögötti pozícióban szólót mond, srófolásszerű licitálásnak nevezzük.

Atipikus licitek

Atipikus licitálásra skizzel főként invitelésre alkalmatlan, hipererős, telített kézzel kerülhet sor. Telítettnek az olyan kéz számít, amelyben sem fejetlen, sem hosszú (legalább három lapból álló) fejes mellékszín nincs, emiatt a talon nem sokat javíthat, sőt a király ronthat rajta. Atipikus licitálásra a következő kártyalapok alkalmasak:

- 9 tarokk
- 8 tarokk királlyal vagy
- 7 tarokk fejes mellékszínnel.

Ha a skizes a más kezében lévő XX-at szándékozik meghívni, nála 7 vagy 8 adu mellett lehet fejetlen káró is, mert a segítő várhatóan likvid kárója ezt jól kiegészíti.

Ilyen kártyákkal az **A** vagy **B** helyen indítson szólóval, folytasson invitszerű licitálást vagy kezdjen hárommal és később ugorjon szólóra. Az első módszer biztosabb, az utóbbi két megoldásnak viszont olyan előnye van, hogy ha valaki még licitál, a felvevőnek egy honőr – rendszerint a XXI – fekvéséről tudomása lesz. Az invitszerű licitet úgy mondja be, mintha az a kézben ténylegesen meglevő alsó zónás nagy lapot jelezné, akkor ritkábban fogják lepasszolni. Késleltetve szólóra ugrani a második menetben célirányos, mert a 2T után a második licitáló valószínűleg nem licitálna tovább.

A **C** pozícióban már nagyobb az indítás lepasszolásának kockázata, ezért ott mindig az azonnali szóló ajánlatos.

A **D** helyen is helyénvaló a szóló indítás, de nem kifogásolható a hármas felvétel sem, mert a XXI-et kb. 50%-os eséllyel felveheti a talonból, s azzal akár volátig eljuthat, másrészt viszont szóló felvételben az esetleg nagy honőrös partner segítheti értékes vállalkozásokhoz vagy XXI-fogásra nyílnak módja.

Az atipikus licitálás ritkább fajtája az, amikor a skizes 7 vagy 8 tarokkal, XXI-fogásra alkalmas kártyákkal az **A** pozícióban ad invitet és azt **D** fogadja. A kellő vadászösztönrel rendelkező skizes ilyenkor elállhat invitelési szándékától, hogy a feltehetőleg XXI-es **D** az ellenvonalra kerüljön és megnyíljon a fogás lehetősége. A lehetséges változatok a következők:

- A XIX-es invitet lineárisan fogadják. **D** vagy gyenge XXI-es vagy csak pagátja van, az utóbbi esetben még mindig elképzelhető a nh megütése, ha az a skizzel szemben helyezkedik el (esetleg **C** vagy **D** a talonból kapja). Az atipikus licitálás akkor is indokolt lehet, ha a fogadásra ketten tesznek kísérletet és egyikük a **D** helyen ül. Ugró fogadás esetén viszont a visszavétel felesleges, a legalább 6 pontos XXI két lap cserélése után még erősödne is.

- ▶ XVIII-as invit esetén a felvétel visszavehető annak reményében, hogy a fogadni szándékozó kezében nem túl erős XXI van.
- ▶ Ha a skizes XVII-es invitet adhatna, **D** kettő bemonddása után a második menetben emeljen egyre és tartsa a szólót vagy ugorjon szólóra, fogási lehetőségét és szándékát így tudja a legkönnyebben későbbi partnerének tudomására hozni.

A skiz-pagátos licitálása

A skiz-pagátos lényegében úgy licitál, mint akinél csak a legnagyobb tarokk van. A helyzet egyszerűbb, mert három játékos nem szólalhat meg és biztos, hogy az esetleges másik licitáló a XXI-et tartja a kezében. XXI-fogási szándék esetén a pagát alkalmas eszköznek bizonyulhat a kényszerítés elkerülésére, 7 vagy több tarokkal a Pu vagy a (Pu) érdekében is licitálni lehet a felvételért.

Licitálás XXI-gyel

A veszélyeztetett helyzetben lévő XXI birtokosának már a licitáláskor törekednie kell a fogás elhárítására, ehhez a célravezető módszer az, ha úgy licitál, hogy felvevő legyen vagy 2 lapot cseréljen. A játszmák többségében ugyan a XXI nem fogható el – a két nh egy vonalra kerül, a skizes veszélytelen helyen ül vagy a XXI-esnél rövidebb tarokban stb. –, de a licitáláskor ezek nem láthatók előre.

A XXI-es veszélyeztetettnek számít a XX nélkül, legfeljebb 5 tarokkal, ezen belül gyenge a 4-5 tarokkos, nagyon gyenge pedig a 2-3 tarokkos játékos. Kissé kedvezőbb, ha van egy második nagy tarokk is és a mellékszínnek száma nem több háromnál, a királyoké pedig kettőnél; fokozott veszéllyel jár az ütőerő hiánya és a négyféle mellékszín, pláne a 3-4 király.

Az alábbi lapokkal a XXI bajba kerülhet, de a veszély valószínűleg elhárítható:

XXI XVI XI X IIII ♣ L ♥ Á ♠ K 10.

A nagyon gyenge XXI-es kéz példája a következő:

XXI IX VI ♣ K ♦ B Á ♥ K B ♠ D.

Olcsó licitálás

Indító helyzetben a legtöbb esetben érdemes a hármát bemonddani, mert az több szempontból is kedvezőbb az első menetbeni passzoláshoz (az ún. lausoláshoz) képest:

- a/ a skizes nem cserélhet 3 lapot, ezáltal kisebb valószínűséggel alakul ki nála veszélyes tarokkhosszúság,
- b/ az erősen támadott XXI a szóló tartásával el tudja érni, hogy felvevő legyen, ez kizárja a Hf bemonddását és csökkenti a (Hf) kockázatát.

- c/ az indítás további előnye lehet, hogy a XXI-es a skizessel fog együtt játszani, mert utóbbinál van a XX-as tarokk vagy fogadni lehet az invitjét.

Gyenge kézzel, a XX birtokában az **A**, **B** vagy **C** helyen indítás helyett észszerűbb a taktikai passz, így jó eséllyel a skizes lesz a partner. 6 vagy több értékponttal a XXI-XX-as is indítson, hogy engedhesse a másik licitálót. Három passzolás után a **D** helyen passzoljon 6-nál kevesebb értékpont és rossz mellékszínnek (4-féle szín, több király) birtokában; kicsit jobb lapokkal bemondhatja a hármat: mivel más nem licitált, cirka 80% az esélye annak, hogy a skiz a talonban van, ezt 3 lap cserélése esetén 40% körüli valószínűséggel fel lehet venni. Két nagy honőr már esélyt nyújt 1-2 kis figura megnyerésére, de jól jöhet a pagát is.

Második licitálóként a XX nélkül mindig helyes bemondania a kettőt; XX-szal az indító mögött a kettes fokozatú licit, más ülésben a passzolás ajánlott. Ha a kézben esetleg szingli XXI van, más indítása után legjobban az első menetben passzolni, bízva a tarokk nélküli talonban vagy a skiz kedvező fekvésében.

Drága fokozatok kétszemélyes licitben

Indító helyzetben a srófolt, veszélyeztetett XXI-es az egyet tartsa meg; a szemből bemondott egyet gyatra lapokkal célszerű tartania, egyébként a 2 cserélt lap vélhetően megfelelő garancia lesz a fogás ellen. Ne licitáljon tovább akkor sem, ha a másik játékos esetleg balról mondta be az egyet (azaz a licitálók az **A** és a **D** helyen ülnek).

A srófolásként vagy szemből bemondott szóló után az alábbiakat kell mérlegre tenni:

- ▶ A szóló tartásakor az indító lapot nem cserél, a skizes a 2 felvett kártyával veszélyesen megerősödhet; ám ebben az esetben a XXI-fogás nem mondható be és a XXI-es számíthat a XX-as támogatására. A segítő skartolásakor tekintettel lesz a mentés szempontjaira és mivel a XX-szal ütni fog, egy mentési lehetősége biztosan lesz. A szóló tartása azzal is járhat, hogy a két nagy honőr egy vonalra kerül, mert a XX a skizesnél van vagy felveszi azt a talonból.
- ▶ A szóló kiengedésének következtében a XXI-es átlagos esetben 1 tarokkal fog hosszabbodni és eggyel csökkenteni tudja mellékszínei számát; a skizes a kiosztott lapjaival játszik, de őt támogatja a XX-as.

A fentiekre figyelemmel a srófolt XXI helyesen teszi, ha 4-5 tarokkal a szólót lepasszolja, gyengébb kézzel viszont tartja a legmagasabb licitálási fokozatot. Szemből drágítás esetén a fogás veszélye kisebb, ezért a szólót csak reménytelen lapokkal tartsa.

Második licitálóként a XXI-es a kettő tartása után az indító mögötti pozícióban passzoljon, más helyen legfeljebb 5 tarokkal mondjon egyet; jó ötös vagy legalább hatos aduszínnel bárhol passzolhat. Az indítóval szemben vagy előtte (**A-D** ülésben, azaz ún. fordított vagy negatív srófoló helyzetben) nagy veszély esetén licitáljon szólót.

Három játékos licitálása

Indítóként a veszélyeztetett XXI-es az egyet akkor tartsa, ha a licitálók az **A-B-C** vagy a **B-C-D** helyeket foglalják el, ugyanis alaposan gyanítható, hogy egyet a skizes licitált, ez pedig **A-B-D** vagy **A-C-D** ülésben nem jelent kockázatot.

Jó középérvő birtokában az egyet bármilyen ülésben kiengedheti.

Ha az egyet indokolt volt tartania, és valaki szólóra emel, annak tartásáról ugyanolyan szempontok alapján döntsön, mint kétszemélyes licitálás esetén.

Amennyiben a kettőt a menekülő XXI-es mondta be, és az indító passzolt, az egyet mindig célszerű tartania, mert a feltételezhető skizes mögötte vagy vele szemben ül. A szólót csak akkor tartsa, amikor az két személy licitálása során is indokolt volna.

3-2 után a XX nélküli gyenge XXI-es passzoljon, ha a honőrösök az **A-B-C** vagy a **B-C-D** pozíciókat foglalják el. **A-B-D** ülésben indokolt bemondani az egyet (negatív srófolásszerű licitálás), mert a skiz nem lehet veszélytelen helyen, de nem árt az óvatosság **A-C-D** ülésben sem. A passzolás mellett nem meggyőző érv az, hogy a skizes valószínűleg a másik licitálót véli majd nagy honőrösnek, emiatt nem folytat rá veszélyes játékot, merthogy a jó játékosok a lausoló XXI elfogását is megkísérlik. A XXI-es egyes fokozatú licitjét alighanem mindketten lepasszolják, ha az egyet az indító tartja, a nagyon gyenge játékos licitáljon szólót, kevésbé silány kártyákkal passzoljon; ne menjen tovább akkor sem, ha az 1T-ot a második licitáló mondja be.

Atipikus licitek

Az atipikus licitálás XXI-gyel nagyon ritka, esetleg arról lehet szó, hogy a hipererős XXI-XX-as telített kézzel egymaga szeretne játszani (bemondott figurát azonban a skiz ellenfeleként aligha nyerhet). Ekkora laperő mellett az **A** vagy **B** helyen bármely atipikus licit alkalmazható, a **C** vagy **D** helyen a szólo indítás javasolt.

Az atipikus licitálás másik lehetséges esete az, amikor a kéz egyetlen tarokkja a XXI, ezért a játékos szólóval indít, hogy a játszma érvénytelenné váljon.

Licitálás XXI-pagáttal

A XXI-gyel való licitálásról elmondottak értelemszerűen érvényesek a XXI-pagátosra is. Ilyenkor persze csak egy vagy két játékos szólalhat meg, kétszemélyes licitáláskor lokalizálható a skiz, szükség esetén a kis honőr felhasználható a skizes ütésre kényszerítéséhez. Az erős XXI-pagátosnál a licitálást ösztönző tényező az ultimó későbbi bemondásának vagy csendes megnyerésének lehetősége is.

A pagátos licitálása

Olcsó licitek

A pagátos az **A-C** pozíciók egyikén akkor indítson, ha legalább középerős és nála van az egyik alsó zónás nagy tarokk, de 8-9 tarokkal magas lap nélkül is hármát mondhat. A **XX** birtokában helyesebb passzolnia, hacsak nem törekszik önhívásra (bár ahhoz már nagyon jó lapok kellenek).

A középerőnél gyengébb kézzel vagy nagy tarokk hiányában célszerű az indítást mellőzni.

A sorvégi indítás 4-5 ponttal is indokolt, mert három játékos passzolása után kb. egyenlő eséllyel van 1 vagy 2 nagy honőr a talonban, így az esetek többségében fel lehet venni a skiz és a **XXI** közül legalább az egyiket.

3 után a 2 licitálása az indító mögött 4-5 ponttal is helyes. Az indítóval szemben vagy előtte legalább középerővel a 2-t általában be kell mondani, a **XX**-szal azonban jobb csendben maradni.

Drága fokozatok két résztvevős licitálásban

A pagátosnak rendes licitálás során rendszerint nem indokolt a drága fokozatokra merészkednie; erős kézzel mondhat egyet, de a más által licitált egyet ne tartsa. Hipererővel, a **XX**-szal a kezében, önhívási szándék esetén bemondhatja az 1T, a 0 vagy a 0T fokozatot is, egyébként engedje át a terepet a nagy honőrösöknek és a licitálásból leszűrt információk felhasználásával játsszon tovább.

Háromszemélyes licitálás

Ha a pagátos olcsó licitet mondott és hárman folytatnak lineáris licitálást, a második menetben tanácsos kiszállnia a licitálásból; a **XX**-szal, hipererős kártyákkal azonban a végsőig elmehet, ha egyedül szeretne játszani.

A három résztvevős licitálás egyik ritka változatában a pagátos 3-2 után hosszú főszínnel szólal meg, és ha az egyet a második licitáló tartja, szólót licitál, az indító 1T bemondása esetén passzol. Ez az akció a **XXI** hátulról való elfogásának előkészítésére irányul, mert az egy és a szóló azt a látszatot kelti, mintha a skiz a harmadik licitáló kezében volna. A skizes következtetni tud a másik nagy honőrös aduinak számára, mert a pagátos vagy tarokkszámot mond, vagy 7 tarokkja van. A mutatvány akkor sikerülhet, ha a **XXI**-es partnere a honőr nélküli negyedik játékos lesz, a skiz és a pagát gazdája meggyőzően alakítja a másik szerepét, a skizes pontosan kiszámítja vagy szerencsésen eltalálja a **XXI**-es tarokkhosszúságát és a legnagyobb adut a megfelelő pillanatban játssza ki.

Atipikus licitek

Atipikus licitálást elvétele a hipererős XX-as folytat önhívási törekvés esetén, szóló indítás formájában. Más atipikus licit alkalmazása a pagátosnak nem javasolható, mert akkor a többiek tudomást szerezhetnek egymás honőréről, a nélkül pedig nagyobb a meglepetés ereje, eredményesebb a lejátszás, pl. a skizes vadászhat partnere XXI-ére, ha a két nh-t egy ütésben játsszák ki, a XX felmagasodott ütőlappá válik.

A két nagy honőrös licitálása

Olcsó licitálás

Két nagy honőrrel gyakorlatilag mindig indokolt a 3 indítás, olykor az atipikus licitálás. A játékos nagy valószínűséggel egyedüli licitáló lesz, vagy a pagátos csak kettőig megy el, így 3 vagy 2 lapot fog cserélni, ez megfelelő alap legalább a parti és a tous les trois megjátszásához. Sorvégi indító helyzetben szintén helyes bemondani a hármát – ha a főszín rövid is, a vonal ütőereje várhatóan elég lesz néhány vállalkozás megnyeréséhez.

A kis honőrös indítása után a XX nélkül mindig jó a kettő bemondása. XX-szal tanácsos passzolni, hogy a három honőr a felvevő vonalra kerüljön. Az indító mögött licitált kettő, majd a passzolás ugyan a három lepasszolásához hasonlóan 4 lapot jelentene a fölvevő vonalnak, az ultimó érdekében azonban előnyösebb, ha a 4 lapból 3-at a kis honőrös cserél.

Drága fokozatok kétszemélyes licitben

A skiz-XXI-es indítása után a kis honőrös egyet vagy pláne szót aligha fog bemondani, de ha mégis, az indító fontolja meg a további licitálás indokoltságát. Tudniillik ha a pagátos kellő erővel emelt drága fokozatra, valószínűleg szélsőséges adueloszlásról van szó, amely ellenjátékban hasznosabb, passzolása esetén a skiz-XXI-es kontrával buktathatja a partit, esetlegesen a pagátos partnerévé is válhat (a XX vagy a XIX felvétele okozataként). Emiatt az egyet 9 értékpontnál kisebb erővel, a szót pedig mindig ajánlatos lepasszolni.

A pagátos indítását követően legalább középerővel helyes az egyet bemondani. A pagátos ezt a fokozatot kiváltképpen hipererővel, esetleg a XX-szal fogja tartani, önhívási elképzelés esetén. Az 1T licit után a skiz-XXI-es helyesen teszi, ha kiszáll a licitálásból és inkább kontrázott buktatásra törekszik.

Atipikus licitálás

A két nagy honőrös elsősorban akkor folytasson atipikus licitálást, ha 9 tarokkos, 8 tarokkja van királlyal vagy 7 tarokkot és fejes mellékszint tart a kezében. A XX hiányában a telített kézzel egyenértékűnek tekinthető a 7-8 tarokk fejetlen káróval.

A skiz-XXI-es a fenti esetekben hipererővel kezdjen a legmagasabb fokozaton, 9-11 értékpontos lapokkal indítson eggyel.

Felvétel vállalása három honőrrel

Három honőr birtokában az indítás azonos a zárólicittel, ezért az első bemondást kell jól meggondolni.

Az értékpontok száma csak elvétele kisebb 6-nál, de akkor is célszerű hármas felvételt vállalni. Partnerrel játszva a tous les trois biztosan megnyerhető, a talonból várható 1-2 tarokkal rendszerint további bemondott figurákat is össze lehet hozni.

Hosszú aduszín birtokában a három honőrös ugyanúgy indíthat szólóval vagy eggyel, mint a skiz-XXI-es játékos.

Licitálás honőr nélkül

Nagyon gyenge lapokkal nem helyes licitálni; 4-5 értékponttal már általában érdemes felvételt vállalni, mert elég nagy valószínűséggel lehet honőrhöz jutni a talonból, de túl kicsi tarokkal, rongyos mellékszínekkel jobb a passzolás. Legalább középerős lapok birtokában a három bemondása megalapozott, mert még a pagát felvétele esetén is lesz esély legalább a parti megnyerésére.

B/ Rendkívüli licitek

Az engedés

Az engedés az indító egyoldalú akciója, amely több tekintetben megkönnyíti a felvevő játékot:

- a párok már a licitálás szakaszában kialakulnak,
- a felvevő vonalat két honőrös játékos alkotja,
- a felvevő biztosan számíthat partnerénél a középerős nh-XX-ra, de azt is tudnia kell, hogy az engedő kártyái invitelésre nem voltak alkalmasak.

Az információk alapján a nagy honőrös felvevő tous les trois-t vállalhat, kis honőr birtokában legalább a csendes pagát ultimó megnyeréséért játszhat, megalapozottan dönthet a rekontrázásról stb. A legjobb szituáció az, amelyben az engedő az **A**, a felvevő pedig a **D** helyen ül, mivel ekkor a segítő kér ki először és mindketten 2 kártyához jutnak a talonból.

Az előnyökre tekintettel szinte minden lehetséges esetben érdemes engedni, kivételesen mégis indokolt annak mellőzése.

- a/ Engedésre és invit adására egyaránt alkalmas lapokkal az invitelés a helyes. Minimum 3 nagy tarokkal és 9 értékponttal luxus volna kettes felvételt játszani.
- b/ A skiz-XXI-XX-as játékos telített, hipererős kézzel kezdjen szólóval, telítetlen vagy gyengébb kártyákkal mondjon hármat és tartsa a kettőt. A valószínűleg erőtlén pagátosnál jobb társaság a XIX-es, vele dupla játékot vagy akár volátot is lehet játszani.

- c/ Ha **A**-nál jó XXI-fogó kéz van, a kettőt licitáló **D** engedése helyett folytasson inkább rendes licitálást a XXI megütése érdekében.

Az invit adása

Az invitelő segítőnek ajánlkozik, garantálja kezének átlagon felüli erejét és a licitálás módjával megjelöli egyik nagy tarokkját. A fogadott invit rendelkezik mindazon előnyökkel, melyekkel az engedés, ám itt a segítő a nagy honőr mellett a XX helyett egy meghatározott alsó zónás nagy tarokkot és 9 értékpontot garantál (a dupla invitet adó 12-t), néha a fogadó licitje is erőt jelez.

Az invites licitálás nagyobb felelősség nélkül, pusztán a felvétel magasabb fokozatának vállalása árán lehetővé teszi a kezek alapos leírását.

A fogadó ütőerejére nincs biztosíték, bármikor lehet erőtlen kis vagy nagy honőrös, persze ez nem jelenti azt, hogy az invitet mindig minimummal fogadják. Elviekben a második licitálóként XXI XIX I-tal adott invit a legjobb, mert ekkor a fogadó csak a skizes lehet, aki nagyon gyenge lapokkal nem szokott indítani.

A befejezett invites licitálás majdnem mindig szóló partival jár, egyes fokozatú felvételt csakis úgy eredményezhet, ha a XIX-es invitet egy játékos, lineáris licittel fogadja és az invitelő nem tér át dupla invitre. Szóló játékban a vonal erősebb játékos, a segítő kapja a 2 lapot, ami kedvezőbb a lejátszás szempontjából. Lapcsere után a felvevő átlagos esetben 10-11 értékpontos támogatást várhat partnerétől, a fogadó jól fel tudja mérni a vonal erejét, azt is kiszámíthatja, hogy mely nagy tarokkok hiányoznak a vonalról. Az invites licitálás gyakran több bement figura teljesítését alapozza meg, olykor volátig is el lehet jutni általa.

Az előnyös lehetőségek miatt általában célszerű az invitelési alkalmakat kihasználni: ha nagyobb vállalkozásra nem is kerül sor, a parti minimummal adott invit esetén is teljesíthető, feltéve, hogy a partner és a lapcsere átlag körüli. A nagy aduk minőségét és a tarokkok számát könnyen tisztázni lehet, a felvevő vonalnak a korlátaival is tisztában kell lennie, a lejátszást nem ronthatja el pl. túlzásba vitt aduztatással, ergo a relatív gyengeség nem akadályozza az invit adását.

Nem érdemes viszont két nagy honőrrel indító helyzetben invitet adni. A XX-as elméletileg jobb partner a pagátosnál, elvégre neki egy primörje biztosan van, míg a kis honőrös aduszíne ütőerő nélküli lapokból is összetevődhet. Jobb tehát a lineáris licit, hipererős kártyákkal pedig az atipikus licitálás. Az indító pagátot skiz-XXI-gyel már meg lehet invitelni, mert aduszíne hosszú vagy van nagy tarokkja is.

A skizes vagy skiz-pagátos fogásra alkalmas kézzel ne adjon invitet az előtte ülő játékosnak, ehelyett folytasson srófoló licitálást, amikor pedig az **A** helyen adott invitjét **D** (is) fogadja, megváltoztathatja invitelési szándékát a Hf céljából. A szemben ülő játékosnak jó fogókézzel is lehet invitet adni, mert az ő XXI-ét nehezebb lenne megütni.

Az invit adásakor az alábbiak szerint ajánlott eljárni:

- ▶ Ha a kézben több alsó zónás nagy tarokk is van, a legmagasabbra helyes az invitet adni. A fogadó tehát tudni fogja, hogy a XVIII-cal invitelő kezében nincs a XIX, a XVII-tel invitelőnél sem a XIX, sem a XVIII nem lehet. Esetleg előfordulhat, hogy a segítő a talonból olyan adulapot kap, amelynek kézben létét a licit tagadta, de ez biztosan nem fog megalapozatlan vállalkozást eredményezni.
- ▶ Az ugrás nélkül fogadott XIX-es invitet hipererővel indokolt dupla invitre emelni. A szóló felvétel ilyen körülmények között gyakorlatilag mindig megnyerhető, emiatt érdemes a drágábbat játszani. Mindez azt is jelenti, hogy ha a XIX-es invitelő áttérhetett volna dupla invitre, de nem tette meg, licitáláskor 9-11 értékpontjának kellett lennie.

Az invit fogadása

Az invit adásának szigorú követelményeire tekintettel a fogadás minimummal is helyes. Aki az invit fogadását kihagyja, az alighanem a vesztesek közé kerül vagy kevesebbet nyer, mint ha az ajánlkozást elfogadta volna. Értelmetlen a fogadást mellőzni erős kéz birtokában, kontrázott buktatás szándékával, mert az invitelővel párban majdnem biztosan többet – gyakran sokkal többet – lehet nyerni, mint ellene játszva. Jó fogókézzel sem éri meg az invit fogadását Hf reményében kihagyni, mert az erős XXI-et in praxi nem lehet leütni, viszont az elmaradt haszon óriási lehet, a két nagy honőrös együtt akár a szóló volátot is megjátszhatja (értéke a kis figurákkal együtt 46 pont).

Az invit fogadásának lepasszolása mindössze abban a speciális esetben célravezető, amelyben a fogadásra jogosultnál 6-7 tarokk, XX, pagát vagy két honőr van és passzolása nyomán 2, a felvevő pedig 0-1 lapot kap. Ebben a szituációban a két erős játékos az invit fogadása nélkül is partner lesz, és a pagát ultimó érdekében a potenciális fogadónak nagyobb szüksége van a talonra, mint a felvevőnek. Ha az invitet esetleg a harmadik honőrös fogadja, a pagátos kontrázott Pt- és Tl-buktatást, (Pu)-t is elérhet.

A XIX-es invit két személy licitálásakor az egyes és a szóló magasságon is fogadható. A konvenció szerint a fogadó nagy honőrrel vagy két honőrrel, legalább középerős lapokkal mondhat ugró licitet. Az ugró fogadás lehetőségével mindig indokolt élni, mert úgy biztosan szóló lesz a felvétel és az invitelő pontosabb tájékoztatást kap a fogadó kézről. Ha 2-1 vagy 3-1 után a harmadik honőrös szólót licitál, az első fogadónak gyenge lapokkal is célszerű tartania a legmagasabb fokozatot.

A második vagy harmadik honőrös számára saját kártyái alapján olykor egyértelmű, hogy az indító nem invit, hanem invitszerű licitálást folytat. A fogadásra jogosult gyenge aduszánnal passzoljon, 6 értékponttól felfelé ellenben mondjon szólót, hátha 2 lap cserélése után kontrázhat valamit.

Sajátságos eset, amikor az eredetileg invitelni szándékozó játékost megelőzve valaki más invitet ad. Ezt fogadni kell, a felvevő vonal különösen erős lesz.

II. Lapcsere

A talonban 81,3%-os valószínűséggel 2, 3 vagy 4 tarokk van, ezért a három lapot cserélő játékos 1-2 tarokkra számíthat, két felhúzott kártya közül általában az egyik lesz adu, aki pedig egy lapot vesz fel, az esetek mintegy felében fordít fel tarokkot. A nagy tarokk vagy a kis honőr még a telített kezét is erősíti, a mellékszínű kártyák elősegíthetik a likvid színek kialakítását, a konvenciószerű skartolást avagy a vonal érdekeinek megfelelő pontszám letevését, más esetekben közömbösek. A talon néha rossz is lehet, különösen akkor, ha valaki 1-3 tarokkjához felhúzza a XXI-et, egyke XXI-éhez tarokkot kap vagy király felvétele miatt az aduszínből kell skartolnia.

A kiosztások 37,8%-ában a talon lapjai között legalább egy honőr is található és 26,8%-os eséllyel nagy honőr (is) van lent, ennél fogva nem hanyagolható el annak a valószínűsége, hogy valaki a lapcsere folytán válik veszélyeztetett XXI-essé vagy éppen fogásra képes skizessé. A talon felvétele néha a licitálással közölt információ igazságtartalmát is módosítja: a XVIII-cal invitáló megkaphatja a XIX-et, okozhat meglepetést a talonból vett XX stb. Ilyenkor rugalmasan alkalmazkodni kell a megváltozott körülményekhez.

A licitálás lefolyása és saját kártyái alapján mindenkinek el kell döntenie, hogy szükséges-e a XXI-fogás elősegítése, illetve megakadályozása érdekében skartolnia. Ha nem, a lapcsere célja az ütés- és pontszerzésre legalkalmasabb, a partner kártyáihoz legjobban illeszkedő lapkombináció kialakítása. Rendes licitálás után a skartolás arra is irányulhat, hogy taktikai okból a XX-as játékos az ellenvonalra, illetve a XIX-es a felvevő vonalra kerüljön.

A skartba általában mellékszínű kártyák kerülnek, együttes értékük leggyakrabban 14-18 pont, vagyis az összpontszám cirka 1/6 részét teszik ki. A játszmák kisebb hányadában 1, néha 2 adut is letesznek, a 3 vagy több skartolt tarokk esete gyakorlatilag elhanyagolható.

A/ Skartolás XXI-fogási esély nélkül

Olcsó felvételben a nh nélküli játékosok az általános skartolási elvek alapján teszik le kártyáikat, ha később kiderül, hogy a XXI-ért vagy ellene szükséges harcolniuk, lejátszási taktikájukat igazítják a helyzethez. Az átlagnál erősebb skizes és a gyenge XXI-es olcsó felvételben is a XXI-fogásra, illetve annak elhárítására készül, mert a licitálás nem mindig tükrözi az erőviszonyokat, hiszen a gyenge XXI lausolhatott is, a skizes megerősödhetett az esetleg felvett 2 tarokkal vagy kaphatott valaki a talonból nagy honőrt. A nh-pagátos játékosnak azonban nem kell foglalkoznia a Hf kérdésével, ha más vagy más is licitált és az ülésrend alapján a fogás lehetősége kizárható; persze nincs ilyen gondja a skiz-XXI-esnek sem.

Rendkívüli licitálás után XXI-fogási esély általában nincs, gyakran mindkét nagy honőr a felvevő vonalon található, amiről biztos tudomása van a két honőrös segítőnek és a nagy honőrös felvevőnek, sőt a XIX-es invit ugró fogadása után a tényállás mindenki számára világos. A skizes segítőnek akkor sem érdemes vadászatra készülnie, ha partnere előtte ül.

A (Hf) valószínűsége atipikus licitálást követően is kicsi, mert a felvevő általában skiz-XXI-gyel licitál, ám **A-D** ülésben a felvétel visszavétele esetén komolyan kell számolni a fogás lehetőségével.

Ha a XXI-et támadni vagy védeni nem kell, a lapcsere általános elveit célszerű alkalmazni. Minden játékosra irányadó szempontok a következők:

- ▶ Az ütőképeség érdekében 7 tarokk mellett lehetőleg egyfajta, 5-6 tarokk mellett kétfajta mellékszín helyes tartani. Erős (legalább 9 ponttal értékelhető) 6 tarokkos kéz birtokában azonban, ha in concreto lehetséges, jobb a hármas fejes vagy fejetlen szín megtartása – nyilván offenzív játék lesz indokolt, bármelyik vonalra is kerül a játékos, márpedig erre a célra a hosszú mellékszín alkalmasabb.
- ▶ A likviditási törekvés értelmében a skartolható fejetlen mellékszínnek összes kártyáját le kell tenni, a fejeseket pedig nem szabad annyira megrövidíteni, hogy a kézben csak a király maradjon. Az elv betartása növeli a játékosok szabadságfokát a lejátszás során, elősegíti az együtt játszó mellékszíneinek illeszkedését, így jó esélyük lesz a király elvitelére. Alternatív helyzetben a játékos jogállásától függően különböző mellékszínnek élveznek előnyt a likviditás szempontjából.
- ▶ Az értékelv alapján a felvevő és az ellenvonal magas, a segítő alacsony pontértékű kártyákat igyekszik skartolni. Mindez a parti és a netán bementett vagy csendes dupla játék megnyerése (buktatása) céljából hasznos. Rendszerint 4 vagy 5 lapot skartol olyan játékos, aki dámák, lovasok letevésében érdekelt, de ha a későbbi segítő nem sejtheti meghívását – a felvevő rendes licitálás után eltér a XX hívásától –, 6 ilyen kártyalap is lehet. A likviditási és az értékelv gyakran együtt is érvényesülhet, amikor pl. a ♦ K L Á kombinációból teszünk le 1 kártyát, a szín fejes marad és 3 vagy 1 pont is a skartba kerülhet.
- ▶ Aki tarokk skartolására jogosult és azt indokoltnak is tartja, csak egy adut tegyen le, hogy minél nagyobb ütőereje maradjon. Több tarokklap skartba helyezésekor tehát alighanem arról van szó, hogy az illető kényszerhelyzete miatt nem tehetett mást.
- ▶ Bármely okból tesz le valaki az aduszínből (néhány speciális eset kivételével), elsősorban felső zónás kis tarokkot helyes skartolnia. Ha ilyen kártyája nincs, a VI-X-es intervallumhoz közel álló lapok közül válasszon, de a rugalmas lejátszás érdekében legkisebb tarokkját ne rakja le.

Letett kártyáit mindenkinek ajánlatos észben tartania, mert az később még fontos lehet.

Az alapelemek áttekintése után vizsgáljuk meg részleteiben az egyes játékosok helyes taktikáját!

A felvevő skartolása

Szólo partiban a felvevőnek nincs gondja a lapcserére. Egyes vagy olcsó felvételben az általános elveken kívül néhány további tényezőt is figyelembe kell vennie.

- Törekedjen kör mellékszíne likviditására, vagyis ha van választási lehetősége, elsősorban körből szintelenítsen vagy tartson fenn fejes kombinációt. A másik három mellékszín közül a káró likviditása a legkevésbé fontos, mivel ebből a segítőnél általában színhiány vagy $K \times (x)$ vélelmezhető. A likviditási sor tehát a felvevő esetében: /1/ kör, /2/ treff és pikk, /3/ káró. Kivételes esetek a következők:
 - Ne tegyen le kört akkor, amikor másfajta skartolással több – 2 helyett 3 vagy 1 helyett 2-3 – színhiányt is létrehozhat.
 - Ha rendes licitálás után a XX-nál alacsonyabb kártyalap tulajdonosát szeretné partnerül megszerezni, a kör likviditása változatlanul az elsődleges, a másik három mellékszín viszont egyenértékű, mert a segítő a lapcsere idején nem sejtetheti meghívását, ezért ellenfélként fog skartolni.
 - Önhívási szándék esetén nincs megkülönböztetett jelentősége egyetlen mellékszínnek sem, mivel senkivel sem kell összjátékot folytatnia.
- Ha a felvevő vonal erős és az egyik ellenfél vagy ismeretlen hovatarozású játékos kér ki először, a király lopatásának megelőzése végett 8 adu és egyke király helyett célszerűbb hetes főszínt és fejes mellékszínt tartani. Nh-pagáttal azonban mégsem jó skartolni a nyolcas aduszínből, hogy legalább a csendes pagát ultimóra kilátás legyen.

A segítő skartolása

Az engedő vagy invitelő játékos biztosan segítő lesz. Rendkívüli licitálás hiányában a XX-as skartol segítőként, kivéve, ha előtte valaki – de nem a felvevő – adut tett le vagy ő maga szándékozik tarokkot skartolni. A XIX-es járjon el a segítőre irányadó elvek szerint, ha előtte valamelyik társa (a fölvevő kivételével) már tarokkot skartolt vagy hideg invitet ad és 2 lapot cserélhet. A XIX-es akkor is számoljon meghívásával, ha kényszerből tarokkot tesz le, hacsak nem a XIX-et helyezi a skartba. A segítő skartolásának speciális szempontjai az alábbiak.

- Káróból általában szintelenítsen vagy tartson legalább $K \times$ -et, ha ez módjában áll. A kör likviditásáért a felvevő a felelős, a segítőnek erre nem kell figyelmet fordítania, így a rá irányadó rangsor: /1/ káró /2/ treff és pikk, /3/ kör. Mellőzheti azonban a káró szintelenítést, ha más letevessel két mellékszíntől is megszabadulhat (2 lapot cserél és 2 káró, továbbá 1-1 más színű vulpese van).
- Az invitet adó játékos az ellenvonal első kikérése esetén megteheti, hogy királya védelmében 8 tarokk és egy király helyett 7 tarokkot és fejes mellékszínt tart; a pagátos azonban ne tegyen le tarokkot. Kisebb valószínűséggel hasonló helyzetbe kerülhet az engedő is.

Az ellenvonal skartolása

Rendkívüli licitálás után nyilvánvaló, hogy kik fognak az ellenvonalon játszani; egyébként a XX nélküli játékosok alkalmazzák az ellenvonal skartolására vonatkozó elveket, a felvevőtől különböző játékos tarokkfektetése azonban a XX-as és a XIX-es helyzetét megváltoztatja. A letevés sajátos esetei az ellenvonalon a következők:

- Alternatív helyzetben általában treffből vagy pikkből színtelenítenek, amikor pedig piros vagy fekete K x kombinációból kell letenniük, káróból, illetve kőrből tartanak fenn egyke királyt. Ha viszont az ellenjátékos 1 kettes fekete vagy 2 szingli piros mellékszint rakhat le, válassza az utóbbit; a piros színű letevés indokolt akkor is – akár egykék, akár kettes színek közül kell választani –, amikor úgy legalább 2-vel több pont kerül a skartba.
- Az A helyen ülő ellenfél akkor tart meg fejetlen fekete mellékszint, ha feltehetően ő az ellenvonal gyengébb tagja vagy ennek megítélése bizonytalan. Gyakorlatilag a középerő alatti kézzel szükséges betartania ezt a konvenciót.
- Rendkívüli licitálás nyomán a nagy honőrös ellenjátékos biztosan tudhatja, hogy a felvevő pagátos. Az engedett felvevő gyaníthatóan kísérletet fog tenni legalább a (Pu)-ra, ezért a nagy honőrös ellenjátékos középhosszú aduszín birtokában készüljön fel a pagát ultimó elleni játékra. Ilyenkor lehetőleg három vagy négy mellékszínből tartson meg lapot, mert a pagátossal való színegyezés esélye így lesz a legnagyobb, ez teszi lehetővé a legrugalmasabb lejátshoz. Invit fogadása után ez az eljárás szükségtelen, mert a segítő erősebb és valószínűleg hosszabb is tarokban a fölvevőnél, ezért ultimóval nem fognak kísérletezni.
- Fogadott invit esetén, ha a felvevő vonalon kérnek ki először, nincs különösebb jelentőségük a likvid színeknek. Az ellenvonal 1-2-nél több ütést aligha fog szerezni, ezért a Dj vagy a (Dj) megakadályozása érdekében az értékelv lép az első helyre, a K D párból pl. letehető a dáma. Egyéb szituációban is előfordulhat, hogy az ellenjátékos aduszíne rövid és ütőereje annyira csekély, hogy lényegében csak az értékkel érdemes törődnie. Legfeljebb négy közepes vagy alacsony tarokkal észszerűbb 1-2 nagyobb pontértékű lapot biztos helyre tenni, mint a színtelenítéssel foglalkozni.
- Rendkívüli licitálás után a rövid, ütéstelen aduszínnel rendelkező ellenfél letehet egy tarokkot a felvevő vonal megzavarása érdekében, mert azt gondolhatják, hogy az kényszerű volt, így az ellenvonal feltételezhető szélsőséges adueloszlása miatt nem mernek a Tl-nál nagyobb vállalást tenni. Az akció arra is jó lehet, hogy az illető nagyobb eséllyel tudjon királyt dobni társa ütésébe.

B/ Skartolás XXI-fogás érdekében, illetőleg ellene

A Hf lehetőségére elsősorban akkor kell felkészülni, ha a licitálás jellegéből következően a XXI mögött vele ellenséges, erős skiz vagy skiz-pagát helyezkedik el. Ilyen licitálások a srófolás vagy srófolásszerű licitálás pozitív és negatív változatai, továbbá az az eset, amikor **A-D** ülésben az indító invit adása után visszaveszi a felvételt. Ebben a helyzetben a játékosok pártállásuknak megfelelően a XXI elfogása vagy megmentése szándékával skartolnak.

Természetesen az említett licitmenetek után is másképp cseréli lapjait az a nagy honőrös játékos, aki a felvevő partnere lesz, mert a XX-szal licitált vagy megkapta azt a talonból.

Szemből drágítás után a nagy honőrösök kártyáik erejének megfelelően skartolnak. A *nh* nélküli játékosok egyelőre nem tudhatják, vajon a XXI vagy a skiz van a felvevőnél.

Invit fogadását követően az ellenvonal gyakorlatilag nem tudja elvinni a XXI-et. Engedés után elvileg előfordulhat a segítőnél megüthető XXI (amennyiben minimum körüli erővel a pagátost engedte), de lényegében csak a mögötte ülő, tarokkban legalább középhosszú játékos gondolhat fogásra, ha a talonból fölvette a skizt. Az ellenvonal XXI-ének elfogása rendkívüli licitálás után már szóba kerülhet, ilyenkor a XXI-es helyzetét némileg könnyíti, hogy birtoklója mindig tudja, hol a skiz és kik játszanak együtt. Nincs veszélyben, ha a skizes az előtte vagy a felvevő az utána lévő helyet foglalja el, egyébként 5 vagy kevesebb tarokkal a Hf ellen helyes skartolnia.

A skizes (skiz-pagátos) 6-9 tarokkal, a XXI-es (XXI-pagátos) 2-5 tarokkal olcsó felvételt eredményező licitálás után is a XXI-fogásra, illetve az ellen skartol. Kivétel, amikor valakinél két honőr van és a másik játékos olyan pozícióban licitált, amely nem teszi lehetővé a XXI megütését.

Amikor a licitálás a XXI-fogás lehetőségét valószínűsíti, vagy a játékosnál lévő nagy honőrös kéz ezt indokolja, a lapcserét alá kell rendelni a Hf érdekeinek. Ennek általános hatása a skartolásra abban áll, hogy

- megszűnik a likviditási sorrend jelentősége és
- háttérbe szorul az értékelv a szintelenítés szempontjához képest.

Mivel ilyenkor nincs szükség kompatibilis színekre, és a konvenció bizonyos fokig kiszámíthatóvá tenné a résztvevők játékát, bármely mellékszín skartolható. Az értékelv korlátozottan még érvényesülhet, ha pl. valaki a D B párból 1 lapot tesz le, nyilván a vonal érdekeinek megfelelően skartolja a nagyobb, illetve a kisebb pontértékű kártyát. Két egyke vagy két pár közül való választáskor viszont az értékelvre nem kell tekintettel lenni, hogy játékunk az ellenfelek számára minél követhetlenebbé váljon.

A skizes

A skizes felvevő az **A** helyen ne tartson fenn 9 tarokkot, de más pozícióban is jobb 8 tarokkot és egy vulpest meghagynia azért, hogy ütésbe kerülése esetén mellékszín kérhessen ki. 7 tarokk mellett az egyfajta, 6 tarokk mellett a kétfajta mellékszín fenntartása a helyes.

Ha kettes mellékszín vagy szingli kártya skartolásával is kialakíthat színhiányt, elméletileg jobb a kettes szín letevése. Pl. amikor 7 tarokk \spadesuit L B \heartsuit K \clubsuit D van a kezében, a két káró skartolása jobb a káró lovas-pikk dáma letevésénél, mert a XXI-esnél valamivel magasabb a káró színhiány esélye és a skizes célja az, hogy a XXI-essel minél több mellékszínben és színhiányban egyezzen. Biztos recept nincs, a XXI-fogás gyakran véletlenszerű okoktól függ.

A skiz-XX-as felvevő speciális körülmények között egymaga is megpróbálkozhat a XXI-fogással. Erre akkor van esélye, ha a XXI előtte ül és a XX skartolása után is jó fogólapjai maradnak. Ilyen esetben az ajánlott módszer a XX skartba helyezése, majd annak meghívása, így sokáig fenntartható a zavar az ellenvonalon, a nagy honőr nélküli játékosok valószínűleg egymás ellen fognak játszani, a XXI-es pedig nem tudja, hogy ki a partnere.

A XXI-es

Szabaduljon meg minél több mellékszintől, mert színhiány nélkül nem lophet honörével. Tarokkban csak úgy tud elmenekülni, ha azt a skizes kéri ki. Alternatív helyzetben a színhiányok maximális számán kívül legyen tekintettel az alábbi aspektusokra is.

2 lap cserélésekor a színhiányt ne kettes szín, hanem egyke kártya skartolásával alakítsa ki, pl. ebből a kézből:

XXI XV X VIII ♣DL ♦KL ♥K Á ♠10

a két treff letevésénél jobb a treff dáma – pikk tízes skartolás. A pikket in thesi könnyebb lopni a XXI-gyel, mivel a másik három játékos talonnal megnövelt kezében összesen 3 treff és 4 pikk volt, átlagos esetben pedig minden mellékszínből 1-2 lap kerül a skartba.

Több egyke vulpes vagy két kettes fejetlen szín közül helyesebb a kisebb értékűt megtartania, mert a skizes (talán) tekintettel van az értékelvre, ezért inkább ő is kis pontértékű lapokat tart a kezében, ezzel elkerülhető a veszélyes színegyezés a két nagy honőrös között.

Ha az 5 tarokkos XXI-esnek többszöri kikérésre van esélye, lehetőleg tartson meg egy hármas hosszúságú mellékszint, ez alkalmas eszköznek bizonyulhat a skizes rövidítésére.

A skizes partnere

A skiz előtt ülő XXI elfogását akkor segítheti elő eredményesen, ha kevés, lehetőleg csak egyféle mellékszíne van (az ideális 9 tarokkról nem is beszélve). Letevéskor a maximális számú színhiányt alakítsa ki, így tudja az ütést hamar átvenni és magánál tartani, ameddig a XXI-et ki nem teszik.

A XXI-es partnere

Négynél mindenképp kevesebb fajta mellékszint tartson, hogy idejekorán ütésbe tudjon kerülni és a XXI megmenekülése érdekében kérhessen ki. Át kell gondolnia az ülésrendet és annak megfelelő mentő szint kell meghagynia.

A XXI-es felvevő előtt elhelyezkedő segítő elvileg a királynál kisebb olyan szingli lappal menthet a legjobb eséllyel, amelynek színéből nem is skartolt (abszolút egyke), ekkor a legvalószínűbb, hogy a XXI lopni tud vagy a skizes kénytelen lesz ütni. A szemben ülő XXI-es ütéshez juttatására a király nélküli hosszú mellékszín a legalkalmasabb. A segítő A pozíciója előnyt jelent, mert az első körben és a XX-szal való ütés után is biztosan megkísérelheti a mentést, de más ülésben is jól jöhet, ha két, mentésre alkalmas mellékszíne van.

Az ellenvonalon játszó XXI mentésének módjai ugyanazok, mint a másik oldalon, ámbar a helyzet annyiban rosszabb, hogy a XXI-es társa nehezebben juthat kikéréshez. A partner az ülésrendnek megfelelő játékra készüljön, lehetőleg kétféle mellékszín tartson. Három mellékszín csak akkor előnyös, ha az **A** helyen ül és XIX-e vagy XVIII-a van, mert akkor kétszer is próbálkozhat mentéssel.

A XX-as

A gyenge XX-as skartolhat egy tarokkot, ha megítélése szerint a szorongatott helyzetben levő XXI-es lett a felvevő. A helyzet értékelésekor induljon ki abból, hogy a srófolás, a srófolásszerű licitálás és **A-D** ülésben a felvétel visszavétele a skizes, a negatív srófolás vagy negatív srófolásszerű licitálás pedig a XXI-es érdekében áll. Felesleges tarokkot letennie abban az esetben, ha őt megelőzve valamelyik, a felvevőtől különböző játékos már megtette azt. XX és XIX birtokában már sikerrel megvédheti a XXI-et, de ha nem kíván vele játszani, a XIX-et helyes leraknia, így módon nagyobb eséllyel kerül el partnerként való meghívását.

Skartolás szemből drágítás után

Szemben üléskor legalább egyig folytatott licitálás után a szituáció sajátossága, hogy a nagy honőrösök partnereinek elhelyezkedése nagyobb jelentőséggel bír, mint srófoló helyzetben, csakhogy ezt a nagy honőrösök egyelőre nem ismerik, a másik két játékos pedig arról nincs informálva, hogy a felvevőnél skiz vagy XXI van-e. A későbbiekben útbaigazíthat a tarokk skartolása, a tarokkszám vagy figura bemondása, a kontrázás, ezek hiányában az első kikérésből lehet következtetést levonni.

A nagy honőrösök lényegében ugyanúgy skartolnak, mint a skiz srófoló helyzete esetén.

A fölvevő mögött helyet foglaló XX-as, illetve az előtte ülő XX nélküli játékos lehetőleg kevésfajta mellékszín tart, mert a felvevő honórétől függetlenül a tarokk kikérése felel meg vonaluk érdekeinek. Fordított ülésben az ütés elkerülése, illetve a rövid fejetlen mellékszín kikérése lesz a célravezető játék, ezért skartoláskor a lehető legtöbbféle mellékszín tartsák fenn. A gyenge XX-asnak ebben a helyzetben a kisebb kockázat miatt szükségtelen tarokkot letennie.

C/ Skartolás a másik vonalra kerülés érdekében

A XX-as tarokkskartolása

Rendes licitálás után az adu skartolása a XX-as gyengeségét jelzi és módot ad a felvevőnek a hívás általános konvenciójától való eltérésre. Mindez a XX-as érdekét is szolgálja, hiszen a felvevő – ellenkező értelmű tájékoztatás hiányában – bizonyára átlag körüli segítőt tételez fel, ha partnere ennél jóval gyengébb, együtt viselik az alaptalan figuravállalás vagy rekontrázás következményeit. Az ellenvonalra kerülve a XX-asnak van esélye arra, hogy viszonylag erős partnerhez jusson.

0-3 értékpontos kézzel a XX-asnak a tarokk skartolása javasolható. 4-5 értékpont birtokában a tarokkok nagyságának és a mellékszínnek minőségének mérlegelése alapján kell dönteni. Nagy honőrös kézből nem célszerű adut letenni.

Ha a XX-as a segítői státus elhárítását választja, szabaduljon meg a legkisebb tarokkjától. A XX-at nem érdemes a skartba tennie, a felvevő ugyanis nagy valószínűséggel más lapot fog hívni, jobb tehát, ha megmarad az ütésre alkalmas nagy lap – egyke XX-szal, illetve XX I párral persze nincs választási lehetőség.

XX XIX (x)-ből a XIX-et helyes letenni, mert különben a játékos a tarokk skartolása ellenére is alighanem a felvevő vonalra kerül, kisebb ütőerővel. Aki 2 lapot cserélhet és letesz egy tarokkot, az a másik kártyát a várható ellenjátékosi szerepnek megfelelően válassza meg.

Mellőzhető az adu letevése az alábbi speciális esetekben:

- a felvevő atipikus licitálása vagy aduskartolása után (ezek átlagon felüli erőre utalnak),
- ha a XX-ast megelőzve a felvevőtől különböző játékos már tarokkot skartolt (a felvevő bizonyára már emiatt el fog térni a XX hívásától).

A hideg invit

Akinél nh XIX vezetésű aduszín van és 1 adu letevése esetén is biztosan tous les trois-t mondhat az első menetben, egy tarokk letevésével hideg invitet adhat. Ez a konvenció elsősorban a középerős XIX-es mozgásterét bővíti, de olyan erős játékosról is szó lehet, aki a licitáláskor nem adhatott invitet, mert a talonból kapta a nagy honőrt, a XIX-et vagy a 9 ponthoz hiányzó erőt. A XX-ast kezében tartó játékosnak természetesen nincs szüksége erre az eszközre, hiszen enélkül is a felvevő vonalra kerül.

A hideg invit módszerével általában indokolt élni, azonban skiz vagy skiz-pagát birtokában, fogásra alkalmas kártyákkal a felvevő mögött érdemes mellőzni, hogy XXI-fogásra lehessen majd játszani. A hideg invitnek a srófolt XXI-es esetében is van kockázata, mert a fogási célzattal licitáló felvevő nem biztos, hogy meg fogja őt hívni, de ha a kézben a minimumnál több tarokk van, ilyenkor is megpróbálható.

A nh-XIX-es ne skartoljon tarokkot akkor sem, ha előzőleg valaki – de nem a felvevő – már adut tett le, mivel akkor a főszín rövidítése nélkül is ugyanolyan eséllyel lesz ő a segítő.

Ha a hideg invitelő 2 lapot cserél, a mellékszín kiválasztásánál törekedjen a káró likviditására.

Kivételesen adódhat olyan helyzet, hogy a hideg invit adására jogosult játékosnál a tarokkok és királyok együttes száma 9-nél több, ezért mindenképp le kell tennie a főszínből, pl.

nh XIX x x x x x x ♦ K ♠ K

lapokat tart a kezében. Ilyen szituációban a felvevőtől balra a hideg invit adása javasolható, más helyen kis tarokk helyett rakja le inkább a XIX-et, könnyen lehet, hogy így a felvevő partner nélkül marad.

■ □ ■ □ ■

III. Bemondások

A játszma ezen szakaszában fel kell használni a licitálásból levonható összes következtetést, további felvilágosítással szolgálhat a tarokk skartolása.

A felvevő vonal igyekezete arra irányul, hogy minél előbb felmérjék a vonal összerejét, felbecsüljék a megszerezhető honörök, ütések, királyok számát és ennek megfelelően vállaljanak figurákat, rekontrázzanak vagy passzoljanak. Legfontosabb kommunikációs eszközeik a tarokkszám bejelentése, a Tl és a Nk bemondása, a nyilatkozatok sorrendje és időzítése. Az első többszörös bemondás sorrendje vagy megjelöl egy nagy tarokkot, vagy negatív információ közlésével segíti a partnert. Az első menetbeni vállalkozás nagyobb erőre utal, a késleltetett bemondás inkább óvatosságra int.

Az ellenvonal elsősorban a felvevő vonal hibáinak kihasználására törekszik, kontrázzák a megalapozatlan vállalkozásokat, néha megtévesztő magatartással zavarják a felvevő pár együttműködését.

Mindkét oldalon az a játékos taktikázik helyesen, aki maximális információt közöl partnerével anélkül, hogy irreális teljesítményt vállalna, illetve fölöslegesen emelné a vállalkozások értékét. A teljesíthetőség követelménye alól kivételt képezhetnek egyes kisebb figurák és olcsóbb kontrák, melyek bemondásával a játékos partnerét kívánja tájékoztatni magasabb célok érdekében – persze azért az informatív vállalásokat is lehetőleg meg kell nyerni. A nagy figurák és azok kontrája, valamint a rekontra bemondása mindig a teljesítés reményében történik.

A hívás

Engedés vagy invit után a segítő lap megválasztása nem kérdéses, rendes licitálás után azonban taktikai megfontolást igényelhet a XX birtoklása vagy más tarokkskartolása.

Hívás a XX birtokában

A zárólicitet bemondó XX-as játékosnak akkor érdemes önmagát meghívnia, ha egyedül többet nyerhet, mint partnerrel játszva. Az önhívási elgondolás már a licitáláskor kialakulhat, de a talon is felerősítheti a kezét annyira, hogy az egyedül való játék jön számításba. Van néhány – igen ritka – kéztípus, melyekkel könnyű a döntés:

- ▶ 9 ütéses kézzel önhívás esetén a Tl, Nk, Dj és Vt értékének háromszorosát lehet nyerni; a kis honőr birtokában ehhez további 36 pont járul.
- ▶ Ha a várható ütésszám 7-8, és segítő nélkül is teljesíthető a dupla játék, valamint a pagát ultimó közül legalább az egyik, ugyancsak kifizetődőbb partner nélkül játszani.
- ▶ Az önhívás akkor is indokolt, amikor a skizes felvevő azért skartolta a XX-at, hogy egymaga kísérelje meg a XXI elvitelét, de jó XXI-fogó lapokkal a kezében lévő XX-at is meghívhatja.

Az önhívást a fentieknél gyengébb lapokkal is meg lehet próbálni, feltéve hogy a Pt biztosan megnyerhető, vagyis a kéz olcsó felvételben legkevesebb 5, drágában 6 ütés elvitelére alkalmas. Önhívási elképzelés esetén a felvevő kissé felértékelheti kártyáit, mert ha nem játssza ki túl korán a meghívott lapot, az ellenvonalon 1-2 duplikáció fog előfordulni (egymást ütik felül nagy tarokkal) és ez növeli a kéz ütőképességét. Az önhívás lehetősége esetén egyéni stílus, kockázattal járó kérdés, hogy a felvevő melyik megoldást választja. Más tarokkskartolása azonban kizáró feltételnek számít, az adut ugyanis vagy kényszerből tették le (hiszen a XX a felvevőnél van), így a Pt elbukhat, vagy valaki hideg invittel próbálkozott, amit fogadni ajánlott – mindkét esetben a XIX hívása a helyes.

Ha a felvevő más tarokkskartolása nélkül a XX-nál kisebb tarokkot hív, a többiek tudomására hozza, hogy a XX nála található (a XVIII hívásakor biztosan XX-XIX-es stb.). E ténytet bemondataik és lejátszásuk során mind a partner, mind az ellenfelek vegyék figyelembe.

Hívás más tarokkskartolása után

Rendes licitálás után egy játékosárs több okból is lehet az aduszínből, az illető lehet

- gyenge XX-as,
- hideg invitelő vagy
- kényszerhelyzetben lévő játékos.

A tarokkskartolási kényszer a legkisebb valószínűségű és minél hosszabb a felvevő aduban, annál ritkábban fordul elő. A hideg invit és a gyenge XX esélye nagyjából egyenlő, bár ha a XX-at a felvevő birtokolja, csak a másik két változat egyikéről lehet szó; a XIX-es vagy skiz-XXI-es játékos pedig a hideg invitet zárhatja ki.

A felvevő más tarokkskartolása után hívja meg az alsó zónás nagy lapok közül a tőle hiányzó legmagasabbat. A kisebb tarokk hívása azzal a kockázattal jár, hogy a segítő lap a skartba került vagy a partnernél egyetlen, komolyabb ütőerőt képviselő tarokk sem lesz. Amennyiben a felvevő mégis alacsonyabb adut nevez meg, partnere erőjelzése nélkül csak a saját lapjai által indokolt vállalásokat tegyen.

Ha a licitálás során támadott XXI-es lett a felvevő, az adut skartoló játékos valószínűleg az ellenvonalra menekülő XX-as, a srófoló tarokkletevésének oka ellenben bizonyára kényszerhelyzet. A kézenfekvő megoldás valamelyik alsó zónás nagy tarokk meghívása, így a XXI-es leendő partnere nem lehet ütőerő nélküli játékos, alkalmasint sikerül segítőnek megszerezni a skizest. A XXI-es ne hazardírozzon kisebb lap meghívásával, mert ha egyedül marad, honőrért nagyobb valószínűséggel üt meg: a segítő lapot skartoló játékos nyilván kontrázza a partit (hacsak a skiz meg nem előzi a kontrázással) és ebből vagy a lejátszás jellegéből mindenki hamar rájön, hogy a felvevőnek nincs partnere, ekkor a XXI elfogása nem igényel nagy technikai tudást.

Amennyiben a srófoló játékos felvevő lett és az előtte ülő esetleg tarokkot tesz le, az illető gyenge XX-as nem lehet. Egyes felvételben a hideg invit, szólóban a tarokkskartolási kényszer esete a valószínűbb, mindkét magasságon helyes lehet a XX vagy a XIX hívása is.

Más tarokkskartolása a XX nélküli felvevőnek is módot ad önhívásra. Ilyen előzmények után a segítő nélküli játék a XX-as önhívásánál leírtakat megközelítő laperővel javasolt. Mivel a felvevő lapjai között sok a tarokk, az adut skartoló játékos bizonyára nem kényszerből járt el így, hanem gyenge XX-as, a XX pedig könnyen beleeshet az egyik nagy honőrbe (akár skartba is kerülhetett). A hideg invit esélye csekély vagy éppen ki is zárható a kézben lévő nagy lapok alapján. A felvevő nevezze meg az egyik alsó zónás nagy tarokkját vagy magasabb középlapját; kis tarokkot meghívni még akkor sem érdemes, ha ő tette a skartba, mert a hívás módjából az ellenfelek kitalálhatják, hogy nincs segítő, így elvesz az önhívásból eredő előny.

Adukártya rendkívüli licitálást követően is a skartba kerülhet kényszerből vagy taktikai megfontolásból, de ez a hívásra nincs befolyással, a felvevőnek mindig a licittel jelzett lapot kell megneveznie.

A tarokkszám bejelentése

A tarokkszám az esetek kb. 90%-ában nyolcas hosszúságú aduszínt jelent, egy kézben kilenc tarokk sokkal ritkábban fordul elő. Bejelentése az aduszín hosszúságán kívül közölheti a honőr nagyságát vagy a bemondó hovatarozását is. Az információcsere mindkét vonalnak, de főként az erősebbnek érdekében áll, ezért mindenkinek az javasolható, hogy 8-9 tarokkját lehetőleg az első körben jelentse be. A konvenciók alapján levonhatók bizonyos következtetések:

- ▶ Rendes licitálás után a felvevő első menetbeni tarokkszám bejelentése garantálja a skiz és a XXI közül az egyiket.
- ▶ Ha a vonalak még nem tisztázódtak, a felvevőtől különböző játékos tarokkszám bemondása az ellenvonalhoz tartozást jelenti. Ez a nyilatkozat egyben arra is utal, hogy az aduszín nem erős, önmagában elégtelen a parti vagy más vállalkozás kontrázásához.
- ▶ A figurát bemondó, bármely vállalkozást kontrázó vagy rekontrázó játékosnál nem lehet elhallgatott tarokkszám.

Rendkívüli licitálás után a felvevő figura nélküli tarokkszám jelentése egyértelművé teszi nála a kis honőrt, egy lehetséges következő lépés a pagát ultimó vállalása. A fölvevő passza után az engedő vagy invitelő által önmagában bejelentett 8-9 tarokk arról informál, hogy a rendkívüli licitet 1 nagy honőrrel mondta be; ugyanez a felvevő tous les trois-ja után azt közli, hogy a segítő ereje kevés a négy király vagy nagyobb figura bemondásához.

Az adut skartoló játékos 8 tarokk jelentése nagy valószínűséggel arra utal, hogy a kéz kilencedik lapja király vagy XXI-fogásra törekvő skizes felvevőről van szó.

Vannak olyan helyzetek is, amikor a tarokkszám elhallgatása vagy késleltetett bemondása indokolt.

- ▶ A felvevő önmagát hívta. Nincs partner, akit tájékoztatni kellene, az információ csak az ellenfeleket segítené.
- ▶ A felvevő pagát ultimót vállalt. A segítő általában hallgasson hosszú aduszínéről, nehogy az ultimót kontrázzák. 8 tarokkját újabb figurára való biztatásként bemondhatja abban az esetben, amikor az ellenvonal várhatóan nem fog egynél többször kikérni.

- ▶ A partner a licitálásból megállapíthatóan veszélyben lévő XXI-es. A XXI-es mögött ülő játékos ilyenkor is jelentse be tarokkszámát, mert ez nem jár kockázattal (az ütés átvétele után tarokkal hazaküldheti a XXI-et). Más ülésben viszont az aduk ilyen megoszlása az ellenfeleknek kedvez, a 9 tarokkos akaratlanul kés alá hajthatja a XXI-et, a 8 tarokkos manőverezési lehetőségei szintén korlátozottak, ezért a tarokkszámot el kell hallgatni, különben a skizes a (Hf)-t fogásra kevésbé alkalmas kézzel is megpróbálja, a felvevő vonalon esetleg be is mondja.
- ▶ A felvevő rendes licitálás után az első menetben a nagy honőr hiánya miatt nem jelenthette be tarokkjainak számát. Később alkalomadtán pótolja a bemondást, hogy informálja partnerét a hosszú, kis honörös aduszínről.
- ▶ Rendkívüli licitálás után az ellenvonal játékosánál van tarokkszám. Az illető az első menetben taktikai okból passzolhat, hátha teljesíthetetlen figurát vállal a másik pár, amit később kontrázni lehet. Nincs értelme azonban a kivárásnak akkor, ha a segítő a hosszú tarokkos ellenfél előtt már passzolt.

A figurák bemondása

A figurák vállalásáról a kézben lévő 9 lap és az előzetes ismeretek alapján kell dönteni. Az erőjelző vállalásokat kivéve a figurák bemondása hosszabb távon csak akkor kifizetődő, ha a nyerési valószínűség 50%-nál többre becsülhető, az ellenvonal ugyanis előnnyel indul: a teljesíthető vállalkozásokért egyszeresen fizet, a buktathatóak értékét viszont kontrázással megduplázhajtja.

A játékalakzatok bemondásakor három lényeges szempont figyelembe vétele szükséges, ezek legfeljebb a biztató jellegű kis figurák esetében mellőzhetők.

1./ A nagy tarokkok fekvése

A saját kéz és az előzetes információk alapján felmérhető, hogy mely nagy lapok vannak a vonalon. Abból kell kiindulni, hogy a saját kézből hiányzó és a partner által nem jelzett nagy tarokkok az ellenvonalon vannak, kivéve természetesen a segítő lapot. Négy magas tarokk közül általában legfeljebb 3, három közül 2 van ugyanannál a játékosnál az ellenvonalon, két nagy adu eloszlása egyenlő vagy egyenlőtlen egyaránt lehet. A nagy lapok koncentrálóására olykor már a licitálásból következtetni lehet és erre utal a kontrázás is. Drága dupla játék és volát vállalásakor különösen fontos, hogy a legmagasabb aduk kézben legyenek, vagy a hiányzókat el lehessen fogni.

2./ A tarokkok száma

A megbízható mennyiségi adufölény minden vállalkozásnál előnyös, drága dupla játéknál és a nagy figuráknál szükséges is. A tarokklapok egyszerű többsége (12) enyhe mennyiségi fölénynak tekinthető; biztos adutöbbségről akkor beszélhetünk, ha a felvevő vonal tarokkjainak együttes száma eléri a 13-at.

Adott számú tarokk a lejátsszáskor jobban hasznosítható, ha megoszlásuk a vonal két játékosa között egyenlőtlenebb, pl. a 6/6-nál kedvezőbb a 7/5 vagy a 8/4 eloszlás.

A partner aduhosszúságát illetően a felvevő kiindulhat abból, hogy rendes licitálás után a segítő aduszíne kb. XX x x x x, az engedőnél 4-5, az invitelőnél leggyakrabban 7, dupla invit esetében pedig 8 tarokk szokott lenni. A segítő a felvevőnél szokványos licitálást követően nh x x x x (x) körüli aduszínt tételezhet fel; drága fokozatú rendes licitálás után a várható aduerőt a körülmények mérlegelése alapján kell megállapítani; a felvevő tarokkskartolása vagy atipikus licitje hosszú aduszínre utal. Az engedett felvevő esetében nincs garancia a középerőre, mert mondhatott gyenge kettes licitet is, az invitet fogadó – hacsak nem licitált ugrással – szintén lehet a minimum közelében. A bemondásokkal közölt információk ezeken a vélelmeken természetesen változtathatnak.

Amikor két játékos és a skart tarokkjainak mennyisége ismert vagy jó közelítéssel megbecsülhető, a másik két kéz adumegoszlására is következtetni lehet. A kombinatorikai törvényszerűségek szerint a páros számú tarokkok a legvalószínűbben úgy oszlanak el, hogy az egyik játékosnál kettővel több van belőlük, mint a másiknál, a második leggyakoribb eset az egyenlő számú tarokk; a páratlan számúak legnagyobb esélyű elhelyezkedése esetén az aduk különbsége 1, ezt követi az olyan eloszlás, amelyben 3 a különbség. Az egyenlőtlenebb eloszlásokat általában elhanyagolhatjuk, természetesen kivétel az ellenfél tarokkszám jelentése és mindig mérlegelni kell a licitáló vagy kontrázó játékosnál feltételezhető aduk számát is. Ha rendkívüli licitálás után az egyik ellenfél tarokkot skartolt, a rendelkezésre álló kommunikációs eszközökkel tisztázni kell, hogy az ellenvonal szélsőséges adueloszlásáról vagy taktikai húzásról van-e szó. Dupla invit után, vagy ha a felvevő vonal egyik tagjának tarokkszáma van, a kényszerű aduskartolás esete valószínűleg kizárható és így az is kiderül, hogy ki a gyengébb ellenjátékos. Megfelelő támpont hiányában a nagyobb figurák vállalását mellőzni kell, legfeljebb Tl-t mondjon a felvevő vonal három honőrrel.

3./ A mellékszínnek minősége

A mellékszínű kártyák főként a királyok megszerzése érdekében fontosak, de a hosszú színre szükség lehet az ellenfelek aduztatása céljából is. Lapcsere után hosszúnak nem csak a hármas vagy hosszabb mellékszín számít, hanem az olyan kétlapos is, amelyből a játékos legalább egy kártyát skartolt (rejtett hosszú szín).

A királyok elvitele szempontjából az aduerőnek, a mellékszínnek összetételének és az együttműködő kezek illeszkedésének van jelentősége. Elméletileg három alapkategória különböztethető meg:

- a/ A felvevő vonal egyik játékosa kezében színhiány, a másiknál likvid mellékszín vagy egyke király van. Ez a legjobb változat, a színhiányos fél megfelelő aduerije esetében a legnagyobb lap jó eséllyel megszerezhető.
- b/ Színhiány és fejetlen mellékszín vagy fejes és fejetlen szín találkozott össze. A király elvitelének valószínűsége 1/3 és 2/3 közé tehető, függ az első kikérő személyétől, a vonalak ütőerejétől és az ellenfelek játékától.

- c/ A mellékszín mindkét kézben illikvid, azaz két fejetlen szín vagy fejetlen szín és szingli K áll szemben egymással. Ekkor a tarokkok nagyságától függetlenül szinte biztos, hogy a király a másik vonalé lesz.

Dj és Vt esetében előfordulhat, hogy nem elég a királyt hazavinni, hanem a fejes szín második lapjával is ütést kell csinálni. Ha az ellenfelek kitarokkozhatók, K D kombinációval biztos az ütésszerzés, de kisebb lappal is számíthatunk az ütésre, mert kevésbé valószínű, hogy a lejátszás végére ellenséges kézben pár maradjon a színből.

■ □ ■

Amikor a felvevő önszántából játszik egyedül, főleg a Tl, a Nk és olcsó felvételben a Dj vállalása fordul elő, a drága Dj, a Pu és a Vt ellenben meglehetősen ritka, mert rendkívüli laperőt igényelnek, Hf-t pedig gyakorlatilag nem lehet bemondani. Az önmagát meghívó felvevő ezért inkább a nagyobb figurák csendes teljesítésére törekszik és mivel a konvenció nem kötelezi, tarokkszámát cselből el is hallgathatja.

Az akaratán kívül magára maradt felvevő aligha mond figurát, legfeljebb az képzelhető el, hogy a kontrázott partit rekonstruálja; mivel ilyenkor a skart valamennyi lapja az ő ütéseihez számít, a parti bármely magasságon 4 ütessel már meglehet.

A továbbiakban az egyes figurák bemondásának követelményeit tekintjük át, feltételezve mindig, hogy a vonalak 2-2 játékosból állnak.

A *tous les trois* elsősorban a nagy honőrök jelzésére szolgál, de szükséges hozzá némi aduerő is, amely további vállalkozások alapját képezheti. Az első menetbeni vállalásnak három típusesete különböztethető meg.

1./ A vonalban három honőr van. Ez a helyzet, amikor

- a felvevő 3 honőrös,
- a felvevőnek 2 honőre van és engedték vagy invitet fogadott,
- a segítő 2 honőrös vagy
- a segítőnél 1 nagy honőr van, a felvevő pedig rendes licitálás után az első menetben pagát ultimót mondott (ha tarokkszáma nincs, gyakorlatilag akkor is kizárt, hogy ne legyen skiz vagy XXI a kezében).

Ezekben az esetekben a felvevő, illetve a segítő a konvenció szerint szükséges legkisebb erővel is mondja be a figurát az első körben. Ha erre az aduszín rövidsége miatt nem kerülhet sor, késleltetett bemondásra még mód nyílhat, ezzel vagy a lejátszás módjával (a kis honőr korai kijátszásával) a partnert tájékoztatni lehet, hogy a játékos kezében alig van tarokk.

2./ A vonal 2 nagy honőrrel rendelkezik. Változatai:

- a felvevő kezében skiz és XXI van, rendkívüli licitálás nem történt,
- a felvevőnél 1 nagy honőr található és engedték vagy invitet fogadott, avagy
- a segítőnél 1 nagy honőr van, a felvevő pedig rendes licitálást követően tarokkszámmal kezdett.

A konvencionális minimumhoz viszonyítva a célszerűség itt sem igényel többleterőt, tehát a bemondáshoz mindhárom esetben elég az 5 tarokk.

3./ A vonalban egy biztos és egy vélelmezett nagy honőr van. Olyankor fordul elő, amikor a segítőnél skiz vagy XXI található és a felvevő honőréről nem kapott információt. A segítő induljon ki abból a valószínű tényből, hogy a felvevő nagy honőrös, még akkor is, ha licitáltak az ellenvonalon. Ezekben az esetekben a konvenció által megkövetelt legalább 5 tarokkal vállaljon Tl-t az első menetben, mert két eset lehetséges:

- a felvevő nagy honőrös (vagy akár 2 honőrös), így a figura megjátszható,
- kis honőre van, a Tl elbukik (kontrázása nem biztos, sőt ha a segítő skizes, a XXI elfogása révén teljesülhet is!), a felvevő megfelelő információt kap a segítő kézről, amit a Pu bemondásánál vagy csendes megjátszásánál hasznosíthat.

A vélelem alapossága az átlagosnál nagyobb valószínűségű, ha a felvevő rendes licitálás után tarokkszám nélkül négy királlyal – hármas felvételben négy királlyal vagy dupla játékkal – kezd, mivel ez leggyakrabban a skizes XXI-fogási szándékát jelzi.

A Tl után a felvevő csak egy nagy honőrré számítson partnerénél, pagáttal ne vállaljon Nk-t vagy Dj-ot akkor sem, ha a Tl-t nem kontrázták. A két nagy honőrös segítő valószínűleg mondott volna még egy kis figurát, a kontra pedig elmaradhatott taktikai okból vagy lehet, hogy a nagy honőrös ellenfél a felvevő után kerül sorra a bemondásoknál (a gyöngé és veszélyeztetett helyen ülő XXI-es nyilván a második körben sem fog kontrázni).

Ha a felvevő második menetbeni nyilatkozata elárulja, hogy nagy honőre van és legalább középerös (Nk-t, Dj-ot vállal, rekontrázza a Pt-t vagy a Tl-t), a segítő az erejétől függően további figurát vállalhat, biztatás nélkül tanácsos hallgatnia.

A segítő 1 nagy honőrrel akkor is mondja be a Tl-t, ha megszólalása előtt az ellenvonal tarokkszámmal vagy a parti kontrázásával közbeszólt. A felvevőnek a parti rekontrázása és a lejátszás megtervezése szempontjából fontos tudnia a partnere kezében lévő skizről vagy XXI-ről.

A hideg invitet adó játékos a XIX hívása után mindig kezdjen Tl-val, hogy informálja társát a nagy honőrös segítő kézről. A legkisebb figura elmaradása esetén a felvevőnek a tarokkskartolás más okára kell gondolnia és honőr nélküli, középerő körüli XIX-es partnert feltételezve folytassa a játékot.

Lehetséges, hogy a tous les trois-t vállaló játékos ismeretei szerint a 2./ pont egyik változata vagy a 3./ pont esete áll fenn, partnerének azonban tudomása van a vonal 3 honőréről, pl. a segítő skiz XX x x x x-szel mondja be a figurát, a felvevő kezében pedig XXI x x x x I van. Erről a kedvező körülményről a jobban informált játékosnak a későbbi bemondások vagy a lejátszás során kell tájékoztatnia a vonal másik tagját.

XIX-es invit fogadása után a tous les trois vagy annak hiánya különösen sokat elárulhat a felvevő kártyáiról.

- ▶ Ha az invitet az adott helyzetben lehetett volna ugrással fogadni, a felvevő lineáris licitet mondott és az első menetben mégis Tl-t vállalt, gyakorlatilag csak $nh \times x \times I$ -ja lehet (az **A** helyen nem ülhet), mert ez az a főszín, amely a középérőnél gyengébb, de alkalmas a Tl első menetbeni bemondására. Kis valószínűséggel arról is szó lehet, hogy a fölvevőnél nh és 5 tarokk van, de ez 3 vagy 4 királya miatt csak 5 pontot ér (a 2 királyos invitelő ezt ki is tudja zárni); vagy a talonból vett fel egy tarokkot. A segítőnek ilyen szituációban tudnia kell, hogy társánál rövid tarokk van 2 honórral és nincs második nagy lapja. Hosszúságát a felvevő később könnyen közölni tudja: ha az első biztonságos adukijátszása a pagát, 4 tarokkja van, ha más tarokk, akkor 5.
- ▶ Az invitet ugrással fogadó, de az első menetben Tl-t nem vállaló felvevő aduszíne ötösnél rövidebb. Az **A** helyen lehet $nh \times x \times x$ -e, minden más pozícióban viszont a nagy honórön kívül egy vagy két nagy tarokkjának kell lennie, mert a 6 értékpont négyes színben minimum $nh \text{ XVII } \times x$, hármásban $nh \text{ XVIII XVII}$ lapokból tevődhet össze. A további bemondásoknál a segítőnek minderre figyelemmel kell lennie és lejátszáskor ügyeljen arra, hogy ne veszítsenek ütést a nagy lapok duplikációja miatt.

A második, néha a harmadik menetben akkor lehet Tl-t vállalni, ha az első körben a figurát kellő információ hiányában vagy észszerűségi megfontolásból hagyták ki, de kiderült, hogy a 2 nh és az aduerő többsége, illetve a 3 honőr a vonalban van. A késleltetett bemondás cél vagy biztató jellegű egyaránt lehet.

A Tl késleltetett bemondásának speciális változatában a skizes felvevő implicit módon vállalja a legnagyobb figurát, ezzel teszi nyilvánvalóvá XXI-fogási lehetőségét és szándékát (Hf-forsz). A késleltetett Tl két konjunktív feltétel megvalósulásakor minősül Hf-forsznak:

- 1./ A Tl-t bemondó felvevő már erőt jelzett srófolással, srófolásszerű vagy atipikus licitálással, aduskartolással, korábbi menetben tarokkszám, négy király, dupla játék, pagát ultimó vagy rekontra bemondásával.
- 2./ A segítő előzetesen biztatást adott tarokkszámmal, négy királlyal, dupla játékkal, pagát ultimóval vagy rekontrával.

Ha az egyik feltétel hiányzik, a Tl vállalása csak arra utal, hogy a játékosnál a szituációtól függően nagy honőr vagy több honőr van és első menetbeni bemondásra nem kerülhetett sor.

A partnert XXI-fogásra biztatni akkor érdemes, ha a legnagyobb figura bemondásának minden lényeges előfeltétele megvalósul, tehát a XXI-es a skizes előtt helyezkedik el vagy szemben ülnek és a segítő az **A**, a skizes pedig a **D** pozícióban van; az első kikérő skizesnél nem lehet 9 tarokk. A Tl forsz jellegén nem változtat, ha más figurával vagy rekontrával együtt mondják be.

A **négy király** teljesítéséhez jelentős erőfölényre van szükség a felvevő vonalon, mert a 4 közül 1 király könnyen elveszhet a lejátszás során. A figura megnyerése volátero birtokában természetesen nem kérdéses, de jó eséllyel teljesíthető az alábbi feltételek együttes megvalósulása esetén is:

- 1./ A felvevő vonal 7-8 ütés megszerzésére képes.
- 2./ Előzetesen vagy egyidejűleg tous les trois-t is mondtak.

3./ A négy királyt vállaló játékos biztonságos mellékszínekkel rendelkezik. Biztonságosnak értékelhető

- a likvid mellékszín,
- a rejtett (quasi) fejes mellékszín, vagyis az olyan egyke király, amelynek színéből a játékos 2-3 lapot skartolt,
- a felvevő vonal első kikérése esetén egy vagy két egyke király (a királylopás ti. elhárítható vagy veszélye csökkenthető kitarokkozással, illetve aduztatással),
- a felvevő kezében az illikvid káró, ha a XX-at hívta vagy invitet fogadott,
- a segítőnél az illikvid kör, ha a felvétel legfeljebb egyes vagy a felvevő atipikus licittel vállalt szólót,
- a partner 9 tarokk jelentése után bármely mellékszín.

Az összes királyt valamelyest rosszabb esélyekkel haza lehet vinni akkor is, ha a várható ütésszám 6 vagy a két nh közül csak a skiz van a vonalon, a mellékszíneknek azonban mindkét esetben illeszkedniük kell. A figurát bármely menetben vállalni lehet, mihamarabb a játékos meggyőződött a teljesítési feltételek fennállásáról.

A bemondásnak van néhány különleges esete is.

- ▶ Hármasként általában jobb Nk helyett Dj-ot mondani, mert azt valamivel könnyebb teljesíteni és ritkábban kontrázzák. Hármasként tehát a négy király az elvárható minimumnál kissé nagyobb laperőt érzékeltet.
- ▶ Ha a licitálásból megállapíthatóan a felvevő Hf-ra törekszik, a segítő biztatásként minimumos kézzel is mondjon Nk-t. A figurának ebben a helyzetben tájékoztató funkciója van, az aduerő jelzésére szolgál, a mellékszínnek minősége közömbös.
- ▶ Rendes licitálás után a felvevő első menetbeni Nk bemondása – Tl vállalása nélkül – arra utal, hogy kezében skiz vagy skiz-pagát van. A Tl hiánya ugyanis tagadja a két nagy honórt, a legnagyobb adu nélkül viszont nem volna esély a négy király megnyerésére.

Ezzel az eszközzel a felvevő akkor éljen, ha aduszíne XXI-fogásra alkalmas, de licitáláskor nem volt módja a fogási lehetőség jelzésére (ő indított, a skizt a talonból kapta stb.). A felvevő első menetbeni négy király akkor is a jó skizről tájékoztatja a segítőt, ha az indítóval szemben licitált drága fokozatig; amennyiben ilyen helyzetben nem kezd Nk-lyal, partnere tekintse őt gyenge XXI-esnek. A teljesítés valószínűségének ezekben az esetekben nincs jelentősége, a felvevő mellékszínai bármilyenek lehetnek, kivéve a 3 királyt, mert az a Hf szempontjából is hátrányos. Hármasként a skiz jelzésére is alkalmasabb bemondás a Nk helyett a Dj; ha a felvevő mégis négy királyt vállal, azzal azt fejezi ki, hogy kártyáit fogásra különösen jónak értékeli.

Két játékos licitálása esetén a skizről tájékoztató Nk bemondása fölösleges, ha a másik licitáló a skizes mögötti pozícióban van. 8-9 tarokk birtokában sincs értelme Nk-lyal kezdeni, ekkor a tarokkszám is informál a nagy honorról, a skiz kézben létéről később a Hf-forsz eszközével is tájékoztatni lehet a segítő.

A négy király (illetve a Dj) elhangzása után a XXI-es segítő minimummal is mondjon Tl-t; küszöb alatti erővel – ha késleltetve sem tudja jelezni honórét – a lejátszás első harmadában játssza ki a XXI-et, hogy a skizes céltalanul ne törekedjen fogásra. Nh nélkül, kedvező feltételek esetén jelezzen erőt, amire a felvevő forsz jellegű Tl-t vállalhat.

- Rendkívüli licitálást követően, ha a felvevő nem kezd Tl-val, a segítő Tl nélkül bemondott négy király a skizt és a Hf lehetőségét jelzi. Nála ugyanis a rendkívüli licitálás konvenciói szerint nagy honórnek vagy két honórnek kell lennie, az első menetbeni Tl hiánya kizárja a két honórt, a kérdés tehát csak az lehet, hogy skizes-e vagy XXI-es. Mivel a skiz hiányában biztonságos mellékszínakkal sem lenne teljesíthető a négy király, logikus, hogy a Nk ilyenkor a skizről tájékoztatja a partnert. Nincs értelme azonban a bemondásnak akkor, amikor a segítő előtt a felvevő ül, az összes többi esetben 50% az esélye, hogy a XXI a skiz előtti pozícióban van. A legjobb változatban a felvevő az **A**, a segítő a **D** helyet foglalja el (ez persze csak invit után lehetséges, engedéskor kizárt), XIX-es invit után az is előfordulhat, hogy a XXI lokalizálható, mert megkísérelte a fogadást. Ezekben az esetekben elképzelhető további erőjelzés, akár a Hf bemondása is.

Ha a felvevő tarokkszámmal kezdett, biztosan pagátos; XXI x (x x) vagy XXI (x) I aduapok birtokában a Tl második menetbeni bemondásával tisztázhatja a helyzetet.

A bemondások második vagy harmadik körében a felvevő vonal bármelyik játékosa Nk-t vállalhat, ha gyaníthatóan esély van legalább a csendes volát megnyerésére. Ez gyakorlatilag az után lehetséges, hogy a Tl és a Dj, esetleg a Pu is bármilyen sorrendben elhangzott már a vonalon. A bemondás feltétele ebben az esetben az, hogy a játékosnál a korábban közöltekhez képest többleterő legyen.

A **dupla játék** vállalását – a hármas felvételben a skiz jelzéseként vállalt Dj és az önmagában is közel voláterős kéz esetét leszámítva – a vonal másik tagja részéről mindig biztatás előzi meg. Itt már nem a megszerezhető, hanem az elveszthető ütések számát és minőségét célszerű számításba venni. Tekintettel kell lenni arra is, hogy a dupla játék annál könnyebben elbukhat, minél magasabb a felvétel.

A skartból az ellenvonalat illető érték rendszerint így alakul:

hármas	–	7-9 pont
kettes	–	10-12 pont
egyes	–	12-16 pont
szóló	–	14-18 pont.

A felvevő vonal játékosai úgy kalkuláljanak, hogy olcsó felvételben 1 nagy értékű (honórös vagy királyos), illetve 2 kevésbé értékes ütésnél többet nem adhatnak ki, drága felvételben pedig maximum 1 veszítőütésük lehet, amelybe nem kerülhet 5 pontot érő lap. A hármas vagy kettes dupla játék tehát megköveteli a Tl és a Nk közül legalább az egyik teljesítését, az egyes vagy szóló mind a kettőét. Természetesen vállalandó a figura a partner volát bemondása után, de drága felvételben, a volát kontrázása után mérlegelni kell a Dj esélyét is.

Az olcsó dupla játék irányulhat a XXI-fogásra való biztatásra is: hármas partiban gyakran elhangzik a négy királyt helyettesítő dupla játék, drágább felvételben már erősebb felhívásnak számít. Hf-forsz után a segítő részéről bementett figura pozitív válasznak tekinthető, a felvevő Tl-Dj-a pedig nyomatékos biztatás a Hf-ra. Nem biztos persze, hogy a XXI-fogás bementésére sor kerül, azonban a lejátsszást ezek után feltétlenül a nagy honőr leütésének szolgálatába kell állítani.

A *pagát ultimó* bementésének feltétele, hogy a felvevő vonal egyik játékosánál kis honőr, tarokkszám vagy jó hetes aduszín legyen és a vonal ütőereje 7 vagy több ütést valószínűsítsen. Hetes aduszín birtokában legjobb a tarokkok mellett az egyfajta, fejes mellékszín. Optimális esetben a vonalon 14-16 tarokk van, és a pagátos 2 vagy 3 lappal hosszabb a főszínen társánál. Elméletileg ugyan a partnerénél, sőt az erősebb ellenfelénél kevesebb tarokkal rendelkező pagátos is megnyerheti az ultimót, de mivel ilyenkor más hosszú, gyenge aduszíne is gondot okozhat, 7-nél kevesebb tarokkal jobb csendes teljesítésre játszani.

Rendes licitálást követően, biztatás nélkül a felvevő csak hipererős kézzel vállaljon Pu-t, a segítőnél ehhez 1-2 értékponttal kevesebb is elég. A különbségtétel oka, hogy a segítő valamivel nagyobb erőt vélelmezhet a felvevőnél, mint fordítva (kivétel, amikor a licitálás a felvevő gyengeségére utalt vagy a partit kontrázták). A figura első menetbeni bementésére a partner erejétől függetlenül alkalmas, hipererős kéz pl. az alábbi:

XXI XIX XVI XIV XIII X VII III I.

A segítő biztatása után – ez lehet a hideg invitet igazoló Tl is – a második menetben az esélyek átgondolása után vállalható a figura.

Az engedett játékos 10-11 értékponttal már ultimót vállalhat. A nagy és kis honőrrel invitelő a felvevő Tl-ját követően mindig bementhatja a figurát, a felvevő passzolása nyomán – ami helyes játék esetén csak nh x (x x)-et jelenthet – legalább 12 értékponttal lehet szó ultimóról.

Egyes játékszituációkban a pagátos kifejezésre juttatja, hogy lehetőséget lát a figurára és a döntést partnerére bizza (Pu-forszok). Pu-forsz főleg az alábbi változatokban fordulhat elő:

- ▶ Rendes licitálás után a felvevő az első menetben csak hív és passzol, majd a segítő Tl-ját követően tarokkszámot jelent. Ezek szerint kis honőrös és nyilvánvaló, hogy társától akkor várja el a Pu-t, ha erősebb a nh XX x x x-es minimumnál, egyébként ő mondta volna be a figurát. Pozitív válasz ennél nagyobb erejű ötös aduszínnel, 6-7 tarokkal vagy két nagy honőrrel adható, a Tl* közbeszólás a segítőt ne tartsa vissza.
- ▶ Az engedett felvevő az első körben a híváson és a tarokkszámon kívül mást nem mond. Nh tehát nincs a kezében és az engedéskor átlagosnak mondható 6-7 értékpontos támogatás nem elegendő a figura vállalásához, ezért az engedő akkor vállaljon ultimót, ha ennél erősebb.
- ▶ A felvevő invit fogadása után kezd hívással és tarokkszámmal. Ilyenkor a segítő túl sok tarokkja lehet veszélyes, az invitelő hetes vagy rövidebb főszínnel adjon pozitív választ, 8 vagy 9 birtokában csak tarokkszámát jelentse be. Ha az ellenvonal 1-nél többször nem kérhet ki, a segítő 8 tarokkal is megkockáztathatja az ultimó bementését.

- Az engedő vagy invitelő játékos első nyilatkozata a felvevő hívása után a tarokkszám és a Tl. A bemondás elárulja, hogy két honőre van és $nh \times x (x)$ támogatás nem elegendő az ultimóhoz. Második nagy lap birtokában a felvevő már vállalhatja a figurát.

Ha a forszra a partner negatív választ ad, lejátszáskor akkor is meg kell próbálni a figura csendes teljesítését.

Egyéb esetekben a pagátos vállalhat késleltetve ultimót, ha korábbi bemondásra vagy forszírozásra nem kerülhetett sor, de a rendelkezésére álló ismeretek szerint a négy játékos közül ő a leghosszabb tarokkban és a vonal képes 7 ütés megszerzésére. Ezen túlmenően a teljesítési esélyeket konkrétan is mérlegelni kell, 7 adu mellett pl. előnyösnek számít a fejes, kevésbé jónak a fejetlen szín, hátrányosnak tekinthető a kétféle mellékszín.

A **volátot** megelőzően vagy azzal együtt a felvevő vonal vállalja az összes kis figurát, sokszor tarokkszámot is jelentenek. A Tl, a Nk és a Dj közül az utolsó bemondása – bármilyen sorrendben hangzottak el – Vt-forsznak tekinthető (hacsak nem Hf-forszról van szó). A Dj és a Vt teljesítési feltételei között a felvétel magasságával arányosan csökken a különbség, a három kis figura tehát hármashban a leggyengébb biztatás, szólóban pedig a legerősebb. A volátot be kell mondani, ha az előzetes információk szerint nincs kiadó ütés; vállalható akkor is, amikor egy ütés megszerzése bizonytalan, mert az egyik ellenséges kézben gyenge fogás, pl. negyedleges XIX lehet. A hiányzó nagy lap megütése nem lesz nehéz akkor, ha a partnerek egymás mellett ülnek, mindkettőjükénél van biztos ütőlap és a felvevő vonal kér ki először.

Szemben ülő partnerek 1 hiányzó alsó zónás nagy lapra (esetleg a XX-ra) a volátot még bemondhatják, különösen olcsó felvételben. Ha az ellenvonal kér ki először, a királylopátás elhárítása végett kívánatos, hogy egyikükénél 9 tarokk, 8 adu és rejtett fejes mellékszín vagy 7 tarokk és fejes szín legyen (a király elvitele igen kellemetlen tud lenni, buktatja a Vt-ot, a Nk-t, drága felvételben a Dj-ot, ha a pagáttal lopnak, még a Tl-t is!). Fokozott óvatosság szükséges a **B-C** helyeket elfoglaló felvevő vonal részéről, mert ilyenkor a mellékszínű első kikérést nagy lappal kell ütni, tehát nehezebb elvenni az ellenfelek tarokkjait.

Bizonytalan volát bemondásakor az is mérlegelendő, hogy az esetleges bukás milyen más figurákat ránt magával. Jobb esetben a volát egy aduütés elvesztése miatt bukik, ezzel csak 4 pontot visznek el az ellenfelek, ami helyes skartolás esetén még szólóban sem buktatja a Dj-ot. Nagyobb a veszteség, ha a volátot játékos a végjátékban sikertelenül próbálnak elfogni egy hiányzó nagy tarokkot vagy mellékszínű üt az ellenvonal, mert az ilyen ütésekbe király és nagyobb pontérték kerülhet.

A XXI-fogás bemondása után vagy azzal együtt természetesen volátot lehet vállalni a XXI nélkül is, ha sem tarokkban, sem a mellékszínekben nincs elveszthető ütés.

„Szokatlan” volátról abban a kivételes esetben beszélünk, ha rendes licitálás történt, ismeretlen státusú játékos az első kikérő és a különösen erős felvevő az első menetben Dj nélkül mond Vt-ot. Ennek célja az, hogy a segítő a Dj vállalásával bemutatkozhasson (mivel annak nincsenek külön feltételei, szemben a Tl és a Nk esetével). Így a felvevő az első ütésben elkerülhet egy duplikációt vagy túl magas lopást, amely ismeretlen partner esetén bekövetkezhetne. Nincs ilyen veszély, ha a felvevő a **D** helyen ül és 9 tarokkja van, ekkor a voláttal együtt a dupla játékot is bemondhatja.

A legértékesebb és legérdekesebb figura, a **XXI-fogás** bemondott teljesítése ritka, szinte ünnepi esemény, vállalása előtt alapos kommunikáció szükséges a felvevő vonalon. Rendszerint vannak kockázati tényezők is, mint a skizes és a XXI-es színeinek fajtája, a tarokkok megoszlása a XXI-es vonalán, egyes nagy lapok fekvése, ezért a gyakorlatban a fogások nagy többsége vállalás nélkül történik. A csendes vagy bemondott XXI-fogás sikerének öt lényeges előfeltétele van.

- 1./ A két nagy honőr természetesen nem lehet egy kézben és nem tartozhatnak ugyanahhoz a vonalhoz sem. Ha a XXI nincs a skizesnél és társa biztató bemondással él, de nem mond tous les trois-t, biztosra veheti, hogy a másik nh az ellenvonalon fekszik. A felvevő első menetbeni Nk vagy Dj bemondása, illetve az invitelő Nk vállalása is informálhatja társát a skiz birtoklásáról.
- 2./ A skizes vagy skiz-pagátos kezében fogásra alkalmas kártyalapok kívánatosak, de ha első kikerő, kizáró ok a 9 tarokk.
- 3./ A XXI-esnél nem lehet sem hosszú, sem erős aduszin. A XXI-es gyengeségére a licitálásból és a bemondásokból szerzett információk alapján lehet következtetni, jó összjátékkal a felvevő vonal tarokkjainak és nagy lapjainak száma pontosan felderíthető vagy jó közelítéssel megbecsülhető.
- 4./ A skizes partnerénél megfelelő támogató erőnek kell lennie. Ilyennek tekinthető a középhosszú főszín több nagy lappal vagy a hosszú tarokk legalább 1 magas kártyával. A mellékszínnek minősége sem közömbös, a jó partner kevésfajta színnel rendelkezik. Ezen előnyös körülményekről a skizes társa a helyzetnek megfelelő bemondással adhat információt.
- 5./ Kedvező ülésrend szükséges. A XXI-et elsősorban a mögötte ülő skiz tudja elvinni, kisebb esélyű a szemben ülő nh megütése, a skiz mögötti pozícióban lévő XXI helyzete biztonságosnak mondható.

A skiz-pagátos biztosan tudja a licitáló XXI helyét; a skizes is akkor, ha az ellenvonalon licitáltak és partnere pagát ultimót mondott. Ha a skiz XIX-es invitjét ketten is megkísérelték fogadni és nagy honőrt a fölvevő késleltetve sem jelez, a segítő számára szintén egyértelmű a másik nagy honőr fekvése. A felvevő vonal a segítő **A** és a skizes **D** pozíciója esetén a nélkül is mondhat Hf-t, hogy tudnák, **B** vagy **C** kezében van-e a XXI.

Van néhány további tényező, amelyek ugyan nem döntőek, de befolyásolják a figura megnyerésének esélyeit.

- Könnyebb a XXI elfogása, ha a skizes a felvevő, nehezebb, amikor a XXI-es. Ha a licitálásból a pagátos került ki győztesen, a segítői státusban lévő nagy honőr van előnyösebb helyzetben.
- A felvevőnek az a jó, ha a XX-as segítő (a XX-as felvevőt pedig a XIX-es). Amennyiben a XX bármely okból az ellenvonalon van, a felvevő vonal kilátásai rosszabbak: akkor már nem igaz, hogy a segítő hamar és biztosan ütni fog, miután a XX felülütheti vagy az ütésben megelőzheti őt.

► Jelentőséggel bír az első kikérő személye is.

- Legrosszabb a skizes **A** pozíciója, mert az általa kikért színben a XXI már az első menetben elmenekülhet. Ilyen helyzetben kikérésre a rövid fejten szín a legalkalmasabb.
- A fogás szemszögéből a XXI-es első kikérése is kedvezőtlen, mert kényszerítésbe hozhatja a skizest (főleg egyke királlyal vagy kettes fejes színnel), ha pedig viszonylag erős, tarokk vagy hosszú mellékszín királyának kijátszásával jelezheti, hogy partnerétől tarokkozást vár.
- Az **A** helyen ülő segítő a mindenkor felvevőnek előnyös: a skizes partnere mindjárt támadhat nagy tarokkal, a XXI-es társa pediglen jöhet a mentő színnel. Probléma csak akkor van, amikor a XXI segítője 9 tarokkos (pláne, ha azt vigyázatlanul be is mondta), és a XXI-es nagyon gyenge, mert akkor számára végzetes a tarokk kikérés.
- Az ellenvonal játékos első kikérőként kezdheti a lejátszást a XXI támadásával, illetve mentésével. A XXI-es partnerének 9 tarokkja ugyanolyan gondot okozhat, mint a felvevő vonalon.

Mindezek előrebecsátása után vizsgáljuk konkrétabban a lehetőségeket!

Skiz a XXI mögött

Az ülésrend lehetséges változatai: **A-B**, **B-C**, **C-D** vagy **D-A**, közülük az első kikérés már említett szempontjai alapján a **B-C** és a **C-D** tartható kedvezőbbnek. A Hf vagy a (Hf) elvi esélyeit illetően négy kategóriát lehet megkülönböztetni:

- 1./ A skiz a felvevő, a segítő a skiz mögötti pozíciót foglalja el – ez a legjobb változat, a XX a skizt támogatja, a XXI pedig nem mehet biztosra partnere mentő színében.
- 2./ A skiz a felvevő, játékostársa vele szemben ül – a XX itt is a skizt segíti, ám ha a XXI partnere időben ütni tud, a mentő szín adott esetben biztos kiút a XXI számára.
- 3./ A XXI a felvevő, a segítő előtte ül – a XXI számára előnyös, hogy partnere biztosan ütni fog, viszont a mentő színben nehezebb elmenekülnie.
- 4./ A XXI a felvevő, a vonal másik játékos a vele szemben helyezkedik el – a XXI megmenekülése szempontjából leginkább ez a felállás kecsegtet sikerrel, mert partnere a XX-szal ütésbe kerül és fejten színében könnyebb hazamenni.

A figura az esélyek alapos mérlegelése után mind az 1./, mind a 2./ pont esetében bemondható, a csendes fogás bármely változatban sikerülhet.

Szemben ülő nagy honőrök

A-C, B-D, C-A vagy **D-B** ülésről lehet szó, a fogás szempontjából a skiz **C** vagy **D** pozíciója számít jobbnak. Itt is a felvevő van előnyben és a srófoló helyzetéhez viszonyítva fontosabb kérdés, hogy hol helyezkednek el a nagy honőrösök partnerei. A releváns változatok a következők:

- 1./ A skiz a felvevő, társa mögötte ül – a Hf teljesítésére ez a konstelláció a legalkalmasabb, a segítő kellő számú nagy tarokkal partnerével elfogathatja a XXI-et.
- 2./ A skiz a felvevő, a segítő a skiz előtti helyet foglalja el – rossz helyzet, a segítő nem hozhat tarokkot, mert abban a XXI azonnal megszökne. Ilyenkor lényegében csak abban a valószínűtlen esetben sikerülhet a fogás, ha a XXI-es partnere hosszú, erős, kis lapok nélküli főszínével nem tudja az ütést elkerülni és ő hajtja kés alá a nagy honőrt.
- 3./ A XXI a felvevő, játéktársa előtte foglal helyet – a segítő ebben a szituációban nem jöhet tarokkal (különösen nem nagy lappal), mert partnerét nehéz helyzetbe hozná. Jó felvevő játék mellett nem nagy a fogás veszélye: ha rövid mellékszínnel az ellenvonal bármelyik játékosát ütésbe hozzák, előbb-utóbb a XXI-gyel lopható mellékszínnel vagy tarokkal kell jönniük. Gondot kivételesen az okozhat, ha a segítő aduban az átlagnál erősebb, hosszabb és nincsenek alacsony kártyái.
- 4./ A XXI a felvevő, segítője mögötte ül – ha társa ütésekor a XXI még legalább 2 tarokkos, a nh elfoghatatlan: a segítő üt a XX-szal és tarokkal hazaküldi.

Bemondott XXI-fogásról az 1./ pontban írt esetben lehet szó. A 2./ és a 3./ változatban kedvező erőviszonyok esetén a csendes fogást meg kell próbálni, a 4./ esetben a segítő könnyen elháríthatja a veszélyt.

Skiz a XXI előtt

A skiz mögötti helyen ülő XXI-et megütni szinte lehetetlen. A tarokkot magas szinten művelő társaságban azonban néha a XXI előtt ülő skiz és a hátrább helyet foglaló pagát tulajdonosa összefog a XXI ellen és licitálásukkal vagy bemondásaikkal a valóságoshoz képest fordított ülést próbálnak a XXI-essel elhitetni. A szituáció kialakulhat úgy is, hogy a játékosok egy vagy két nagy honőrt a talonból húznak fel. Ha ilyen előzmények után a XXI-es partnere a negyedik játékos lesz, a lejátékozás során megkísérelhető a XXI elfogása, bemondani azonban a csekély valószínűség miatt nem lehet, bár a tarokktörténelemben már volt néhány példa a bemondott és hátulról teljesített figurára is.

Hf akkor vállalható, amikor az előbbieken bemondhatónak minősített esetek közül valamelyik fennáll és a játszma addigi lefolyása alapján a XXI megmenekülése kis esélyűnek ítéltető. A már vizsgált módszereken kívül biztató eszközként használható a parti vagy az erőjelző figura rekontrázása, néha a pagát ultimó, a drága dupla játék, sőt a volát bemondása is. A végső szót bármelyik játékos kimondhatja, aki meggyőződött a teljesítés kellő valószínűségéről. Rosszabb kilátások mellett helyesebb csak a célt egyértelművé tenni és a nagy honőr megütését csendesen megkísérelni.

Az alábbi példa a XXI-fogás megalapozott bemondását mutatja be. **D** szólóig srófolta **C**-t ezekkel a kártyákkal:

skiz XVIII XV XII VIII III I ♣ B ♥ L.

C a szólót lepasszolta. A XX hívása után **A** négy királyt és 8 tarokkot mondott, főszíne tehát XX XIX vezetésű. A második menetben a felvevő tous les trois-val forszírozta partnerét, amire a segítő XXI-fogást vállalt. Valószínűleg nála van a XVII is, ezért folyamatosan négyszer tud tarokkot kikérni a XXI alá, ami a 4 tarokkos XXI elfogását jelenti, de az 5 tarokkos XXI is biztosan elesik, mert a felvevő a negyedik ütést viszi a XVIII-cal és lehozza a skizt. A negyedik játékos néhány ütés után kifogy a tarokkból, így a XXI-es tarokkhosszúsága időben kiderül. Ha a segítő harmadik nagy lap nélkül, 1-2 felső zónás középtarokkal mondta be a figurát vagy a XXI 6 tarokkos, nem kizárt a nagy honőr megmenekülése, de ennyire jó előzmények után már be kell mondania a figurát.

Kontrázás

Klasszikus (büntető) formája az ellenvonal játékosának azt a meggyőződését fejezi ki, hogy a kontrázott vállalkozás el fog bukni. Közel egyenlő nyerési esélyek mellett büntető jelleggel kontrázni nem érdemes, az bizonyos fokig még segíti is a felvevő vonalat, mert megtudják, hogy melyik a veszélyesebb kéz és lejátszási taktikájukban alkalmazkodnak ehhez. A buktatás valószínűségének ezért 50%-nál nagyobbak kell lennie.

A kontrázás felborítja a felvevő és társa elképzeléseit, az erős felvevő vonal is inkább csak rekontrázni fog, nem vállal további figurákat. A vállalkozások többé-kevésbé összefüggenek, a parti megalapozott kontrázását követően kizárt a dupla játék vagy a volát bemondása, a dupla játék kontrája után nyilván nem lehet volátot vállalni. Más játékalakzatok kapcsolata nem ennyire közvetlen, de az átlagosnál nagyobb ütőerő a legtöbb vállalkozás ellen sikerrel felhasználható, ezért az ellenvonal a látszatot kihasználva néha taktikai kontrát is alkalmazhat.

Az egyes vállalkozások kontrázásának tipikus esetei a következők.

Az olcsó *partit* legalább 5, a drágát legkevesebb 4 remélhető ütéssel kontrázni lehet. Egyel kevesebb ütés is elég, ha az ellenvonal több honőr elvitelére képes, mert akkor a mellékszínekben is magasabb pontszám szerezhető. Biztos honőr a skiz és a nem veszélyeztetett XXI, jó esélyűnek számít hosszú tarokkos kézben a pagát és az elfogható ultimó. A kontrázni kívánó játékos társától általában 1 ütés elvitelét vagy legalább egy tarokk magasítását várhatja, a licitáló partnert kis honőrösnek vélelmezheti és 1-2 ütést remélhet tőle. Ha a felvevő vonalon mindkét játékos nyilatkozott már, de sem tarokkszámot, sem figurát nem mondtak, a partnertől szintén 1-2 ütés várható. A csak tarokkszámot jelentő partner nyolc tarokkja valószínűleg 2-3, kilenc tarokkja pedig 3 ütést szerez (erősebb aduszínnel kontrázta volna a partit), ilyenkor a másik ellenfél Pt*-t mond, ha rendelkezik némi adutámogatással.

Az aduerőn kívül mérlegelni kell más tényezőket is: 6-7 tarokk mellett az egyfajta királyos szín a kontrázásra sokkal inkább alkalmas, mint a 2-3 szingli lap, de jobb az egyféle fejetlen mellékszín is; határesetben az ellenvonal első kikérése a kontrázás mellett, a felvevő vonalhoz tartozó vagy ismeretlen státusú játékos indulása ellene szól.

A partner Tl* bemondása után a kontrázó által nem ismert többleterővel indokolt a parti kontrázása, kivéve azt az esetet, amikor a Tl*-t a Pu kontrázására való felhívásként mondták be.

A felvevő mögött ülő skizes vagy skiz-pagátos jó fogókézzel a Pt ellen mindig mondjon kontrát. Ha több bemondással is élhet – pl. 8 tarokkja van –, inverz sorrenddel tájékoztassa társát a skiz birtoklásáról. Srófolás vagy a skiz jelzése után partnere számára is kétségtelen lesz, hogy a célkeresztben a XXI áll.

A *tous les trois* értékét a skizes mindig duplázza meg, kivéve, ha feltehető, hogy a meggondolatlan felvevő vonal a nh vélelme alapján legalább a Dj-ig elmegy vagy a segítő gyanútlanul kiteszi XXI-ét és emiatt el lehet majd fogni. Ti. ha a skizes kevés tarokkja miatt nem licitált vagy honórét a talonból vette, a XXI-es segítő a kontra hiánya miatt a felvevőt nagy honőrösnek gondolhatja.

A XXI-es kontrázza a figurát, amikor az ülésrend vagy tarokkhosszúsága miatt kizárt a nh megütése. A skizes mögött mellőzheti a közvetlen kontrázást, hátha újabb alaptalan figurát mond be a felvevő vonal; ha a csel sikerült, később kontrázzon. A Tl vállalása itt is a nagy honőr téves vélelmének következménye vagy a Hf kellően meg nem alapozott, implicit bemondásáról van szó.

A pagátos kontrát mondhat 7 aduval és néhány nagyobb lappal, ha a másik pár tarokkszámot nem jelentett; kontrázhat továbbá tarokkszám birtokában, ha a felvevő vonalon legfeljebb 8 adu van egy kézben.

Honőr nélkül a Tl* akkor mondható be, amikor a felvevő vonal pagát ultimót is játszik és az ellenjátékos esélyt lát ennek buktatására. Aki a Tl és a Pu közül csak a kisebbik figurát kontrázza, bemondásával arra biztatja partnerét, hogy némi aduerő birtokában az ultimó ellen is mondjon kontrát.

A *négy királyt* tarokkszámmal, 5-7 tarokkal biztos vagy majdnem biztos fogással, valamint skiz vezetésű négyes színnel is drágítani lehet. A felvevő vonal tarokkszám jelentése ilyenkor előnyösnek számít, mert akkor a partner aduban rövid, ergo nagyobb eséllyel tud királyt tenni a kontrázó ütésébe.

A *dupla játék* olcsó felvételben 3, drágában 2 potenciális ütéssel ellenezhető. Eggyel kevesebb ütés is elegendő, ha a kontrázónak biztonsággal megszerezhető honőre van. A kontrázó csak magára számítsa, társa valószínűleg ütéstelen lesz és adutámogatást sem hoz.

A *pagát ultimót* feltétlenül kontrázni kell, ha a kis honőr az ellenvonalon van, az első kikérő ellenfél 8 tarokkos vagy a pagátos bármelyik játékostársa 9 tarokkot jelentett (a kontrázót azonban ne tévessze meg az ún. transzfer bemondás, vagyis az, amikor forszírozás után a kis honőrös partnere vállal ultimót). A figura pontszáma megduplázható akkor is, ha a pagátos partnerénél 8 tarokk van, feltéve hogy az ellenvonal az első nyolc menet során legalább kétszer ki tud kérni (két ütést szereznek vagy első kijátszók és egy ütést elvisznek). Ilyen kontrák bemondására azonban nagyon ritkán adódik lehetőség.

A Pu*-nak rendszerinti esete az, amikor az első nyolc menetben az ellenvonalnak legalább három kikérésre van esélye. Többféle mellékszín bontásával ugyanis majdnem mindig elérhető, hogy az ellenvonal aduban hosszabb játékos vagy a pagátos partnere az ultimót elfogja.

Ha a kis honőrösnél nincs tarokkszám, az ellenfél már 6 gyengébb tarokkal is kontrázhat, ha ő az első kijátszó vagy partnere kér ki először és nála mindkét fekete mellékszínből van lap.

A partner biztató jellegű Tl*-ja után nagy tarokkal vagy 4-5 kisebb adulappal célszerű a Pu-t is kontrázni.

A **volátot** biztos fogással, pl. skizzel vagy XVIII XVII XVI XV XIV-gyel mérlegelés nélkül kontrázni kell, majdnem biztos fogással (XIX XVII x x x, XVIII XVII x x x x és hasonló) a bemondás szintén megalapozott. Bizonytalan fogás birtokában – mint a XIX x x x (x) vagy a XVIII x x x x (x) – tanácsos hallgatni, mert egymás mellett ülő partnerek esetén a nagy lappal aligha lehet ütni, szemben üléskor pedig a bemondás támpontot ad az impassz irányára, kontra nélkül tehát nagyobb a buktatás esélye. A volát alkalomadtán buktatható fogás nélkül is, de észszerűtlen pl. annak reményében kontrázni, hogy a kéz királyainak egyike ütni fog.

A **XXI-fogást** a XXI-es kontrázhatja, ha megítélése szerint nagy honőre nem üthető meg, pl. 7 tarokkos vagy hatos főszíneben második nagy lap is található. A másik kontrázási lehetőség az, amikor a felvevő vonal esetleg tévedett a XXI helyét illetően, mert a pagátot srófolták, a XXI pedig biztonságos pozícióban van.

Főszabály szerint a buktatható vállalkozásokat az első adandó alkalommal kontrázni kell, mert nem biztos, hogy később mód lesz bejelentésére. Egy menettel azonban késleltethető a bemondás, ha ezáltal erőn felüli vállalkozás várható a felvevő vonalon. A kivárás főleg akkor kecsegtet sikerrel, amikor a felvevő pár érezhetően erős, az ellenvonalon viszont biztosan elvihető honőr van vagy adueloszlásuk szélsőséges.

A klasszikus formán kívül van a kontrázásnak néhány, taktikai megfontoláson alapuló egyedi esete is.

A segítő lapot skartoló ellenféltől általában elvárható a parti kontrázása, feltéve, hogy a felvevő nem mondott tarokkszámot vagy figurát. E tényből a partnerek felismerhetik, hogy hárman vannak az ellenvonalon és játékuk eredményesebb lesz.

A XXI mögött cselből egyet vagy szólót licitáló pagátos Pt*-t mondhat azért, hogy skizes mivoltát hihetővé tegye.

Ha a felvevő vonalon voláterő gyanítható vagy күзөбөн áll a Hf bemondása, a Tl-t vagy a Nk-t a buktatás komolyabb esélye nélkül is meg lehet kontrázni, hogy ez a felvevő vonalat elriassza az egyébként megnyerhető nagyobb vállalkozásoktól (fékező kontra). A kontrázott figurát ugyan általában teljesítik és csendesesen rendszerint meglesz az a nagyobb figura is, amelynek vállalásától az akció visszatartotta a felvevő párt, de az értékek különbözete az ellenvonal számára lesz kedvező, a volát bemondását elhárító kontrázás relatív haszna annál nagyobb, minél magasabb a felvétel. A fékező kontrának a lejátszásra is zavaró hatása lehet, a felvevő vonalat biztonsági játékokra készítheti, és nem nyerik meg pl. az impasszos volátot csendesesen sem.

Fékező jelleggel a Tl kontrázható

- pagáttal, 5-6 közepes tarokkal, ha a felvevő vonalon senki sem 9 tarokkos,
- gyenge XXI-gyel, ha a Hf bemondásának veszélye fenyeget.

A Nk-t kontrázni lehet

- 7 ütéstelen tarokkal,
- 5-6 tarokkal, bizonytalan fogással vagy
- 5-6 kisebb tarokkal, ha az ellenvonal kér ki először és a felvevő vonalon senki sem 9 tarokkos.

A fékező kontra csak kivárás nélküli alkalmazás esetében érheti el célját. Szükségtelen a fékezés, ha a felvevő vonalnak a másik által forszírozott játékos a már passzolt vagy vállalta a nagy figurát. Ne alkalmazzuk ezt a kontrát a felvevő vonal magas fokú informáltsága esetén sem (pl. amikor az invitet fogadó az első menetben 8 tarokkot jelent), mert biztosan rekontráznák a figurát és folytatnák bemondásaikat. Ha mindkét vállalkozás ellen fékező kontrát mondhatnánk, csak a nagyobb eséllyel buktathatót kontrázzuk.

A Tl vagy a Nk közvetlen kontrázása után az ellenvonal másik tagja gondolja meg, hogy az nem taktikai célzatú volt-e és újabb kontrát csak akkor mondjon, ha a fékező kontra esete kizárható. A helyzet egyértelmű, ha a másik játékos tarokkszámot is jelentett vagy több vállalkozást kontrázott.

A fékező kontrának van egy szélsőséges formája is, amely blöff-kontrának nevezhető. Ekkor a játékos buktatásra teljesen esélytelen kézzel, (x x x) I-tal, esetleg honőr nélkül mond kontrát a Tl ellen vagy x (x x x)-szel kontrázza a Nk-t, hogy zavart keltsen az aduerő jelentékeny túlsúlyával rendelkező – pl. dupla vagy XIX-es invit fogadása útján kialakult – felvevő vonalon.

Az ellenfél kontrázhatja a partit olyan megfontolásból is, hogy a felvevő vonal vagy bemondja a dupla játékot és akkor a Pt* érvényét veszti (a kontrázás tehát nem okoz többletköltséget) vagy a zavaró húzás hatására a fölvevő vonal legfeljebb a partit rekontrázza, de nem merik bemondani a megnyerhető nagyobb alakzatokat. Az utóbbi változatban a parti értéknövekedésével szemben a be nem mondott figurák pontszámának a fele a haszon, elmaradt kiadás formájában, voláterős felvevő vonal esetén ennél is több.

A Tl és a Nk blöff jellegű kontrázása majdnem biztos ráfizetés, mert a közepes vagy jó játékosok ilyenkor rekontráznak és folytatják bemondásaikat a vonal lehetőségei által indokolt mértékig. A parti blöffölésszerű drágítása után a felvevő vonalnak el kell döntenie, hogy van-e esélye a volát bemondott teljesítésére. Ha nincs, nem érdemes dupla játékot sem vállalni, mert a rekontrázott parti és a csendes dupla játék halmozott értéke (továbbá a Tl és a Nk pontszáma) kisebb kockázattal nagyobb nyereséget jelent számukra. Biztos volát esetén be kell mondani minden kis figurát és a volátot, ekkor a Pt* az értékre nincs befolyással.

Egy ritka szituációban arra is szükség lehet, hogy a srófolt, de nem felvevő XXI-es társa a parti kontrázásával jelezze státusát. Ilyenkor **A** a segítő, **B** a XXI-es partnere, **C** a XXI-es és **D** a skizes felvevő, a segítő a bemondások első körében passzol. A veszély abban áll, hogy a segítő nagy tarokk helyett cselesen hosszú fejes mellékszín kisebb lapjával kezdheti a lejátszást (álmentés), amit a vele szemben ülő óvatlan XXI-es a társa által bontott biztos mentő színnek gondol és az első ütésben a skiz áldozatául esik. Ebben a helyzetben a XXI-es partnere – ha feltételezi társairól az említett ravasz, illetve naiv játékot – tiszta helyzetet teremthet a parti kontrázásával (azzal a kockázattal persze, hogy a felvevő vonal az egyes vagy szóló partit rekontrázva fogja megnyerni).

Rekontrázás

A rekontrázás mindig büntető jellegű, bemondása a vállalkozás teljesítésének reményében történik. Rekontrázni akkor célravezető, ha az átlagosnál rosszabb, de azért nem a lehető legrosszabb lapeloszlás mellett is jó eséllyel megnyerhető a vállalkozás. A helyes hozzáállás az, hogy a partit elsősorban a segítő, a figurát pedig a bemondó játékos partnere rekontrázza, mégpedig akkor, ha a társa által nem ismert és nem is vélelmezhető, a nyeresz szempontjából előnyös erőtartaléka van. Ez a tartalék főként az aduszín addig nem közölt hosszúsága vagy ereje, a látens honőr vagy a mellékszín likviditása lehet. Rejtett erő nélkül is természetesen visszaszólhat bármelyik játékos, ha a partner várható erejét is figyelembe véve a kontrát alaptalannak ítéli.

Néhány speciális eset:

- ▶ A blöffnek tekinthető kontrák ellen mindig mondjunk rekontrát, mert a teljesítés biztos. Nagy valószínűségű a **B** helyen ülő játékos által a segítői minőségének jelzése, az álmentés megelőzése céljából kontrázott Pt megnyerése is.
- ▶ Ha a T1-t a segítő a partnerénél vélelmezett nagy honőr alapján vállalta, nagy honőr és legalább közepes aduhosszúság birtokában a felvevő replikázzon. Ezzel egyértelművé teszi, hogy a felvevő vonalon 2 nh található, a kontrát tehát a pagátos mondta be.
- ▶ A szóló Dj-ot abban az esetben is érdemes rekontrázni, amikor egy olcsó aduütés kiadó a vonalon, de a skart értéke nem éri el a 20 pontot. A passzív kártyák pontszáma legfeljebb 18, ha a skartba több tarokk is került; nem lehet több 19-nél, ha 1 adut tettek le és a felvevő vonal bármelyik játékosánál dáma van. A segítő Dj** bemondása akkor is jogos, ha az általa skartolt lapok pontértéke 2-3 vagy 4 pontot rakott le és maradt a kezében dáma (a skartolásra persze emlékezni kell!).

Többszörös kontrázás után a rekontrának is lehet forszírozó hatása. Főképpen két esetre igaz ez: a tous les trois rekontrázása a pagát ultimó rekontrázására biztat, egyes vagy szóló fokozaton a dupla játék rekontrája pedig a volatéra.

IV. Lejátszás

A játszás a játszma döntő szakasza, amelyben kiderül, hogy mennyire voltak megalapozottak a licitek és a különféle vállalkozások, megvalósulnak vagy semmivé foszlanak a csendes teljesítési elképzelések. A játékosok mozgástere nagyon különböző lehet: egy biztos volát játszásába az ellenfelek nem tudnak beleszólni, míg kiegyenlített erőviszonyok között éles harc folyhat a partiért és a csendes kis figurákért is. Gyakran minden lényeges vállalkozás sorsa egy jó vagy rossz döntéstől függ. Fontos szerephez juthat az információközlés és meg kell érteni a partner jelzéseit. Vannak olyan helyzetek is, amikor a játékostárs tájékoztatása helyett érdekesebb az ellenfelek megtévesztésére irányuló taktikát követni, mivel az adott szituációban így érhető el a legjobb eredmény.

A felvevő vonal az összes vállalkozás megnyerésére, az ellenvonal valamennyi buktatására törekszik, mindkét érdekeltség játékosai igyekeznek teljesíteni a lehetséges csendes figurákat és megakadályozni a másik pár csendes figurateljesítést. Olykor cél lehet a másik fél csendes pagát ultimójának elfogása, illetőleg a saját (Pu)-bukás elkerülése is.

Ha az elképzelések teljes körűen nem realizálhatók, a harcmodort a győzelmi esélyek és az értékek mérlegelése alapján kell megválasztani. A csendes figura jelentősebb lehet a bemondottnál (pl. a /Hf/ a Pu-nál), a kisebb alapértékű alakzat kontrázás vagy rekontrázás folytán megelőzheti a nagyobbakat (egyes felvételben a dupla játék 12, a rekontrázott négy király viszont 16 pont stb.), a még megnyerhető figura nyilván fontosabb a biztosan elbukottnál (pl. ha a Pu ellen A 8 tarokkot mondott, a Dj-ra kell koncentrálni).

Kiemelkedő jelentősége miatt a játszás megkezdése előtt mindig számításba kell venni a XXI-fogás valószínűségét. Ha a licitek és a bemondások alapján van esély csendes teljesítésére, esetleg be is mondták a figurát, a játszást a XXI megütéséért, illetve megmentéséért kell folytatni mindaddig, amíg legalább az egyik nagy honórt ki nem játsszák. A XXI-fogás ugyanis a többi vállalkozástól sok tekintetben eltérő játszást igényel. A Pt, a Tl, a Nk stb. alapvetően hasonló módon – sok és értékes ütés elvitelével – nyerhető meg, a XXI-re vadászó skiz viszont a másik nh kijátszásáig igyekszik elkerülni az ütest, a XXI kényszerítésbe próbálja hozni riválisát és a többi játékos is más módszert követ, mint egyébként.

Az ütősszerzés módszerei

A játszás 36 aktív lapja közül rendszerint 22 tartozik a mellékszínhez képest nagyobb ütőerejű főszínhez, a legtöbb játszmában 8 vagy 9 ütést tarokk visz el, ezért először az aduütések kérdéskörét tekintjük át.

A tarokkok szerepe

Primőrnek az olyan tarokk számít, amelynél magasabb a játszás kezdetén nincs egyik ellenfélnél sem. A skiz mindig primőr, elsődleges ütőlap a XXI is, ha a skiz a saját vonalon van, ugyanígy a XX a két nh birtoklása esetén etc. A primőr tarokkal biztosan ütest lehet szerezni – kivéve, ha a lapot esetleg a partner üti meg –, az ütés időpontja azonban már taktikai kérdés.

Egy-egy kiosztásban rendszerint csak 1-3 a primőrök száma, vagyis az aduütések többségét más módon szerzik meg a játékosok.

Egy tarokk *felmagasodik*, ha az ellenfeleknél levő nagyobb aduk kijátszása miatt ütőlappá válik. Amikor pl. a felvevőnél skiz XIX XVII x x, a segítőnél XX x x x x x van, a XX és a XIX felmagasodik, ha az ellenvonalon kimegy a XXI; a XVII is úr kártya lesz a XVIII kijátszását követően. Az erőfölényben levő vonal kisebb adui magasítását tarokk vagy hosszú mellékszín többszöri kikérésével érheti el. Minél alacsonyabb egy lap, annál hosszabb adusínre van szükség magasításához, de lényeges az eloszlás és a lejátszás jellege is.

A biztos ütőlapok és más nagyobb tarokkok kezelésénél mindig ügyelni kell a *duplikáció* (összeütés) elkerülésére. Duplikáció akkor történik, ha egy ütésbe ugyanazon vonal mindkét tagja szükségtelenül nagy tarokkot tesz. Oka a kellő információ hiánya vagy a meggondolatlan lejátszás, rendszerinti következménye egy ütés elvesztése.

A mellékszín-kikérés tarokkal való elvitele a *lopás*. Egy mellékszín első kikérésekor – hacsak nem a lejátszás végén történik – rendszerint van egy-két játékos, aki a kikért szín hiányában arra tarokkot tesz. Ha ketten vagy hárman egymást ütik felül aduval, *felüllopassról* van szó. Ugyanazon szín ismételt kikérését általában felüllopás szokta követni. Az egy vonalhoz tartozók ügyeljenek arra, hogy ne tegyenek mindketten nagy lapot.

Olykor ütni lehet kicsi vagy közepes tarokkal való egyszerű *fedéssel* is. Leggyakoribb előfordulása az, amikor az aduban erősebb, de nem voláterős vonal kiengedi az ütést, mert pontértéke alacsony.

Az *impassz* az ütés megkísérlése villás adusín kisebb kártyájával a szemben ülő partner kikérése esetén. Tegyük fel, hogy a felvevő vonal játékosainak adusíne az alábbi:

B – skiz XVIII x x x x x

D – XXI XX x x x.

Az első kikérést **D** középtarokkal elviszi. A primőrök lejátszása kizárólag abban a valószínűtlen esetben magasítja fel a XVIII-at, ha a XIX legfeljebb harmadlagos; ám ha **D** kis tarokkot hoz és **B** a XVIII-cal fed, az ütés az övé lesz, amennyiben a XIX **A** kezében van, az esély tehát 50%-os. **B**-nek természetesen a skizt kell kijátszania, ha **A** a XIX-et az ütésbe teszi.

A kikért lap nemcsak tarokk, hanem ismételten hozott mellékszín is lehet. A villa nagyobbik lapja általában primőr, ritkábban felmagasodott tarokk – pl. a XX a két nh kijátszása után –, a másik lap két fokozattal alacsonyabb, de lehet kisebb is, ha csak egy közbülső lap van ellenfél kezében (amikor a villa középső lapja a partnernél van vagy esetleg a skartba került, álímpasszról van szó).

Impassznak csak az olyan akció nevezhető, amelynél a partnerek szemben ülnek; ha példánkban az ülés **C-D** volna, a XVIII biztosan ütne, **A-D** ülésben viszont ezzel a módszerrel nem szerezhetne ütést. Gyakorlatilag valamelyik alsó zónás nagy tarokk, időnként a XX ellen szükséges impasszt adni. A licitáló, kényszerből tarokkot skartoló, tarokkszámot jelentő vagy kontrázó ellenfélről feltételezhető, hogy nála van a villából hiányzó kártya, ezért ha az impassz iránya megválasztható, az ő oldalára kell adni.

Az alábbi konfigurációban a XIX impasszolása mindkét irányból megkísérélhető:

A – XXI XVIII x x x
C – skiz XX XVII x x x.

Impasszt csak be nem ejthető magas kártya ellen érdemes adni, nyilván felesleges pl. akkor, amikor a fölvevő vonalon 17 adu van és az egyetlen hiányzó nagy lap a XVIII.

Az impasszal rokon eljárás a szemben ülő partner **nagy lapjának kiengedése**. Pl. ebben a helyzetben

B – XXI XX XVIII x x x x
D – skiz XVII x x x x

B alacsony lopással üt, kikéri a XVIII-at és **D** kis tarokkot tesz abban bízva, hogy a XIX **C**-nél van, csak nem tette ki.

A mellékszínnek jelentősége

Mellékszínnel ritkán lehet ütést szerezni, összetételük és illeszkedésük inkább a királyok elvitele, valamint a pontgyűjtés terén játszik szerepet, de fontosak lehetnek a másik vonal aduztatása és a pagát elvitele szempontjából is.

Elvétele megesik, hogy a kikért mellékszínből mindenkinek van lapja, így a király vagy a dáma elvisz egy 10-14 pont értékű ütést. A csekély valószínűség miatt erre számítani nem lehet.

Az ütés leginkább a lejátszás utolsó 3 menetében fordul elő, amikor az erősebb vonal már elvette az ellenfelek tarokkjait. Általában egyke királlyal, fejes színnel vagy a fejes színből megmaradt kártyával lehet ütést elvinni, ám ha a fejetlen mellékszín királya a szín első kikérésekor kimegy, üthet a szín második, esetleg harmadik kártyája is. A nem bontott fejetlen szín úgy válhat alkalmassá ütés elvitelére, hogy a királyt idegen színre eldobják.

Olykor mellékszínben levő fogással – D x (x) lapkombinációval – ütés szerezhető a lejátszás végén, néha még a L x is ütést hoz. Ha a felvevő vonalon négy királyt mondtak, de tarokkszámuk nincs, a másodlagos dámával vagy lovassal valószínűbb az ütésszerzés, mint királlyal, a Nk-t vállaló játékosnál ugyanis könnyen lehet K x valamiből.

Egy király elvitele valamelyik vonal számára főleg akkor sikerülhet, ha legalább egyikük kezében a király színe likvid, legjobb persze mindkét játékos likviditása és a lopást (felüllopást) garantáló erős főszín. A fejes szín azért kedvező, mert a partner biztos vagy remélhető ütéséhez adható a király, ha pedig ellenfél üt vagy bizonytalan az ütést megszerző személye, kijátszható egy alacsonyabb kártya. Hasonlóképpen a több lapból álló fejetlen színből is a vonal érdekeinek megfelelően ki lehet rakni nagyobb, illetve kisebb pontértékű kártyát.

Vannak játékhelyzetek, amikor az erősebb vonal tarokk helyett mellékszín kikérésével próbálja elvenni ellenfelei aduit, erre a hosszú szín többszöri kikérése alkalmas a leginkább. Egy bontott mellékszín nagy valószínűséggel hosszú, ha arra két vagy három játékos is tarokkot tesz.

A pagát megszerzése szempontjából nem előnyös a vonal két játékosánál a fejes színnel szemben a fejetlen, mert abban a másik érdekelttséghez tartozó kis honőr könnyen megszökhethet. Az ideális helyzet a királyok megszerzéséhez hasonlóan itt is az, amikor az egyik félnél 9 tarokk van és a főszínből szignifikáns minőségi fölény is érvényesül, bár ez csak kivételesen fordul elő.

A lejátsszási taktika alapelemei

Ha a XXI-et kell támadni vagy menteni, a lejátsszás jellegét mindaddig ez determinálja, amíg valaki nagy honőrt nem játszik ki. Bizonytalan alaphelyzetben, ha tous les trois-t nem mondtak, a nagy honőr nélküli játékosoknak fel kell tételezniük, hogy partnerük veszélyeztetett helyzetben lévő XXI.

Amikor XXI-fogás nem lehetséges vagy esélye elhanyagolható, akkor egy-egy vonal alapállása a lejátsszás kezdetén kétféle lehet: offenzív vagy defenzív. Támadó jellegű lejátsszást az aduerő többségével rendelkező pár (rendszerint a felvevő vonal) folytat, a gyengébb vonal általában védekező harcmodorral játszik.

Az offenzív vonal az első 5-6 menetben adu vagy hosszú – elsősorban fejes – mellékszín kikérésével, magas adukijátsszásokkal igyekszik az ütést magánál tartani, a másik érdekelttség tarokkjait hamar elvenni, ezáltal megfosztva őket a lopás lehetőségétől, magasítva saját lapjait. A fejes mellékszín a királynál kisebb lappal bontják, de ha biztos vagy valószínű partnerük színhiánya – csak tarokkja van, vagy az előzmények likvidításra utalnak – a királyt kérik ki. Fejetlen mellékszínből először a kisebb (hosszúból a legkisebb) lapot helyes kijátsszaniuk, mert a második kikérést nagyobb eséllyel tudják elvinni, ily módon kevesebb pontot veszítenek. Partnerrel szemben közepes vagy nem primőr nagy adut kérhetnek ki az impassz vagy a kiengedéssel való ütés elősegítése érdekében. Ha a partner a kikérő mögött ül, primőrt vagy kis lapot célszerű kijátsszani, amikor pedig a vonal másik tagja negyedikként tesz az ütésbe lapot, a legnagyobb nem primőr kártya a jó kikérés. Az említett lapok elfogyása után a kisebb adukra kell sort keríteni vagy folytatni kell a bontott mellékszín.

A defenzívában lévő vonal játéka a királyok, dámák lopására, a kis honőr megszerzésére irányul, ennek érdekében mellékszínket kérnek ki, igyekeznek minél több színt bontani. Ha az A helyen a védekező ellenvonal gyengébb játékos a ül (legfeljebb 5 értékpontja van), alkalmazzon konvenciószerű kikérést, azaz fejetlen fekete mellékszín hozzon. Az első kikérésből így levonhatók bizonyos konzekvenciák, kiderülhet, hogy a játékos mennyire erős, piros indulás esetén nyilván nincs királytalan treffe vagy pikkje. A defenzív pár tagjai a fejetlen mellékszínből először a magasabb (hosszúból a legmagasabb) lapot kérik ki, hogy a lopás sikere esetén nagyobb értékű ütéshez jussanak. Az erősebb játékos fejes színét a királlyal bontsa vagy kijöhet egyke királlyal is, hogy a másik vonalat nagy tarokk kijátsszására készítse. A gyengébb játékos fejetlen szín hiányában szintén kikérheti királyos szín legnagyobb kártyáját, több fejes színe közül először a rövidebbel jöjjön.

Ha az offenzív vonal ütő tarokkokat játszik le, a defenzív vonal gyengébb játékosa a mellékszínnek kijátszásakor törekedjen arra, hogy partnere ütésébe királyt tudjon dobni. Ez gyakorlatilag annyit jelent, hogy a 6. menetbeni dobásakor három helyett kettő vagy kettő helyett egy, a 7. menetben kettő helyett egy mellékszín tartson, a dobásnál ne legyen tekintettel a kijátszott kártya értékére. Királyt tenni az ellenfél ütésébe persze nem előnyös, de az egyke dámát, lovast vagy bubit el kell dobni akkor is, ha a fejes színben van kisebb értékű kártya. Pl. az ellenvonal egyik játékosánál a lejátzás 6. menetében az alábbi lapok vannak:

♣ K 10 ♥ L ♠ D,

az ellenvonal ütő tarokkjára tegye a kör lovast, így ha a partner káróban vagy körben nagyobb lappal, illetve lopással üt, dobhatja a királyt (persze akkor is, ha adut üt aduval, azt nem befolyásolja a dobás). Példánkban az értékre annyiban lehet tekintettel a játékos, hogy a két egyke közül a kevesebbet érőt adja az ellenfél ütéséhez.

Az offenzív és a defenzív taktika különbözősége az alábbi példával szemléltethető. A felvevő **B**, a segítő **D**, a lejátzás kezdetén a játékosok ezeket a lapokat tartják a kezükben (■ = tarokk, □ = mellékszín):

A	-	■■■■■■■□□□
B	-	■■■■■■■■■□
C	-	■■■■■□□□□□
D	-	■■■■■□□□□□.

Folyamatos tarokk-kikérések esetén az első 4 ütés elvitele a kijátszott aduk nagyságától függ, az 5. és a 6. menetben már csak **A** vagy **B** szerezhethet ütést, a 7. és 8. ütés pedig biztosan **B**-é lesz. Ha viszont **A** mellékszínrel indul és az aduk elfogyása előtt ő vagy partnere ismét mellékszín hoz, lopással, felüllopással ütést szerezhhetnek vagy több tarokkjuk megmarad, ezért a 8 tarokkos játékos nem fogja uralni a végjátékot.

Az erősebb vonal tehát igyekszik kihasználni a tarokkhosszúságból eredő előnyt, míg a főszínből rövidebb játékosoknak nem áll érdekükben az offenzív játék, aduikkal nagyobb eséllyel vihetnek el ütést, ha a kikérés mellékszín, elsősorban rövid szín. A primőr vagy más nagy lapok a lejátzás jellegétől függetlenül ütnek ugyan, de kevesebb pontot szereznek, ha tarokkot visznek el.

Aki az ütéshez másodikként vagy harmadikként ad lapot, lopáshoz (felüllopáshoz) általában közép nagyságú tarokkot használ fel. Nagyobbik lapját teszi ki, ha előtte a villájából hiányzó tarokkot játszották ki, pl. kezében XIII-XV van és a kikérés vagy az előtte kitett lap a XIV. Biztos ütőkártyát tesz ki akkor, amikor az ütésre okvetlenül szükség van, király, a kis honőr került az ütésbe vagy nagyon erős kártyákkal biztonsági játékre törekszik. A harmadik helyen természetesen kis adu is elég a lopáshoz, ha a negyedik helyen a vonal másik tagja ül.

Egymás mellett helyet foglaló partnerek esetén az aduban rövid játékos nagyobb tarokkjait nem tartalékolja, hanem hamar kijátssza őket, hogy tehermentesítse társát, magasítsa aduszínét (kiemelés). Feleslegesen persze ő sem tesz ki nagy lapot, pl. akkor, ha az ütés kisebb aduval is elvihető vagy a partner biztos ütőlapot játszott ki. A kiemelés szükségességének egyik tipikus esete az, amikor valaki tarokkszám birtokában nem kontrázza a partit (tehát aduszíne viszonylag gyenge), partnerénél pedig van 1-2 lap a XIV-XIX-es intervallumból. Mellékszín kikérésébe fejes színből a királyt kell kitenni, ha a partner biztos ütővel lopott, illetve később játszik ki és a kikért színből feltehetően vagy biztosan egy lapja sincs.

A negyedik kijátszó tarokk vagy tőle hiányzó mellékszín kikérését kis aduval viszi, ha az ütést megszerezheti és kiengedés esetén az ellenfeleké lenne. Amennyiben nem tud ütni vagy szükségtelen, mert partneréé az ütés, alacsony tarokkot ad. Előtte ülő társát viszonylag kis aduval átütheti, hogy a vonal számára kedvezőbb pozícióból kérhessen ki, ez különösen akkor jó, ha partnerénél nagy honor vagy villa van. Mellékszínre a királyt teszi, ha üthet vele; a partner által lopással vitt ütéshez adja a legértékesebb lapot.

A segítő mindig tudja, hogy ki melyik vonalhoz tartozik, ugyanez azonban nem mondható el a többiekéről. Bizonytalan alaphelyzetben a segítőnek kötelessége, hogy pártállását már a lejátszás első harmadában jelezze. A párok ismeretlensége az ellenvonalon is zavart okoz, de mivel a felvevő vonalnak van több vesztenivalója, a partnerség tisztázása is elsősorban nekik áll érdekükben. Ha a partit nem kontrázták vagy a felvevő rekontrázott, a segítői jogállás jelzése tarokk kikérésével történik. A parti kontrázása esetén a segítő első kikérése mellékszín, elsősorban rövid fejetlen szín, de (Hf) veszélye esetén ilyenkor is tarokkal jön, ha a felvevő előtte ül, mert így üthet a XXI-gyel. A pagátos segítő azzal is jelezheti hovatartozását, hogy a kis honórt kikéri vagy partnere biztos ütésébe teszi. Szintúgy a segítői minőségre utal a felvevő viszonylag alacsony lopása esetén mögötte vagy vele szemben még kisebb tarokk kijátszása. Más eszköz hiányában a segítő játssza ki a meghívott lapot, mert a bizonytalanságban tartott fölvevő esetleg szükségtelenül felülüti őt, ellenfél ütésébe teszi a pagátot vagy valamelyik királyt. Ha színvállásra a lejátszás első három menetében nem kerül sor, alapos a gyanú, hogy önhívás történt, esetleg skartolták a segítő lapot.

Mind a négy játékosra vonatkozó célszerűségi elv, hogy kikéréskor, a második vagy harmadik helyen való kijátszáskor egymás melletti tarokkok közül partner vagy ismeretlen státusú játékos előtt a legmagasabb, ellenfél előtt a legalacsonyabb kártya kijátszása a helyes. Ám ha a partnernél biztosan nincs a kijátszottnál erősebb lap vagy már a tarokkból is kifogyott, előtte is párból a kisebbet, sorozatból a legkisebbet célszerű kirakni. Ennek a játékmódnak a XI-től a XIX-ig terjedő tartományban van nagyobb jelentősége, mert a kis tarokkokkal ütni ritkán lehet, a magasabbak elhelyezkedése pedig általában ismert. Az elv követése informálja a partnert, a saját vonalon megelőzheti a duplikációt, ugyanakkor bizonytalanságban tartja, megzavarhatja az ellenfeleket.

A felvevő vonal játékosa azt a nagy tarokkot, amelyről társa nem tud, igyekezzen minél előbb – persze azért nem feleslegesen – kijátszani. Ez a játékmód elősegíti az eredményes lejátszást, csendes figurateljesítésre ösztönözheti a partnert.

Ha a felvevő vonal játékosának licitálása vagy bemondása több primőrt garantál és nincs tarokkszáma, lejátssza módjával tájékoztathatja partnerét aduszíne hosszúságáról. A felvevőnél biztosan 2 primőr található, amikor rendes licitálás után tous les trois-val kezd. Engedés után a felvevő tous les trois bemondása egyértelművé teszi, hogy a segítő kezében legalább 2 elsődleges ütőkártya van, sőt ha ilyenkor a felvevő inverz sorrendet alkalmaz, nála is 2 primőrnek – a másik nh-nek és a XIX-nek – kell lennie, tehát mindkét fél élhet az informálás eszközével. Adódhatnak olyan esetek is, amikor a legfeljebb 6 tarokk pontosítható, pl. ha a felvevő segít a XX, TI, Nk-lyal kezd és először a XXI-et játssza ki, aduinak száma kizárólag 6 lehet. Ilyen és hasonló szituációkban a több primörös fél helyesen teszi, ha a 7 vagy kevesebb tarokkját partnere tudomására hozza. Első adukijátszásának ugyan nem kell primőrnek lennie, de igyekezzen a lejátsszás elején alkalmazni a konvenciót.

A tarokkhosszúság jelzése különösen dupla játék, pagát ultimó, volát vállalása vagy csendes teljesítésének szándéka esetén lehet fontos. A jól informált játékos társ könnyebben felméri a felvevő játék reális lehetőségeit, pl. a (Pu) erőltetése helyett biztonságosan hazaviszi a pagátot, vagy elkerüli a rossz kézből való kikérést.

Nem volát erejű, de határozott erőfölényben levő vonal 1-2 aduütést a középjátékban engedjen ki, mert a tiszta tarokkos ütésekkel az ellenfelek mindössze 4 ponthoz jutnak, a lejátsszás végén elvitt ütésekben viszont gyakran lesz király, dáma vagy lovas, ezért értékük magasabb. Az ütést túl korán sem helyes kiadni, mert akkor a kikérő ellenfél partnerénél még biztosan lesz adu, tehát nagyobb a mellékszín lopásának veszélye.

Az alsó zónás kis tarokkot nem célszerű túl hamar felhasználni, az el nem vihető ütésekbe általában a felső zónás kis lapokat tegyük először. A kicsi tarokk módot adhat az esetleg nem kívánt ütés kiküszöbölésére vagy elősegítheti a partnerrel való összjátékot.

Mindenkinek figyelemmel kell kísérnie a honörök és a nagy lapok kijátszását. A mellékszínekről legalább annyit jó észben tartani, hogy bontották-e őket, ha igen, a király kézben van-e még. A bemondott vagy csendes nagy figura teljesítésére törekvő játékosnak célszerű számolnia a kiment vagy a még kint lévő tarokkokat, az is jó módszer, ha a többiek kezében levő adukat tartja számon. A tarokkszámolás előnyére válhat a legalább hetes aduszínnel rendelkező játékosnak is, mert megkönnyíti az utolsó ütések helyes lejátsszását.

A skizzel ne üssünk elhamarkodottan akkor sem, ha nem játszunk XXI-fogásra. Legalább középhosszú aduszínből a skiz jó manőverezési lehetőséget nyújt, a legértékesebb ütés megszerzésére kell felhasználni.

A XXI-et kikérni nem szabad és minél előbb ütni kell vele, ha elfogásának veszélye áll fenn; a skiztől nem fenyegetett XXI ütése ellenben taktikai céllal késleltethető. Akinél skiz-XXI van és erről partnere nem tud, kérje ki vagy második kijátszóként tarokk kikérésre tegye a XXI-et, ez egyértelművé teszi a másik nh birtoklását.

A pagát kezelése a Pu bemondása után egyszerű, hasonlóképpen akkor, ha a kis honőrös csendes ultimóra törekszik. Egyéb esetekben lopással vagy a partner ütésébe való kitevéssel lehet megkísérelni hazavitelét. Az ellenfél által bontott színben elvileg könnyebb hazamenni a kis honőrrel, mint a partner színében: az első esetben már akkor sikerül, ha két játékosnál (a kikérőnél és a másik ellenfélnél) van lap a színből vagy elviheti a partner felüllopással is; társa kikérésekor – bár bizonyára rövid és fejetlen mellékszínt hoz – mindkét ellenfélnél kell lapnak lennie ahhoz, hogy lopással üthessen. Ha a tarokkszámot bejelentő játékos a lejátzás első harmadában elmenekül a pagáttal, aduszíne nyilvánvalóan gyenge. Amikor a másik vonal ütőlapokat játszik le, az I-es adutól a végső esetben helyes megválni, de ne sajnáljuk akkor, amikor kívülről már csak ütésre alkalmas tarokkunk van. Pl. ha a felvevő vonal három primőrt lejátsszik és az egyik ellenfélnél XVIII I marad, a negyedik primőrbe a pagátot kell tennie, hogy a XVIII felmagasodjon. Szemben ülő játékosársak esetén az ellenfélnek néha érdemes a pagát korai kitevésével azt a látszatot keltenie, hogy kifogyott a tarokkból, ezzel pl. elérheti, hogy a felvevő vonal rossz irányba adjon impasszt.

Ha a végjátékra 2 tarokkunk, 1 mellékszínű kártyánk marad és 1 ütést kell kiadnunk, adjuk ki tarokkal, úgy értékesebb ütésekhez jutunk.

Akinek a nyolcadik menetben 2 tarokk van a kezében és csak az egyik ütőlap, először a kisebbet érdemes kijátszania, mert az utolsó ütés rendszerint nagyobb értékű.

A végjáték-technikák közé tartozik az is, hogy aki a 8. menetben két tarokk közül kérhet ki és tudja, hogy ellenfelénél pagát is van, a kisebbik lappal jöjjön, ha másnál nincs tarokk, hiszen az illető nyilván a kis honőrt fogja kitenni. Így pl. XII V-ből XI I ellen az V a jó kikérés, mert két ütést hoz, míg a XII kikérése csak egyet.

Az önmagát meghívó felvevő a lejátzás elején kisebb tarokkokat hozzon vagy bontson hosszú mellékszínt, hogy az ellenfelek lehetőleg egymást üssék felül (ezzel akár triplikációt is előidézhet). Ne siessen a meghívott kártya kijátszásával, hogy minél tovább tévedésben tartsa az ellenvonalat.

Ha a felvevő gyanúja szerint más skartolta a segítő lapot, hosszú mellékszínnel próbáljon aduztatni, nagyobb tarokkjaival a végjáték értékesebb ütéseit igyekezzen elvinni.

Az egyes vállalkozások lejátssza

A partiért és az öt kisebb figuráért folytatott játék alapvonalaiban hasonló, csak a részletekben mutatkoznak különbségek. Dilemmák azért a Hf és (Hf) nélküli játszmákban is előfordulnak, mert ha nem minden cél érhető el, rangsorolni kell őket. Ha pl. a felvevő vonal bemondta a kis figurákat és a volátot, de csak 8 ütés elvitelére képesek, evidens, hogy király és a kis honőr nélküli ütést igyekezzenek kiadni; az ellenvonal szándéka éppen ellentétes. A XXI elfogásáért folyó játszmákban háttérbe szorul a parti és a jelzésként elvállalt kis figurák megnyerésének aspektusa.

A továbbiakban feltételezzük, hogy a vonalak két-két játékosból állnak és a lejátzás elsődlegesen az adott vállalkozás realizálására, illetve buktatására irányul, emellett lesz szó a speciális taktikai célokról is.

Az olcsó *parti* megnyeréséhez 5, a drágáéhoz 6 ütés elvitele általában elég. A teljesítés főszabályként offenzív lejátsszást igényel a felvevő vonaltól, ellenfelek helyes taktikája pedig a defenzíva. Kontrázás után a párok alapállása megfordul: mivel a relatív (a teljesítéshez szükséges ütésszámhoz viszonyított) túlerő feltehetően az ellenvonalon van, nekik célirányos támadóan fellépniük. Ez a helyzet olyankor is, amikor erősebbek, de nem kontráztak. A rekontrázott partiért a felvevő vonal játsszon mérsékelt offenzív módon – ez az aduztatás mellett 1-2 rövidebb mellékszín kikérését, kis értékű ütések kiengedését jelenti –, mert a két vonal relatív ereje között nincs nagy különbség, kivéve a teljesen alaptalan kontra vagy rekontra esetét. Ha bármelyik vonal erősebb játékos az alapelvtől eltérő stílusra tér át, partnere alkalmazkodjon hozzá.

A *tous les trois* teljesítésének módja a rendelkezésre álló honőröktől függ. Könnyű a felvevő vonal dolga, ha az összes honőr náluk van és ultimóra nem törekszenek: a pagát kikérése és megütése vagy a partner ütésébe való betevése biztosítja a figura megnyerését. Ha a partnernél nincs biztos ütő vagy más célra használta fel, a pagát akkor is hazavihető lopással vagy felmagasítással. Amikor a felvevő vonalon 3 honőr van, de erről csak az egyik játékos tud (pl. engedés vagy invit után a felvevő nh-pagáttal vállalt tous les trois-t vagy a segítő két honőrös, de ultimót nem mondtak), a harmadik honőrrel a partnert a lejátsszás módjával tájékoztatni kell. A jobban informált játékos biztonságosan játssza ki a kis honőrt (kérje ki, tegye társa primőrjébe, lopjon vele a negyedik helyen vagy harmadikként partnere előtt), skiz-XXI-ből pedig jöjjön le a XXI-gyel. Rövid aduszínnel a 2 honőrt a lejátsszás kezdetén, az első adandó alkalommal jelezni kell, nehogy a partner – középhosszú tarokkot tételezve fel – erőteljes aduztatásba kezdjen. Logikus, hogy legalább ötös aduszínnel viszont nem szabad túl korán jelezni a 2 honőrt, mert az félrevezetné a partnert.

A 2 nagy honőrös vonal ellenfeleit addig aduztatja, ameddig a pagát nem esik. Ha kitarokkozni nem lehet őket, néhány veszélytelen ütést át kell engedni részükre. Kisebb kockázattal jár az ütés kiengedés, amikor ismert a pagát fekvése (gazdája licitált vagy kontrázott).

A skizzel és pagáttal vagy csak skizzel bement Tl sikere a Hf teljesítésétől függ, ámbár még a XXI elfogásakor is elbukhat. A Tl megnyerése ilyenkor mellékes törekvés, kényszerítés elkerülésére a pagát is feláldozható.

A nagy honőr téves vélelme alapján vállalt figura teljesítése a skiz hiányában lehetetlen, a XXI nélkül valószínűtlen. Ha a Tl-t nem kontrázták, és a felvevő nem tudta jelezni kis honőret késleltetett tarokkszámmal vagy ultimóval, a pagátot lehetőleg hamar játssza ki, hogy a segítő jobban átlássa a helyzetet.

A 3 honőrrel vállalt Tl-t az ellenfelek főleg úgy tudják buktatni, hogy az ultimót elfogják, megütik a (Pu) céljára tartogatott kis honőrt vagy a felvevő vonal lejátsszási hibát követ el. Kivételesen az is megtörténhet, hogy a segítőnél nincs primőr, mert a 3 honőrös felvevő tarokkskartolás miatt nem a XX-at hívta vagy a XX-at a segítő más figura teljesítése érdekében használta fel, ezért nem tudja megütni a felvevő kis honőret.

Pagáttal a Tl ellen meg kell próbálni a lopást vagy a kis honőrt a partner által biztosan elvihető ütésbe kell beletenni. Hosszú és erős aduszínnel a pagátos – feltéve, hogy a felvevő vonalon tarokkszám nem hangzott el – játsszon offenzívan, hogy ellenfelei aduinak elfogyása után a legkisebb tarokkal üthessen, jó esetben a 9. menetben.

A Hf reményében bement a Tl-val szemben az ellenvonalon a XXI megmentéséért játszik, a pagát megszerzése csak másodlagos cél.

Ha a legkisebb figurát a nagy honőr alaptalan vélelme következtében vállalták, az ellenvonalon lévő XXI-gyel mihamarabb ütni kell. A skizt kezében tartó ellenjátékos kedvező előfeltételek mellett megkísérélheti a segítő XXI-ének elfogását, egyébként a nagy honőrt korán ki kell játszania, hogy partnere játékát ne vigye tévútra az erős pagát vagy a gyenge XXI feltételezése.

A **négy király** érdekében a közel voláterős felvevő vonal először elveszi az ellenfelek tarokkjait és utána játssza le mellékszíneit; mérsékeltabb adufölény mellett korábban kéri ki a fejes színeket. A kétlapos fejes mellékszín általában a kisebb kártyával célszerű bontani, hogy a királyt a következő kikéréskor a partner nagyobb eséllyel lophassa, de a káró, illetve a kör királyt ki lehet kérni elsőként is, ha a konvenció és az előzmények alapján a vonal másik játékosától elvárható a színhiány. A (quasi) hosszú mellékszín szintén bontható királlyal; ha pedig a vonal másik játékosánál (már) csak tarokk van és rendelkezik primórral, bármelyik királyt ki lehet kérni. A partner feltételezhető likviditása az illikvid színek bontását is indokolhatja, különösen a Nk-t vállaló játékos társa részéről. Az egyéb egyke királyok és fejetlen mellékszínek kijátszásával várni kell, amíg az ellenvonalon elfogy a tarokk. A dobható királyokat a partner ütésébe kell tenni, de a felvevő a kör, a segítő a káró királytól csak akkor váljon meg, ha a dáma a kezében marad, a partnernél már csak tarokk van vagy ezzel a negyedik királyukat viszik haza.

Ha a figurát a skiz vagy az adutámogatás jelzésére mondták be és van esély a XXI elfogására, a lejátszást alá kell rendelni a legfontosabb célnak, amíg a XXI sorsa el nem dől, a királyok kérdésével csak mellékesen szabad foglalkozni.

A Nk király lopásával vagy dobásával, ritkábban királlyal való ütéssel buktatható. Az ellenvonalon gyengébb játékosa, ha az A helyen ül vagy ütésbe került, rövid fejetlen színt kérjen ki. Az erősebb ellenjátékos hosszú mellékszín kikérésével próbálhatja partnerét tarokkban rövidíteni, hogy ütésébe királyt tudjon majd dobni. Ha nincs hosszú színe és nem veszélyeztetni későbbi ütésszerzését – pl. hosszabb sorozata van –, tarokkot is kikérhet.

A Hf előkészítése szándékával bement négy király esetén az ellenvonalon a figura kontrázása után is a XXI-fogás ellen játszik. Király elvitelére törekedni a XXI elfogása vagy megmenekülése után célszerű.

A **dupla játék** megjátszása offenzív játékot igényel. Tiszta tarokkos ütésekben alkalmazható az impassz, a 4-6. menetben a felvevő vonal kiengedhet egy olcsó ütést, hármas vagy kettes felvételben kettőt is. A mellékszíneket úgy kell kezelni, mint a négy király esetében. Ha a bement a Hf-ra való forszirozás céljából történt, természetesen a XXI elfogása az elsődleges cél.

A Dj ellen az erősebb ellenfél igyekszik aduit tartalékolni, ütéseit késleltetni mindaddig, amíg partnere királyt vagy dámát nem tud dobni. Ha kikéréshez jut, a dobási lehetőség érdekében hosszú mellékszín kikérésével rövidítheti társát tarokkban. A gyengébb ellenfél a középjátékban király vagy dáma dobásával akadályozhatja a felvevő vonalat a biztonságos ütszkiadásban. Alkalomadtán a vonal bármelyik tagja megkísérélheti király lopását. Hf-ra biztató Dj esetén a XXI megmentését kell a lejátszás főcéljának tekinteni.

A **pagát ultimó** realizálásához – ha lehet – az ellenfeleket ki kell tarokkozni. Gyengébb felvevő vonalon a pagátos időben kérje ki mellékszíneit, utolsó 3 kártyája közül 2 vagy 3 tarokk legyen (a XXI azonban ne maradjon nála, ha a skiz még kézben van az ellenvonalon!). A fejes szín bontása itt is a kisebb lappal célszerű. Ütésbe kerülése esetén a kis honőrös partnere tarokkot, ennek hiányában már bontott vagy hosszú mellékszín kérjen ki.

Ha a pagátosnak a végjátékra maradt mellékszínű kártyája vagy az ellenvonalon még van tarokk, a 7. ütést neki kell elvinnie. Társa ezt megfelelő alkalmazkodással segítse elő, pl. úgy, hogy a 7. körben két tarokkja közül az alacsonyabbat játssza ki vagy a kis honőrösön rajta hagyja az ütést.

A Pu ellen mellékszíneket kell kikérni, az ellenvonal minden kikérése lehetőleg különböző színű legyen. A gyengébb ellenfél rövid fejetlen színt hozzon, ennek hiányában jobb a szingli király, mint a hosszú fejetlen mellékszín kikérése. Az erősebb ellenfél mindig támadhat egyke királlyal vagy fejes színnel. A színek váltogatása elősegítheti azt is, hogy az ultimót a pagátos erős partnere fogja el, mert nála tarokk marad a 9. menetre (ez a „baráti tűzben elesett” pagát esete). Tarokk kikérése csakis akkor helyes, ha a buktatás már biztos.

A **volát** érdekében először ki kell tarokkozni az ellenvonalat, amennyiben nincs kiadó ütés. Ha valakinél fogás lehet, szemben ülő partnerek próbálkozzanak impasszal vagy nagy lap körbeengedésével. Az akció előtt 1 kivétellel játsszák le az összes primőrjüket, hátha beesik a hiányzó magas tarokk vagy elfogy az egyik ellenfél aduszíne, így a keresett kártya helye egyértelművé válik. Szomszédos partnerek a fogás ellen úgy játszanak, hogy a hátrább ülő játékos az ütést mielőbb átveszi és legnagyobb nem primőr tarokkját kéri ki. Társa ebben a szituációban a kényelmes negyedik helyen játszik ki és az ellenfelek kitevésétől függően a lehető legkisebb aduval fed, illetve az ütést rajta hagyja partnerén. Ha a fogás legnagyobb lapja nem került az ütésbe, a kikérő e műveletet megismétli, szükség esetén többször is.

Ha a felvevő vonal egyik résztvevőjénél sincs 9 tarokk, ügyelni kell arra, hogy a tarokkok elfogyása után az a játékos legyen a kikérő, akinél ütésre alkalmas mellékszín van. A rossz kézből való kijátszás megelőzését megkönnyítheti az aduhosszúság jelzésének konvenciója. A jó mellékszínekkel rendelkező játékos úgy vezesse a lejátszást, hogy az utolsó aduütést ő vigye el, másrészt a fejetlen mellékszínű játékos akként ütemezze tarokkjai kijátszását, hogy utolsó aduja ne ütőlap legyen. Pl. ha az 5. menetben nála 2 ütőlap és 1 kisebb tarokk van, partnere kikérését üsse át, kérje ki a magas lapot és utána adja vissza az ütést, ne pedig fordítva. Az erősebb játékos esetleges fejetlen mellékszínét akkor bontsa, amikor az ellenvonalon már nincs adu, de a partner még lopni tudja azt, erre a megfelelő pillanat rendszerint a 6. vagy a 7. menet. Aki kifogy az aduból, királyait ne dobja a másik ütéseibe (K D párból persze megteheti), mert azok a végjátékban döntőek lehetnek. Több király közül a segítő a káró, a felvevő a kőr királyt vagy a király dobása után a dámát tartsa meg az utolsó ütésre, ilyen szín hiányában azt a királyt helyes megtartani, amelynek színe a talonnal megnövelt kézben rövidebb volt.

Az **A** helyen ülő ellenjátékos a **Vt** elleni első kikérést alaposan fontolja meg. Fogás vagy annál eggyel rövidebb adukombináció birtokában kezdjen fejes mellékszín második legnagyobb lapjával, két ilyen közül a hosszabbal; fejes mellékszín hiányában a leghosszabb fejtelennel. A felvevő vonal valószínűleg primőrrel fog ütni (kivéve, ha a **C-D** helyeken ülnek), így megnő a kikérő esélye az ütésszerzésre; ha középtarokkal lopnak, az ellenvonal másik tagja a **C** vagy a **D** pozícióban felüllopással buktathatja a volátot. Gyengébb aduszínnel **A** jöjjön ki legfeljebb kettes hosszúságú fejetlen színből. A jól megválasztott első kikérésből a felvevő vonal nem következtethet az ellenvonalon belüli erőviszonyokra.

A későbbi ellenjáték során a bizonytalan fogás ütessé tételére kell törekedni. Amikor az együtt játszóknak egymás mellett ülnek, a gyenge fogással rendelkező játékos partnere növelheti az ütés valószínűségét azáltal, hogy kiemeli az ellenfelek kikéréseit; szemben ülő partnerek esetén viszont a második kijátszó tegyen alacsony tarokkokat. Az ellenjátékosok javára szolgálhat a sikertelen impassz vagy körbeengedés, és a felvevő vonalon bekövetkezett duplikáció is.

Ha a felvevő vonal egyik játékosánál sincs 9 tarokk, a volát néha királlyal vagy mellékszínben lévő fogással is buktatható. Legfeljebb 8 tarokkos felvevő ellen a káró királyt célszerű megtartani, mert annak színéből fejtel is lehet. A tarokkszám nélküli felvevő vonallal szemben a D x vagy a L x lapkombinációk megtartása is sikert hozhat.

A **XXI-fogásra** játékos skizes taktikája arra irányul, hogy az ütést mindaddig elkerülje, partnere ütését pedig elősegítse, amíg elérhető közelségbe nem kerül a XXI elvitele. Ennek érdekében nagyobb aduit beleteszi társa vagy az ellenfelek ütéseibe, úgy manőverezik, hogy a skizen kívül lehetőleg csak egy nagy lapja és kis tarokkjai maradjanak. Első kikérőként vagy ütésbe kerülése esetén rövid fejtel mellékszínre hoz, mert a XXI megmenekülésének esélye úgy a legkisebb. Ha negyedik kijátszóként kénytelen ütni, közepes tarokkot tesz ki, hogy maradjon kicsi lapja taktikai célra. Amikor számítása szerint a XXI-esnél a nh-ön kívül más tarokk nincs, vegye át az ütést és jöjjön le a skizzel. Szemben üléskor meg kell akadályoznia, hogy a XXI-es balra ülő partnere ütésbe kerüljön, ha ez nem lehetséges, az általa kikért adut vigye el a legnagyobb tarokkal, mert más esély akkor már nincs, mint hogy a XXI egyedül maradt. Ha ilyen szituációban a XXI-es társa mellékszínre jön, színhiány esetén gondolja át a valószínűségeket és a szerint játsszon: korábban már bontott színbe a skizt tegye, új színben feltehetőleg a kisebb kijátszás lesz a célra vezető. Természetesen minden helyzetben ütni kell a legnagyobb tarokkal, ha a XXI az aktuális ütésbe került.

A segítő célja, hogy mielőbb ütésbe kerüljön és az ütést nagy tarokkok kikérésével magánál tartsa a XXI kijátszásáig. Adui elfogytával fejes vagy hosszú fejtel mellékszínre rövidítheti a XXI-est. Szükség esetén a skizet átüti vagy vele szemben középtarokkot tesz ki kényszerítésének megelőzésére. Ha a XXI-es szemben ülő partnere olyan mellékszínre hoz, amelyből király és kisebb lapja is van, a kicsit érdemes kitennie, ebben az esetben a XXI-es nagyobb valószínűséggel üt be a nagy honörrel, amit a skiz elfoghat.

A XXI-es a segítő nagyobb tarokkjaiba először a közepes nagyságú, majd az alacsonyabb aduit tegye. Ha kikéréshez jut, egyke királlyal vagy kettes fejes színnel kísérelheti meg a skizes kényszerítésbe hozását. Jó 5 vagy legalább 6 adu birtokában (ez arra utal, hogy a Hf-t meggondolatlanul mondták be) igyekezzen ütésbe kerülni, kikérőként tarokkal vagy hosszú mellékszínre is rövidítheti ellenfelét. Nagy honörrel minden esetben üssön, ha azt veszély nélkül megteheti. A biztonságos ütés három változatban fordulhat elő:

- 1./ skiz nélküli ütésbe negyedikként tesz lapot,
- 2./ harmadikként játszik ki, a skiz a szemben ülőnél van és nem tette az ütésbe,
- 3./ szemben ülő partnere mentő színét a bal oldali ellenfél aduval üti (a király csak a skizesnél lehet, kivéve, ha a kikérés a király volt).

Kockázatos mentési helyzetben – amikor a mentő színt a bal oldali ellenfél nem lopja vagy a partner a XXI-es előtt foglal helyet – a körülmények mérlegelése alapján kell döntenie. Általában indokolt a nagy honórt kitennie, mert a partner elsőként mindig a jobbnak ítélt mentő színével jön és nem biztos, hogy még egyszer ki tud kérni. Természetesen kivétel az az eset, amikor a skizesnél már csak adu van, pl. 9 tarokkos volt vagy 8 tarokkot jelentett és egyszer már mellékszín tett. Ha a XXI-es a mentő színben nem próbál elmenekülni vagy a mellékszín a skizes társa hozta, játssza ki legkisebb aduját (szomszédos lapok közül persze mindegy, de II I közül ilyenkor a II a helyes kitévés), ezzel alkalmasint kényszerítésbe hozhatja a skizest.

A XXI-es partnere igyekszik a segítőtől minél előbb átvenni az ütést. A skizest lehetőleg nem üti felül, a skiz ütését egyedül akkor szükséges megakadályoznia, amikor megítélése szerint a XXI-esnél a nh-ön kívül már nincs tarokk, mert ebben az esetben a XXI mellékszínben még megmenekülhet, de a kikért skizbe beleesne. Először általában a közepes adalapjait helyes kijátszania, hogy tarokkjai ütésre és az ütés elkerülésére egyaránt alkalmasak legyenek. Első kikérőként vagy ütésbe kerülése esetén jöjjön ki mentő színével. Ha a XXI-es tarokkot kért ki, ütésbe kerülve egyszer ő is jöhet tarokkal és abban az esetben is, ha társa kontrázta a XXI-fogást. Bemondott figura esetén azonban középerős XXI meglehetősen ritkán fordul elő, az aduztatás inkább a csendes fogás elhárításának lehet az eszköze.

Mentésre a körülményektől függően három típusú szín lehet alkalmas.

- 1./ A XXI-es előtt rövid fejetlen mellékszín – elsősorban abszolút egyke – kikérése célszerű. Több fejetlen szín közül az első alkalommal a rövidebbet helyes kikérni, az esetleges második kísérletnél új színhez kell nyúlni. Abszolút egyke kikérésekor a másik három játékosnál a király és átlagos esetben 1-2 vulpes van, ezért leggyakrabban csak egy játékos – jó esetben a XXI-es – fog lopni, de előnyös a skiz ütésre kényszerítése is.

Fejetlen szín hiányában a partner egyke királyt hozzon, ha az sincs, kettes hosszúságú fejes szín királyát tegye az asztalra.

- 2./ A szemben ülő XXI hosszú vagy rejtett hosszú fejetlen mellékszínrel menthető a legnagyobb eséllyel, ilyenkor a többiek kezében valószínűleg csak a király van, (rejtett) négyes hosszúság esetén ez biztosan így van. A XXI-es a bal oldalán ülő ellenfél lopása után nyugodtan az ütésbe rakhatja nagy honórét, mert a király csak a skizesnél lehet. Ha a király a XXI-es birtokában van, valószínűleg a skizes és partnere is adut fog kitenni, amikor pedig előtte játsszák ki a királyt, a XXI-es legkisebb tarokkjával lopjon, hogy kényszerítésbe hozza a skizest. Dilemmát csak az okozhat, ha a kikért színből a XXI előtt kisebb lapot játszanak ki, mert mellette ott lehet a király is.

Hosszú fejetlen szín hiányában kettes vagy egyke fejetlen mellékszín, egyke király, végső esetben rövid fejes szín király a jó kikérés.

- 3./ A XXI-től jobbra ülő partner (a nagy honőrösök tehát szemben ülnek) tarokk kikérésével biztonsággal menthet, tarokk hiányában jöjjön hosszú vagy már bontott kettes mellékszínrel. Ha a XXI sejtetően már az egyedüli adu társa kezében, tarokk kikérése helyett még nem bontott mellékszínrel kell nehéz választás elé állítani a skizest. Elvileg a kettes-hármas hosszúságú fejetlen szín a legjobb, de kikérheti fejes mellékszín vulpesét is. Kis egyke lapot nem ajánlatos hozni, mert ha a skizes vagy partnere lopással, esetleg a királlyal ütni tud, a XXI-et elfogják.

Lejátszás csendes figurákért

A csendes figurákért lényegében úgy kell játszani, mint a bemondottakért, csak fel kell ismerni a lehetőséget és többnyire a partner tudomására kell hozni a teljesítési elképzelést. A csendes figurák megakadályozása végett fontos a honőrök elhelyezkedésének és kijátszásának figyelemmel kísérése.

A **(Tl)** és a **(Nk)** teljesítése, illetve megghiúsítása különleges játékmódot nem igényel, hiszen a Pt megnyerése érdekében mindkét vonalnak célja a kis honőr és a királyok hazavitele. A sikeres XXI-fogás gyakori mellékterméke a csendes tous les trois.

A **(Dj)**-ra érdemes rájátszani, ha a vonal túlerőben van és a királylopások kedvezően alakultak vagy sikerült elfogni az ellenvonal nagy lapját. A 71 pont összegyűjtése céljából indokolt lehet 1-2 tiszta tarokkos ütés kiengedése. Az ellenvonal nagyon ritkán, leginkább **(Hf)**-sal együtt teljesíthet **(Dj)**-ot.

A **(Pu)**-ra eredménytelen biztatás után ajánlatos kísérletet tenni, de a 6-7 erősebb vagy 8-9 gyengébb tarokkal rendelkező játékos forszírozás nélkül is rájátszhat. A XXI-pagátos segítő a lejátszás elején kérje ki a XXI-et, ez világosan jelzi a kis honőrt; erre a felvevő pozitív jelzése az aduztatás folytatása, egyébként jöjjön mellékszínrel. A pagátosnak még a középjátékban el kell döntenie, hogy megpróbálja-e a teljesítést, ha nem, a pagátot idejekorán haza kell vinnie. Ha a kis honőrt az első 5-6 menetben nem játsszák ki, a pagát nélküli játékosoknak gondolniuk kell arra, hogy partnerük vagy ellenfelük csöndes ultimót szeretne csinálni. A játszma addigi lefolyása alapján rendszerint megállapítható a pagát fekvése és a további játékot annak megfelelően kell folytatni. A **(Pu)** teljesülhet a miatt is, hogy a másik vonal túlzottan offenzív játéka következtében már a középjátékban kimegy a tarokkok legnagyobb része, ezért a hosszú, gyenge aduszinben lévő kis honőr végül felmagasodik (a pagátos kezében esetleg lehet elhallgatott tarokkszám is).

A **(Vt)**-tal akkor érdemes próbálkozni, ha impasszal, a kint lévő nagyobb lapok elfogásával vagy beejtésével teljesíthető, illetve a kitarokkozás utáni színeloszlástól függ a sorsa. Jelentőséggel bírhat a több primörös partner aduhosszúsággal kapcsolatos jelzése is. Egyes vagy szóló felvételben célszerűtlen a bemondott és megnyerhető **Dj**-ot kockára tenni a csendes volát kedvéért, ehelyett jókor ki kell adni az ellenvonalnak járó ütést, nehogy a lejátszás végén királyt vigyenek el. Olcsó felvételben más a helyzet: ha a **(Vt)** nem is sikerül, 1 értékesebb ütés kiadása miatt a dupla játék még nem bukik el.

A **(Hf)** kérdése elvileg mindig felmerül, ha a felvevő vonal nem mondott **Tl**-t, probléma adódhat a nagy honőr alaptalan vélelme alapján bemondott tous les trois után is.

Egyértelmű a helyzet, amikor az előzmények arra utalnak, hogy a skizes előtt vagy vele szemben a másik párthoz tartozó, legfeljebb középerős XXI-es ül, pl. a srófoló licitálás valamelyik válfaja fordult elő vagy a bemondások a **Hf**-forszig is elvezettek. Ilyenkor minden játékos az első ütéstől kezdve lényegileg úgy játszik, mintha a **Hf**-t bemondták volna. Az esélyek elviekben a felvevő vonalon játszó nagy honörös és partnere esetében jobbak.

Ha két szemben ülő játékos licitált legalább egyig, nagy valószínűséggel mindketten nagy honőrösök, egyiküknél ott lehet a pagát is. A másik két játékos tájékozódását a lejátzás megkezdése előtt több tényező segítheti:

- a tarokkot skartoló játékos gyenge XXI-es nem lehet,
- a tarokkszámot jelentő felvevő biztosan nem segítségre szoruló XXI-es,
- a partit vagy a négy királyt kontrázó játékos szintén nem lehet gyöngye XXI-es,
- az első menetben négy királyt (hármass felvételen négy királyt vagy dupla játékot) vállaló felvevő bizonyára XXI-fogásra aspiráló skizes vagy skiz-pagátos.

Ha nincs semmilyen támpont, az érdekeltségekről az első kikérés is eligazíthat. **A-C** ülésben a rövid fejetlen mellékszín kikérése a skizesre, a hosszú fejes mellékszín a XXI-esre, a tarokk kikérés viszonylag erős XXI-esre utal. **B-D** ülésben, ha **B** a felvevő, a segítőnek rövid fejetlen mellékszín, az ellenvonal játékosának tarokk kikérése áll az érdekében; **D** felvevői státusa esetén segítője tarokkot, ellenfele pedig rövid fejetlen mellékszín hoz. A mellékszín hosszúságára a többiek kijátszása alapján általában következtetni lehet: ha a lapot két vagy három játékos is lopja, a kikérő színe bizonyára hosszú, egyébként pedig rövid.

Lehetséges, hogy a lejátzás kezdetekor nem csak az együtt játszóknak személye, hanem a honőrök fekvése is ismeretlen (szokványos licitálás után a segítő nem mond sem figurát, sem rekontrát). A szemből drágításnál már említett indíciumok ilyenkor is eligazíthatnak. Információ hiányában az az elv irányadó, hogy a nagy honőr nélküli játékosok játsszanak úgy, mintha partnerük veszélyeztetett helyzetben lévő XXI lenne. A felvevő mögött ülő segítő tarokkot kérjen ki, a felvevő ellenfele ebből a pozícióból rövid fejetlen mellékszínnel jöjjön. A nagy honőrösök erejüknek, helyzetüknek megfelelő taktikát folytassanak. Ha **A** hovatartozása ismeretlen és vulpessal kezd, a XXI-es ne tegye ki nagy honőrt, mert a kikérő lehet a skizes partnere is, aki fortélyosan hosszú fejes színnel indult. Az első 2-3 ütés lejátzása valószínűleg tisztázza a törekvéseket és lehetőségeket, a nagy honőr nélküli játékosok alkalmazkodjanak partnerükhöz.

Rendkívüli licitálás után az invitáló XXI megütésére reális esély nincs, esetleg az engedő mögött ülő skizes ellenfél próbálkozhat fogással. A pagátos felvevő és a skizes segítő viszont megfelelő ülésben, kellő információcsere után nagyobb eséllyel kísérletezhet a csendes figurával.

Atipikus rendes licitálás után (Hf) ritkán fordul elő, mivel a felvevőnél rendszerint 2 nagy honőr vagy 3 honőr is van. Kivételt azok a játszmák képeznek, amelyekben a felvevő **A-D** ülésben a felvételt visszaveszi vagy egyedül licitál, de nem vállal Tl-t; mindkét esetben alighanem a skizt tartja a kezében.

A legalább középerős skizes mindig a (Hf) érdekében játszhat, ha a XXI nincs a vonalán és előtte, szemben vagy ismeretlen helyen ül. Fogási szándékát azzal jelezheti, hogy partnere ütésébe 1-3 fokozattal alacsonyabb tarokkot tesz (szándékos duplikáció) vagy megszerezhető ütést kienged. Negatív jelzés a tarokk-kikérés, partner ütésébe jóval kisebb lap kitevése vagy más tarokkjának átütése. Pozitív jelzés után a partner köteles a (Hf)-ért játszani, a XXI birtokában pedig korán kirakni azt, hogy a skizes alap nélkül ne játsszon fogásra. Ha a XXI üt, elfogásának esélyei számottevően csökkennek vagy kiderül, hogy a csendes fogás nem lehetséges, a további lejátzást a Pt és a bementett figurák megnyeréséért kell folytatni.

Ha a skizes (skiz-pagátos) azért hívta meg önmagát, mert az egyedül való XXI-fogás kivételes dicsőségére vágyik, a lehetőségek határáig lavírozzon az ütés elkerülése érdekében. Ha a segítő lap a kezében van, mellőzze annak korai kijátszását.

Amikor a XXI-es nem ismeri a skiz fekvését, igyekezzon a mögötte ülő játékost ütésbe hozni. Ha a Hf nincs bementve, gyakrabban előfordul a legalább középerős XXI esete. A tarokkban középhosszú XXI-es megmenekülését sokszor a tarokk kikérése segíti. Tételezzük fel ezt az alaphelyzetet!

A	-	■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ □ (segítő)
B	-	■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ □ (XXI-es felvevő)
C	-	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ □ □ (skizes)
D	-	■ ■ ■ ■ □ □ □ □ □ (skizes partnere).

Ha a felvevő vonal 4 tarokkot lejátszik és a negyedik ütés a XXI-esé, a XXI megmentése könnyű, mert egy királyos szín kikérésekor a skizes bizonyára kényszerítésbe kerül. 4-4 adu lejátszása után ugyanis ez lesz a lapállás:

A	-	■ □ □ □ □ (segítő)
B	-	■ ■ □ □ □ (XXI-es felvevő)
C	-	■ ■ ■ □ □ (skizes)
D	-	□ □ □ □ □ (skizes partnere)

A skizest partnere már nem lophatja felül, ezért a XXI-es kettes vagy hármas mellékszínét nagy valószínűséggel ütnie kell. Ha a segítő jól taktikázott, kis tarokkja maradt, tehát szándéka ellenére nem veszi át az ütet.

A fentiekből következően az 5 tarokkal és második nagy lappal vagy legalább 6 aduval rendelkező XXI-es helyesen teszi, ha tarokkal kezdi a lejátszást, partnere pedig ütésbe kerülése esetén egyszer szintén adut kér ki. Minél több tarokkja van a skizesnek, annál nagyobb az esélye, hogy kényszerítésbe kerül.

Ha a feltételezhető skizes partnere kér ki először, a lejátszás bizonytalan alaphelyzetében megpróbálkozhat álmentéssel (hosszú fejes mellékszín vulpesének kikérésével) is, amely megtévesztheti a XXI-est, elfogathatja a nagy honórt.

A XXI-es felvevő segítőjének bizonytalan helyzetben különösen fontos jeleznie a felvevő vonalhoz tartozását, ha előzőleg a skizes partnere mellékszínrel próbálta félrevezetni a XXI-est.

A XXI-es gyenge játékának vagy a skizes vonal ügyes megtévesztő taktikájának következményeként a XXI néhanapján hátulról is elfogható. Ha a XXI-es nem tudja, hol a skiz és nem meri kitenni honórét, alakulhat úgy a játék – akár véletlenül is –, hogy a skizt a XXI előtti pozícióban akkor játsszák ki, amikor a XXI mellett már nincs tarokk. A cseles hátulról fogást megelőzheti a félrevezető licitálás, de okozhat meglepetést a nagy honőr talonból való felvétele is. Ilyenkor a pagátos úgy játszik, mintha skizes lenne, pl. kontrázza a partit, viszonylag nagy tarokkokat tesz más ütésébe, igyekszik elkerülni az ütés átvételét, ha üt, rövid fejetlen színnel jön; a skizes pedig a skizes partnerét imitáló játékot folytat, azaz nagy tarokkokat kér ki a XXI előtt. Amikor a XXI-es tarokkjainak száma ismertté válik, a megfelelő pillanatban kell kijátszani a skizt. Pl. ha **A**-nál skiz-XX van 7 tarokkal, **B** a XXI-es és **C** a pagátos felvevő, aki 8 tarokkot jelent, az ellenvonalon 7 tarokk található, ebből 2-6 lehet a XXI-es kezében. A skizesnek viszonylag könnyű a dolga: ki kell kérnie néhány nagy tarokkot és **D** tarokkjainak elfogyásakor kiszámíthatja a XXI aduhosszúságát. Az információk persze nem mindig ennyire pontosak és az sem biztos, hogy a skizes a döntő pillanatig magánál tudja tartani az ütést.

F ü g g e l é k

Szakkifejezések szótára

A keverés, az emelés és az osztás együttesen a játszma **bevezető része**; a licitálás, a lapcsere, a bemondások és a lejátszás az **érdemi rész**; a kiértékelés és az elszámolás a **befejező rész**.

*

A **konvenció** a játszma érdemi részére vonatkozó, a játékosok által kialakított vagy elfogadott megegyezés. A logikailag összefüggő konvenciók **rendszer**t alkotnak.

*

A **kéz** az egyes játékosoknak kiosztott, illetve a lapcsere után megmaradt 9 kártyalap.

*

Az aduszín kártyái I-től X-ig a **kis tarokkok**, XI-től XVI-ig a **középtarokkok**, XVII-től a skizig a **nagy tarokkok**. A csoportok két-két egyenlő részre: **alsó** és **felső zónára** oszlanak.

*

A skiz és a XXI-es tarokk a **nagy honőrök**, az I-es tarokk a **kis honőr**.

*

A **játékaktus** a játék érdemi szakaszainak elemi része. Lehet szóval kifejezett (licit, bemondás, passz) vagy megnyilvánulhat cselekvésben (talon felvétele, skartolás, kijátszás, ütés elvitele). A játszma ugyanazon szakaszában négy egymást követő játékaktus alkot egy **menetet**, de szóló felvételben a lapcsere mindkét menete három elemből áll, a licitálás és a bemondások utolsó menete pedig ennél rövidebb is lehet.

*

Aktív lapok azok, amelyek a játszma adott szakaszában a játékosok kezében vagy le nem zárt ütésben találhatók; **passzív lapok** a talonban, illetve a skartban lévő és a lezárt ütésekbe került kártyák.

*

Az **értékpontok** a kezek ütés- és pontszerző képességét fejezik ki, meghatározott számítási módszer alapján. **Nagyon gyenge** a 0-3, **gyenge** a legfeljebb 5 értékpontos kéz, a **középerő** 6-8, az **erős** kéz legalább 9 értékpontot jelent, **hipererőnek** számít a 12-21 értékpont.

*

A licitálók számától függően megkülönböztetünk **körpasszt**, **egy-**, **két-** és **háromszemélyes licitálást**.

*

Magasság egy felvételi fokozat bemondása és tartása (hármasként értelemszerűen csak a bemondás).

*

Olcsó a hármasként és a kettes, **drága** az egyes és a szóló magasságú **licit**. Hasonlóképpen létezik **olcsó** és **drága felvétel** is.

*

Rendes licitek azok, amelyek alkalmazását a konvenciók nem kötik különleges feltételekhez, ellenkező esetben a licit **rendkívüli**.

*

A licitsorozat első bemondása az **indítás**, az azt bemondó játékos az **indító**. Ha az első licit a **D** helyen hangzik el, **sorvégi indításról** van szó. A licitsorozat utolsó bemondása a **zárólicit**.

*

Rövid az 1-4, **középhosszú** az 5-6, **hosszú** a 7-9 lapból álló aduszín.

*

Minimumos az a kéz, amelynek ereje egy meghatározott licithez vagy bemondáshoz a konvenció szerint szükséges legkisebb mértéknek felel meg.

*

A **telített kéz** azt jelenti, hogy a 9 lap között sem fejetlen, sem hosszú fejes mellékszín nincs.

*

Fokozatos (lineáris) a licitálás, ha hárommal indítanak, és a további licitek egyetlen fokozat kihagyása nélkül követik egymást. Ha bárki egy vagy több emelési, illetve tartási lehetőséget kihagy, **ugró licitálásról** van szó.

*

Srófolás akkor történik, ha két játékos fokozatos licitálása során az indító utáni pozíciót elfoglaló játékos legalább egyet mond.

*

Tarokkskartolási kényszer esete áll fenn, ha a talonnal megnövelt kézben a tarokkok és a királyok együttes száma 10-12.

*

Önhívás akkor történik, amikor a felvevő a saját kezében lévő vagy általa skartolt tarokkot nevez meg segítő lapként.

*

Vállalkozások a parti és a bemonlott figurák.

*

Kis figurák a tous les trois, a négy király és a dupla játék; **nagy figurák** a pagát ultimó, a volát és a XXI-fogás.

*

Bíztatás (forsz) az olyan bemonlás, amely a partnert értékesebb figura, kontra vagy rekontra bemonlására hívja fel.

*

A **lejátzás alaphelyzete bizonytalan**, ha addig nem tisztázódott, hogy kik játszanak együtt. Az **alaphelyzet biztos**, ha a segítő személye a licitálás vagy a bemonlások alapján ismertté vált, illetve kiderült, hogy a felvevő egyedül játszik.

*

Primőr (elsődleges ütőlap) az olyan tarokk, amelynél nagyobb a lejátzás kezdetén az ellenfeleknél nincs.

*

Fogás annál a játékosnál található, akinél legalább eggyel több tarokk van, mint a legnagyobb tarokkjánál magasabb lapok száma. A fogás **biztos**, ha az ütés nem akadályozható meg, egyébként a fogás **bizonytalan**.

*

Fejes a király vezetésű, legalább kettes hosszúságú mellékszín. **Rejtett (quasi) fejes** mellékszín az olyan egyke király, amelynek színéből a játékos 2-3 lapot skartolt.

*

Fejetlen a király nélküli, egy vagy több lapból álló mellékszín.

*

Likvid a mellékszín, ha fejes vagy a kézben egy lap sincs belőle.

*

Illikvid a mellékszín, ha fejetlen vagy egyke királyból áll.

*

Hosszú a legalább hármas mellékszín. **Rejtett (quasi) hosszú** a kéz olyan kettes mellékszíne, amelyből a játékos skartolt is.

*

Mentő szín a gyenge XXI-es partnerének azon mellékszíne, amelynek kikérésével lehetővé kívánja tenni a XXI-gyel való ütést.

*

Valamely mellékszínből az első kikérés a szín **bontása**.

*

Fedésről akkor beszélünk, amikor a játékos a kikért színből az ütésbe nagyobb lapot tesz, mint az addig kijátszottak. Amennyiben a játékos fedni tudna, de kisebb kártyát játszik ki, **kiengedésről** van szó.

*

A **lopás** a mellékszín-kikérés aduval való elvitele. A **felüllopás** azt jelenti, hogy mellékszín-kikérés esetén valaki magasabb aduval lop, mint a korábban kijátszó játékos.

*

A **dobás** mellékszínű kártya kitevése tarokk vagy más mellékszín kikérésébe.

*

A **magasítás** a nem primőr tarokk ütőlappá változtatása azáltal, hogy a másik vonalat nagyobb tarokkjai kijátszására kényszerítik.

*

Az **impassz** annyit jelent, hogy a játékos szemben ülő partnerének tarokk-kikérésébe vagy egy mellékszíne ismételt kikérésébe biztos ütőlapjánál alacsonyabb lapot tesz annak reményében, hogy a kint lévő nagyobb tarokk az előtte ülő ellenfél kezében van.

*

Duplikáció akkor történik, amikor egy ütésbe ugyanazon vonal mindkét tagja primőrt vagy feleslegesen nagy más tarokkot játszik ki.

*

Kényszerütésről beszélünk, ha a XXI-fogásra törekvő skizes szándéka ellenére ütésbe kerül.

*

A **kitarokkozás** az a játékmód, amelynek során az erősebb vonal ütéskiadás nélkül elveszi az ellenfelek aduit.

*

Az **aduztatás** tarokk vagy hosszú mellékszín többszöri kikérésével tarokkok kitételének kikényszerítése az ellenfelektől.

*

Offenzív lejátsszást folytat az a vonal, amely az első hat menetben ellenfeleit kitarokkozza vagy aduztatja, hogy a lejátsszás végén kisebb tarokkokkal vagy mellékszínekkal ütéseket szerezzen.

*

Defenzív lejátsszást folytat az a vonal, amely mellékszínek kikérésével királyok és dámák lopására, a kis honőr hazavitelére törekszik.

Szabályváltozatok

A kodifikált játékszabályok az ezredforduló körül érvényesülő, többséginek tekinthető normákkal általában megegyeznek, lényegében azok pontosan megfogalmazott, rendszerezett formában közzétett változatai. A tarokkjátéknak azonban sok szabályvariációja van, közöttük olyanok is, amelyek helyessége vitatható ugyan, de elfogadottságuk, széles körű elterjedtségük alapján méltónak ítéltetők arra, hogy az érdeklődők megismerjék őket. Ezek a szabályváltozatok és kritikájuk a következők:

- ▶ A tarokk letevését csak azt követően kell bemondani, hogy skartolását mindenki befejezte. A felvevő az általa letett adut meg is mutatja és az első kikérés előtt fordítja vissza.

A tarokk-skartolás utólagos bemondása rontja a tudatos játék lehetőségét, mert így a később skartoló játékos nem lehet tekintettel a XX-től várhatóan eltérő hívásra.

A felvevő által letett tarokk megmutatási kötelezettségének észszerű indoka nem ismeretes, az ilyen tartalom nélküli szabály egy stratégiai játékban felesleges.

- ▶ A kiosztás megismétlését az is kérheti, akinek a talonnal megnövelt kezében egyke pagát vagy négy király van.

A pagát-fogás nevű figura már régen megszűnt, ezért nincs értelme az egyke pagátot érvénytelenségi oknak tekinteni. Egyáltalán nem biztos, hogy a szingli kis honört a másik vonal fogja elvinni, birtoklása még előnyös is annyiban, hogy az ellenérdekű fél nem vállalhat pagát ultimót.

Színtelenítési gondot nemcsak a 4, hanem a 3 vagy a 2 király is okozhat, minden ilyen problémát az érvénytelenségi okok szaporításával nem lehet megoldani, és az is igaz, hogy aki sok királlyal rendelkezik, partnerét értékes ütésekhez juttathatja.

- ▶ A segítő lapot skartoló ellenfél köteles a partit és a felvevő által esetleg bemondott figurát soron kívül, 'hivatalból kontra' bemondással kontrázni.

Ez az előírás is a kivételes és kellően meg nem alapozott szabályok számát szaporítja, ezeket egy magas színvonalú játékban kerülni kell.

Ha a segítő lap skartolásának szerfölött ritkán előforduló esete előfordul, a tarokkot letevő játékos kontrázza meg a partit, ezzel társai tudomására hozza, hogy a felvevő ellen játszik. Garancia egyébként sincs arra, hogy az egyedül játszó felvevő elbukja a partit (a skart teljes pontértéke az övé).

- ▶ Volát bemondása után kis figurát vállalni nem lehet.

A játék logikája szerint a volátot a kis figurák után vagy azzal együtt vállalják a játékosok, kivételesen azonban indokolt lehet más sorrendű bemondás is. Nincs elfogadható indoka a vállalási sorrend játékszabállyal való korlátozásának, ilyen alapon azt is meg lehetne tiltani, hogy pagát ultimó, volát vagy XXI-fogás bemondása után bármely kis figurára vállalkozzanak.

- ▶ A vállalkozások ellen bemondható a szubkontra, néhol a hirskontra és a mordkontra fokozat is, amely az alapértéket a sokszorosára emeli.

A szubkontrázás és a magasabb kontrázási fokozatok a hazardírozás felé viszik a tarokkot, az egyes játszók értéke között extrém különbségek alakulhatnak ki.

► Az ellenvonal játékos is jogosult figura bemondására.

Ténylegesen szinte soha nem fordul elő, hogy az ellenvonal játékos megalapozott figurát vállalhatna. E lehetőség megadása az egyértelműség érdekében további, gyakorlatilag alkalmazásra nem kerülő normák alkotását igényli.

Akinek erős kártyákat osztottak, licitáljon úgy, hogy a felvevő vonalra kerüljön; ha az ellenvonal játékosát a talon erősítette fel jelentősen, kontrázzon és teljesítsen csendes figurát.

► A bemondott négy király értéke 2 (csendesen 1) pont, a pagát ultimó 10 (5) pontot ér, a volát díjazása a parti pontszámának hatszorosával (csendesen a háromszorosával) egyenlő. Nyolc bemondott tarokkért 1-1, kilencért 2-2 pont értékét fizeti a bemondáskor mind a három játékos, az elhallgatott tarokkszámmért díjazás nem jár.

Az értékelési rendszer már régen megérett a racionalizálásra.

A négy király a teljesítés elvi esélyéhez képest erősen alulértékelt, emiatt partikuláris szabályként már 1889-ben ismertették a 4 pontos díjazást (Kártyajátékok könyve) és szűkebb körben azóta is érvényesül.

A pagát ultimó értéke a tarokkos gyakorlatban soha nem volt 10 pont, alacsony díjazását már a XIX. században korrigálták az ultimó kassza bevezetésével, a XX. század második felében pedig honoráriumát néhol megemelték vagy a buktatásáért vezettek be külön jutalmat. Az ultimó kassza esetleges körülményektől teszi függővé a figura értékét, a buktatási jutalom pedig idegen a tarokk hagyományaitól, ezért célszerű megoldás csakis a magasabb alapérték bevezetése lehet.

A volát négyszeres szorzója logikátlan: míg a parti és a dupla játék esetében a lapcsere hatása a teljesítésre kétszeres – magasabb fokon a felvevő vonal kevesebb lapot vesz fel és az ellenfeleket illető skart pontszáma is növekszik – volátnál nincs ilyen hatás. Az sem elhanyagolható szempont, hogy a régi szabályok szerint hármass felvételben, ha nincs figurabemondás, a csendes volát értéke alacsonyabb, mint a csendes kis figurák együttes pontszáma (!), kettes felvételben pedig a két díjazás egyenlő, bár nyilván a nagyobb teljesítményt kellene jobban honorálni.

A 8 vagy 9 tarokk kézben léte kedvező körülmény, amit egy szellemi sportban önmagában jutalmazni értelmetlen. Akinek a kiosztás vagy a lapcsere során ennyi tarokk jutott, kamatoztassa azt célszerű játékkal (vállalkozzon, kontrázzon).

Egyszerűbb konvenció-rendszerek

Másfél évszázad alatt a konvencióknak több szintje is kialakult, ezért – tekintettel arra, hogy a tarokk iránt érdeklődők a játéktudás különböző fokozataira jutottak el, és a hagyományos megoldásoknak is vannak hívei – bizonyára nem fölösleges a rendszerbe szervezett alapfokú és a közepesen nehéz konvenciók közlése sem, kiegészítve néhány tanáccsal az értelmezést és a praktikus alkalmazást illetően. A fogalmak a korábbi részek alapján már ismertek.

I. Alapfokú konvenciók

Licitálás

Rendes licitálás

Az első licitáló hármat mond, a többiek fokozatosan emelik a felvételi fokozatokat, illetve passzolnak. A második menetben az indító köteles a kettőt tartani, az esetleges további licitálás is csak fokozatosan történhet.

A három honőrös vagy az első három passzolása után a negyedik játékos ugrással is indíthat.

Rendkívüli licitálás

Engedni nagy honőrrel vagy két honőrrel, a XX birtokában lehet.

Az invit adásának feltétele egy vagy két honőr, ezen kívül a XIX és a XVIII közül legalább az egyik birtoklása, de a kis honőrös csak a XIX-es tarokkal invitelhet.

A XIX-re egy első menetbeni ugrással, a XVIII-ra az első menetben kettős ugrással bemondott licittel lehet invitet adni.

Az invitet bármely honőrös kézzel fogadni lehet, az invit fokozatos vagy ugró licittel is fogadható.

Az invit fogadása után az invitet adónak passzolnia kell.

Rendkívüli licitálásra alkalmas kézzel folytatható rendes licitálás vagy passzolni is lehet.

A konvenciók a fentiekén túlmenő egyéb követelményeket nem fogalmaznak meg. A racionális játék elvei azonban a következőket kívánják:

- Az engedéshez legalább középérő szükséges, hogy a felvevő megfelelő alappal vállalhasson pl. tous les trois-t vagy pagát ultimót. Gyenge kézzel a taktikai passzolás ajánlott, hiszen a játékos – XX-as lévén – engedés nélkül is általában a felvevő partnere lesz.
- Ha az engedés és az invitelés egyaránt konvenciószerű, középérővel az engedés, erős kártyákkal az invit adása a helyes, miután az engedés kettes, az invit pedig drága felvételt eredményez.

- Akinél a nagy honőr vagy két honőr mellett XIX és XVIII is van, az a magasabb lapot jelezze az invittel, így XVIII-as invit fogadásakor a felvevő tudni fogja, hogy partnerénél nem számíthat a XIX-re.
- A skizes, skiz-XXI-es vagy skiz-pagátos csak erős kézzel adjon invitet; a gyenge XXI-es vagy XXI-pagátos ellenben megpróbálkozhat a nh-t mentő (ún. menekülő) invittel is.
- Kis honőrös invit fogadását követően a pagát ultimó vállalása kötelező, ezért a pagátos csak olyan lapokkal inviteljen, melyekkel – kb. nh x x x (x) erejű partnert feltételezve – meg lehet nyerni az ultimót.
- Az invitet általában gyenge kézzel is érdemes fogadni. A skizes vagy skiz-pagátos játékos azonban az invit fogadása előtt gondolja meg, hogy nem célszerűbb-e az invitelő ellen játszania, mivel az illető esetleg a Hf-tól szeretne megmenekülni a skiz partnerként való megszerzésével.
- Fokozatos és ugró licittel is fogadható invit után a fogadó kb. középértőtől felfelé mondjon ugró licitet, a lineáris licit tehát ilyenkor gyenge kezet jelent.

Skartolás

Aki a felvevő partnere lesz (engedő, invitelő) vagy meghívása valószínű (XX-as), az általában likvid kárót alakít ki, illetve tart meg.

Ha a XX-as felvevő nem fogadott invitet és nem akar önhívással élni, rendszerint likvid káró kialakítására, illetve megtartására törekszik.

A felvevő korlátozás nélkül lehet a főszínből; engedés vagy fogadott invit után a többi játékos aduskartolása is csak annyiban korlátozott, hogy a segítő nem teheti le a rendkívüli licitálással jelzett lapot.

Rendes licitálást követően az 1-4 tarokkos XX-as egy bármilyen nagyságú tarokkot skartolhat.

Más játékos csak kényszerhelyzetben tehet le tarokkot. Tarokkskartolási kényszer fennállásakor bármelyik adut le lehet tenni, de rendkívüli licitálás után a segítő kényszerhelyzetben sem skartolhatja a rendkívüli licittel jelzett lapot.

Bemondások

Engedést vagy fogadott invitet követően a jelzett kártyalapot kell segítségül hívni.

Rendes licitálás után a felvevőnek általában a XX-as tarokkot kell hívnia, ettől két esetben térhet el:

- 1./ Ha a XX nála van vagy ő tette a skarba, hívhatja a XX-at vagy azt a legnagyobb nem honőr tarokkot, amely nincs a kezében és nem is skartolta.
- 2./ Más játékos tarokkskartolása után a II-től a XX-ig bármely lapot meghívhat.

Az ellenvonal tagja akkor mondhatja be tarokkszámát, ha státusa a játékszabályok vagy kötelező konvenció alapján mindenki számára nyilvánvalóvá vált.

A játékos hovatartozása egyértelmű, ha rendkívüli licitálás történt, a segítő figurát vállalt vagy rekontrázott; ezek hiányában pedig akkor, ha az ellenjátékos egy korábbi menetben, illetve a tarokkszámmal együtt kontrázott valamit.

Tarokkszámát köteles egyidejűleg bejelenteni a pagát ultimót vállaló kis honőrös és a pagát ultimót kontrázó játékos. A kis honőrös következő sorra kerülésekor köteles bejelenteni tarokkszámát, ha a pagát ultimót partnere mondta be.

Tous les trois-t az első menetben az mondhat, akinek nagy honőre vagy több honőre van.

Négy királyt az első menetben az vállalhat, akinek 5-9 tarokkja, köztük legalább két nagy lapja van.

Kis honőrös invit fogadása után a felvevő vonal köteles az első menetben bemondani a pagát ultimót. Ha a felvevő nem vállalja a figurát (a bemondásnak skiz-XXI-es felvevő esetén lehet realitása), a pagát ultimó bemondása a segítő kötelessége.

■ □ ■ □ ■

II. Középfokú konvenciók

Licitálás

Rendes licitálás

Az első licitáló hármat mond, a többiek fokozatosan emelik a felvételi fokozatokat, illetve passzolnak. A második menetben az indító köteles a kettőt tartani, az esetleges további licitálás is csak fokozatosan történhet.

A három honőrös vagy az első három passzolása után a negyedik játékos ugrással is indíthat.

Rendkívüli licitálás

Engedni nagy honőrrel vagy két honőrrel, a XX birtokában lehet.

A nagy honőrös vagy két honőrös játékos 5-9 tarokkal, a XIX és a XVIII közül legalább az egyikkel adhat invitet; a kis honőrös 7-9 tarokkal, a XIX birtokában invitelhet.

A nagy honőrös vagy két honőrös játékos a XIX-re az első menetben egy ugrással, a XVIII-ra az első menetben kettős ugrással bemondott licittel adhat invitet.

A pagátos a második menetben egy ugrással bemondott licittel adhat invitet a XIX-re.

A potenciális fogadó tehát már az invit módjából látja, hogy a játékosnál nincs nagy honőr.

Az invitet bármely honőrös kézzel fogadni lehet, a fogadás fokozatos vagy ugró licittel is történhet.

Az invit fogadása után az invitet adónak passzolnia kell.

Rendkívüli licitálásra alkalmas kézzel folytatható rendes licitálás vagy passzolni is lehet.

Néhány célszerűségi elv a licitkonvenciók alkalmazásával kapcsolatban:

- Engedni legalább középerővel helyes, gyengébb kézzel jobb a taktikai passzolás.
- Engedésre és invitelésre egyaránt alkalmas lapokkal célszerűbb az invit adása.
- Akinél nagy honőr vagy két honőr, XIX és XVIII is van, az a nagyobb lapot jelezze az invittel, a XVIII-as invit tehát tagadja a XIX-et.
- Mivel kis honőrös invit fogadása után a pagát ultimót be kell mondani, pagáttal csak olyan kéz birtokában helyes invitelni, amely átlag körüli partner támogatása esetén is esélyt nyújt a figura megnyerésére.
- Az invitet gyenge kézzel is fogadni lehet. Fokozatos és ugró licittel is fogadható XIX-es invit után a fogadó játékos kb. középerőtől fölfelé mondjon ugró licitet, ilyen helyzetben tehát a lineáris licitálás gyenge kezet jelez. A pagátos invitet a XXI-es csak akkor fogadja, ha viszonylag erős vagy az invitelő ül mögötte, mert egyébként az ultimón kívül bajba kerülhet a XXI is.

Skartolás

Aki a felvevő partnere lesz (engedő, invitelő) vagy meghívása valószínű (XX-as), az általában likvid kárót alakít ki, illetve tart meg.

Ha a XX-as felvevő nem fogadott invitet és nem akar önhívással élni, rendszerint likvid káró kialakítására, illetve megtartására törekszik.

Az **A** helyen ülő és várhatóan az ellenvonalra kerülő játékos általában úgy tesz le, hogy maradjon a kezében egy fekete fejetlen mellékszín.

A felvevő korlátozás nélkül letehet a főszínből; engedés vagy fogadott invit után a többi játékos aduskartolása is csak annyiban korlátozott, hogy a segítő nem teheti le a rendkívüli licitálással jelzett lapot.

Rendes licitálást követően az 1-4 tarokkos XX-as egy bármilyen nagyságú tarokkot skartolhat.

Más játékos csak kényszerhelyzetben tehet le tarokkot. Tarokkskartolási kényszer fennállásakor bármelyik adut le lehet tenni, de rendkívüli licitálás után a segítő kényszerhelyzetben sem skartolhatja a rendkívüli licittel jelzett lapot.

Bemondások

Hívás

Engedést vagy fogadott invitet követően a jelzett kártyalapot kell segítségül hívni.

Rendes licitálás után a felvevőnek általában a XX-as tarokkot kell hívnia, ettől két esetben térhet el:

- 1./ Ha a XX nála van vagy ő tette a skartba, hívhatja a XX-at vagy azt a legnagyobb nem honőr tarokkot, amely nincs a kezében és nem is skartolta.
- 2./ Más játékos tarokkskartolása után a II-től a XX-ig bármely lapot meghívhat.

A tarokkszám bejelentése

Rendes licitálás után a felvevő az első menetben nagy honőr vagy több honőr birtokában mondhatja be tarokkszámát.

A segítő nem jelentheti be 8 vagy 9 tarokkját, ha segítői minőségét licitálásával vagy bemondásával nem jelezte és azt az ellenvonal két játékosának bemondása sem tette egyértelművé. Aki tehát bizonytalan helyzetben tarokkszámot mond, az csak az ellenvonalhoz tartozhat.

A segítő státusa egyértelmű, ha engedett, fogadott invitet adott, egy korábbi menetben vagy a tarokkszámmal együtt figurát vállalt, illetve rekontrázott, avagy előzetesen két, a felvevőtől különböző játékos is bemondással élt (ketten kontráztak, illetve kontráztak és tarokkszámot mondtak).

Tarokkszámát köteles egyidejűleg bejelenteni a pagát ultimót vállaló kis honőrös és a pagát ultimót kontrázó játékos. A kis honőrös következő sorra kerülésekor köteles bejelenteni tarokkszámát, ha a pagát ultimót partnere mondta be.

Figurabemondás

Tous les trois-t az első menetben az mondhat, akinek nagy honőre vagy több honőre van.

Négy királyt az első menetben az vállalhat, akinek 5-9 tarokkja, köztük legalább két nagy lapja van.

Kis honőrös invit fogadása után a felvevő vonal köteles az első menetben bemondani a pagát ultimót. Ha a felvevő nem vállalja a figurát, a pagát ultimó bemondása a segítő kötelessége.

Mivel az invit módja jelzi a pagátot, a felvevő is tud a bemondási kötelezettségről, ezért ezt a konvenciót úgy helyes alkalmazni, hogy a felvevő Pu-ja a közepesnél nagyobb erőt jelez.

Lejátszás

Az ellenvonalnak az A helyen ülő játékosa az első menetben általában fejetlen treffet vagy pikket kér ki.

+++++