

Paskievics féle XX-as hívásos (6 bemondásos) tarokk haladóknak

Kégl Lóránt

2004. január



Előszó

A tarokkjáték a XV. Században, Olaszországban alakult ki. Története során hosszú fejlődésen ment keresztül, különböző válfajait egész Európában játsszák vagy jobbra inkább csak játszották. A magyar tarokknak a Paskievics féle változata a XIX. század közepén alakult ki, állítólag arról a Paskievics tábornokról kapta a nevét, aki a cári Oroszország oldalán harcolva részt vett az 1848-49 forradalom és szabadságharc leverésében. Egyesek szerint a 48 ponttal nyerhető partinak köze van a '48-as évszámhoz.

A játéknak később más, – látszólag – sokrétűbb változatai is kialakultak, mondván, hogy ez már unalmas. Létezik az ún. „színes” vagy „illusztrált”, további néven „Palatinusz” tarokk, ahol a szokásos 6 bemondás (tulétroá [2 egység (bemondva)], négy király [2 egység], dupla játék [a játék 4-szerese], volát [a játék 6-szorosa], pagát ultimó [10 egység], XXI-fogás [42 egység]) mellett egyéb figurák is játszhatók (centrum, kismadár, nagymadár, pagát uhu, király ultimó, király uhu). Van Paskievics féle parti, ahol néhány figurát (király ultimó, pagát uhu, centrum) átvesznek, de a látszat ellenére ez nem teszi a játékot érdekesebbé, csak kuszábbá. Mégis, az illusztrált tarokkot sokan úgy tekintik, mint a Paskievics továbbfejlesztését. A legtöbb leírás konkrétan kimondja, de legalábbis sugallja, hogy „tanuld meg a Paskievicset, aztán jöhet az igazi” [vagyis az illusztrált]. Ez alapvetően téves hozzáállás. Meggyőződésem (és tapasztalatom), hogy a legtöbb illusztrált tarokk játékos egyáltalán nincs tisztában az itt leírt kifinomult játékmódok nagy részével, és nem követ (eléggé) pontos és logikus konvenciókat. (Még a nyomtatásban kiadott útmutatók, leírások is súlyos észszerűtlenségeket, lejátszási hibákat tartalmaznak.) *Nagyon szomorú jelenségnek tartom, hogy az amúgy is kihalófélben lévő játéknak az eredeti, komoly változatát még a tarokkosok közül is csak kevesebben játsszák.* Az ún. „magas” tarokk még további figurákat épített be (pl. pagát fácán: a pagát az első körben üt => 50 egység, vagy 3-király (más néven királycsalád): az utolsó három ütést három tetszőleges király viszi haza => 100 egység, sas uhu: a 8. ütésben a sas (a II-es) üt => 20 egység), amelyek már kifejezetten a hazárdírozás, illetve – erős lap esetén – a nyerészkedés irányába viszik el a játékot. Talán érdemes megemlíteni még egy változatot, melyet kitalálói – kicsit talán nagyképpen – „magyar” tarokknak neveztek el. Ez tulajdonképpen az illusztrált tarokk, kiegészítve néhány új figurával. A többi „fejlesztéssel” ellentétben ennek kitalálói legalább – nyomtatásban is megjelent – érvekkel is megpróbálják alátámasztani módosításaik létjogosultságát, ami mindenképpen értékelendő, ugyanakkor az érvek sokszor vitathatóak, néhány esetben pedig egyértelműen hibásak, melynek legfőbb oka, hogy az – illusztrált tarokkleírásokban is tapasztalható – lejátszási, taktikai hibák, a valószínűségek téves megítélése rájuk is jellemző.

Én tehát határozottan úgy hiszem, *az imént felsorolt változatok nem mélységében, hanem inkább „szélességében” terjesztik ki a tarokkot, és sok szempontból a „közönséges” kártyajátékok szintjére degradálják azt.* Véleményem szerint így kifejezetten ártalmasak, „rossz híret keltik” a tarokknak a játékot csak felületesen ismerők körében.

A tarokkosok – joggal – büszkék arra, hogy „értéket” őriznek, amely ráadásul szorosan kötődik a magyar kultúrához és történelemhez. Ugyanakkor valószínűleg ez a büszkeség is hozzájárul ahhoz a meglepő jelenséghez, hogy nagyon sokan – más hasonlóan összetett játékoknál szignifikánsan nagyobb arányban – évtizedeken keresztül, egész életükben rossz szokásokkal, hibás (nem kifizetődő) taktikákkal játszanak anélkül, hogy ezekről tudomást vennének, ezeket elismernék, esetleg – akár még „külső” segítséggel is – logikusan felülvizsgálják.

Ez az írás tehát – főként a konkrét lejátszási irányelveket illetően – azoknak szól, akik a 6 bemondásos, Paskievics féle tarokkot üzik, abban viszont már nem kezdők, mivel

alapkérdésekkel nem foglalkozik. Az itt leírt irányelvekkel a játék stratégiáját a nyereményre optimalizáltam, több évtizedes tapasztalattal és bölcs, öreg partnerekkel a hátam mögött azt mondhatom, aki ezeket a tanácsokat megfogadja, rendszeresen a lehető legnagyobb nyereséggel áll föl az asztaltól. Az alapvetés az, hogy ha a nyereményre figyelünk, az érdekes játék automatikusan kialakul. Szerénytelen reményeim szerint ez a tanulmány is egy kis lépés a tarokkjáték közel 600 éves evolúciójában.

Licitálás, invitálás

Adott vagy „engedett” játék:

A:3, B:2, A: passz; A XX-assal B-nek „adta” a játékot. A általában nagyhonörös és legalább 5 tarokkja van. Ha nincs 5 tarokkja, nem licitál, hiszen valószínűleg úgyméghívják majd, bár 4-tarokkos skizzel, 2 „passz” után (a 3. helyen) megfontolandó. A pagátos adást és invitet lásd később.

Invit

Invitet csak erős lappal adunk, *fogadni* ellenben *bármilyen lappal szabad*. Menekülő invitet a mi felfogásunkban nem játszunk, tehát a gyenge XXI-es sem adhat invitet, mert ezzel „eljátssza a becsületét”, és többet nem fogadják az invitjét. A menekülő invit aláássa az invit értékét, mert a fogadó nem tud különbséget tenni az „igazi” és a menekülő invit között. Ez pedig hosszútávon mindenkinek rossz.

Általában szabály az, hogy az invitet fogadó törekedjen arra, hogy az invitáló 2 lapot kapjon. Tehát az invitáló mögött ülve az invitet szólóval fogadjuk akkor is, ha az „1”-et tarthatnánk is. Ez alól kivételt képezhet az az eset, amikor a fogadó maga is erős, pláne, ha pagátos is.

Az invit adása történhet XIX-esre vagy XVIII-asra. XIX-esre 2 féleképpen lehet invitálni:

- A:2, B:1 (vagy szóló), A:passz; A invitál, B fogadja. Ha B A mögött ül, szólóval érdemes fogadni, hogy A 2 lapot kapjon. Egyéb esetben elég 1-et mondani. Ebben az esetben egy 3. licitáló ugyan szólót mondhat, de ha B ezt tartja, az invit létre jön (ha nem tartja, a 3. licitálóra száll az invit joga, de ez rossz játék B részéről);
- A:3, B:1, A:tartom (vagy szóló); B invitál, A fogadja. Szólóval akkor, ha B mögött ül (hívó), hogy B 2 lapot kapjon.

Minden olyan invit, melyet csak szólóval lehet fogadni (tehát az összes többi), XVIII-as invit.

Ezek tehát:

- A:3, B:szóló, A:tartom; B invitál, A fogadja;
- A:1, B:szóló, A:passz; A invitál, B fogadja. A csak akkor játssza ezt, ha igen jó lapja van, egyébként hasznosabb a következő megoldás;
- A:3, B:2, A:1, B:szóló; A invitál, B fogadja. Csakis szólóval lehet fogadni, „tartom”-mal nem. (Ezért is XVIII-as invit ez ebben a felfogásban. Van ahol ezt mégis XIX-es invitnek játsszák [„tartom”-mal fogadhatóan], ami végül is nem tekinthető hibának, de nem ajánlott. Emögött az a logika húzódik, hogy XIX-essel jóval könnyebb játszani, ezért a XVIII-as inviteket könnyítjük inkább.) Ha B nem akarja fogadni az invitet,

passzolhat. Ennek a mi felfogásunkban nincs sok értelme, hiszen menekülő invitet nem adunk, tehát minden esetben érdemes fogadni azt. B-nek egyedül akkor érdemes esetleg másként tennie, ha XX-asa is van, de még akkor sem feltétlenül, hiszen így az invitáló A csak 1 lapot kap. B a „passz”-on kívül még a „tartom” mondással is visszautasíthatja az invitet (ha tehát nem XIX-es invitnek játsszuk), tovább szorítva A-t (A szólózhat, ha akar). Ennek a mi felfogásunkban így nincs értelme, nem játsszuk. B-nek tehát mindenképpen érdemes szólóznia, kivéve, ha XX-asa van, de sokszor még akkor is megfontolandó;

- A:3, B:2, A:szóló, B:tartom; A invitál, B fogadja. Szinte megegyezik az előzővel, de A jelzi, hogy még „annál is” jobb lapja van. Ebben az esetben B XX-as birtokában már nyugodt szívvel passzolhat, valamint adott esetben bátrabban mondhat pl. „duplát”, tudván, hogy A-nak igen jó lapja van. (Ha az előző változatot mégis XIX-es invitnek játsszuk, akkor ez az egyetlen „visszafordított” XVIII-as invit, tehát ebben az esetben az imént leírt megfontolások nem érvényesek);
- A:3, B:2, C:szóló, A:tartom; C invitál, A fogadja. A „passz”-a esetében B is fogadhatja, ámbár A részéről mindig érdemes fogadni, tehát ez csak rossz játék esetén fordulhat elő. C csak nagyhonőrös lehet, így tehát minden esetben jól jár, hiszen vagy a másik nagyhonőrrel lesz, vagy az 1. helyen licitáló (tehát erős) pagáttal. Ebben az esetben, ha C skízes, a bemondott XXI-fogás is lehetséges. (Ezt is szokták XIX-es invitnek tekinteni, ez azonban az előzőekhez hasonló megfontolásból itt sem ajánlott);
- A:3, B:2, C:1, A (vagy B):szóló; A (vagy B) invitál, B (vagy C) fogadhatja („tartom”-mal). Van ahol ezt nem invitként játsszák, megegyezés kérdése, mindkét elv érvekkel alátámasztható, és egyébként is nagyon ritkán fordul elő.

Pagátos invitnél és adott játéknál kötelező az ultimó mondás, tehát igen erős (és persze hosszú) lapra feltétlenül szükség van. Fontos továbbá, hogy csak az előttünk ülő felé invitáljunk, így nem kockáztatjuk, hogy a partnerünk XXI-esét mi hajtjuk be.

Ez alapvető taktikai megfontolás, mindazonáltal „iskolánk” mégis továbbfejlesztette ezt. A pagátos invit (a kötelező ultimó mellett) számtalan érdekes játékot (XXI-fogás vagy a nagyhonőrök szerencsés összekerülése esetén 1-es vagy szóló dupla játék ill. volát) segíthet elő, ugyanakkor ahhoz, hogy az invitet fogadó veszélybe kerüljön, több szerencsétlen feltételnek kell teljesülnie (gyenge XXI-es, mögötte ülő, nem túl gyenge skíz, őt valamennyire segíteni tudó partner), így bizonyos esetekben vállalható kockázatot jelent a pagátos invit (vagy engedés) a szemben ülő játékos felé. Ez akkor játszható, ha a szemben ülő játékos mögött ülő még azelőtt passzol, mielőtt a 2. értékes (passztól különböző) licit elhangzott volna, mert ez esetben biztos, hogy nem „lapító” skízről (ld. a fejezet utolsó bekezdését) van szó. Ilyenkor csak akkor kerülhetünk bajba, ha (amellett tehát, hogy az invitfogadó gyenge XXI-es) a talonból behúzza a skízt, vagy esetleg ha rövid XX-asos skízzel nem licitált (és a talonból kapott két lappal feljavul a lapja egy esetleges fogáshoz). Ezt a feltételt az alábbi licitek elégítik ki:

- A:passz, B (pagáttal): [XIX-essel] 2 vagy [XVIII-assal*] 1, C:passz, D:1 vagy szóló, B:passz;
- A:passz, B (pagáttal és XVIII-assal** [és emellett bizonyára XIX-essel és/vagy XX-assal]):3, C:passz, D:2, B:1, D:szóló;
- A:passz, B (pagáttal és XX-assal):3, C:passz, D:2, B:passz;
- A:3, B:passz, C (pagáttal): [XIX-essel] 1 vagy [XVIII-assal*] szóló, D:passz, A:tartom (XIX-eses esetben D akár szólót is mondhat, de A ezt is tartja);

Vagy ugyanez eggyel eltolva:

- A:passz, B:3, C:passz, D (pagáttal): [XIX-essel] 1 vagy [XVIII-assal*] szóló, B:tartom;

* Pusztán XVIII-assal (XIX-es vagy XX-as nélkül) nehezen képzelhető el egy pagátosinvit-képes lap, így ezek nemigen játszhatók, illetve XIX-es vagy XX-as birtokában van jobb megoldás.

** Amennyiben csak XVIII-assal játszunk „visszafordított” invitet.

Vegyük észre, hogy a 4. esetet kivéve mindig az ellenfél fog indulni, és valószínűleg a nagyhonőrjünkkel is ütni fognak, így minden egyéb nagy ütőnek nálunk kell ahhoz lennie, hogy a kötelező ultimó vállalható legyen. Vagyis az invitálás (engedés helyett) ezekben az esetekben csak arra szolgálhat (a játék drágítása

mellett), hogy 2 lapot kapjunk a talonból, a XX-asnak, a XIX-esnek és a XVIII-asnak is gyakorlatilag mindig a birtokunkban kell lenniük. Tehát 9 tarokkal legjobb engedni (3. eset), 8 tarokkal és egy rossz (nem király) színnel az 1. vagy a 2. eset a célszerű, remélve, hogy a 2 kapott lap legalább egyike tarokk lesz, és királyt nem kapunk. (XVIII-assal az 1. eset helyett inkább a 2. a jó, mert ha mögöttünk licitálnak, „olcsóbban” el lehet állni az invittól.) Az 5. eset sem igazán játszható XX-as nélkül, XX-assal viszont egyszerűbb passzolni, így gyakorlatilag sosem valósulhat meg. Valójában a 4. eset az, amely viszonylag gyakran realizálható, de ennél is kimondható, hogy a 3 legnagyobb ütő közül legalább kettőnek nálunk kell lennie, és persze további középlapok sem ártanak, de ez a „szokásos”, balra adott pagátos invitre is ugyanígy igaz.

Egyéb licittel kapcsolatos megfontolások

Ha valaki nem akar sok lapot kapni, invit szándéka nélkül is indíthat 2-vel vagy 1-gyel (sőt, szóloval is, kizárva a többiekét a licitból), ám ha a vélt invitet fogadják, azt „tartom”-mal vissza kell vennie (de csak 1-szer, ld. a Rossz szokások fejezetben). Ha valaki azonban 3-at mondott, és ez rajta maradt, tehát mindenki más passzolt, nem vehet kevesebbet, ez ellentmondana a játék filozófiájának. Ezt csak az utolsó helyen tehetjük meg (hiszen ott még tulajdonképpen nem mondtunk semmit).

Nagyhonőrre mindig licitálunk, kivéve, ha rövid (kevesebb, mint 5 tarokk) és XX-asos lapunk van. Ebben az esetben ugyanis nem tudnánk adni a partit, hiszen félrevezetnénk a partnert, tehát passzolunk. Mivel XX-asunk van, valószínűleg úgymint meghívunk minket. skizzel esetleg hallgathatunk akkor is, ha már ketten licitáltak előttünk, ezzel esetleg fogási helyzetbe kerülhetünk.

Bemondások

3-as tulétroá esetén a 4-király biztatás kizárja a fejetlen színt, és általában 6-7 tarokkot jelent egy extra ütővel. Fejetlen szín esetén inkább „duplá”-val biztassunk. Magasabb játéknál ez már nem igaz, mert a „dupla” drága (bár esetleg még 2-es játékban könnyebben megvan).

Egyedül licitáló, tulétroát jelentő, 8-tarokkos felvevőt 5 tarokkal, 9-tarokkost 4 tarokkal mindenképpen biztassunk az előző bekezdéshez igazodva. Ennél kevesebb tarokkal is elképzelhető a biztatás, figyelembe véve az ülésrendet, a hívó személyét és tarokkjaink nagyságát, pl. ha kétszer is alá tudunk hívni az ellenfeleknek.

Tarokkszámot jelentő, de tulétroát nem mondó felvevőt csak abban az esetben érdemes 4-királyal, vagy duplával ultimóra biztatni, ha a bemondás nagy eséllyel meg is van, és/vagy a XXI-fogás is felmerülhet. Ha szinte biztos a kontra, a biztatásnak nem sok értelme van, mert egy kontrázott 4-király 4 egység, a bemondott ultimó 10, tehát 6-ot nyerünk, de csak akkor, ha valóban a felvevőnél van a pagát, aminek az esélye a tarokkszámtól függően 50% körül van, továbbá a – biztatás híján – csöndben megcsinált ultimó is 5 egység. Mindez persze átértékelendő nagy értékű „ultikassza” esetén, ld. később.

Tulétroát legalább 5 tarokkal mondunk, licitáló pagát ellen pedig legalább 6-7 tarokkal. Ha partnerünk mégis biztat, vagy tarokkszámot tud bemondani, 2. körben már bemondhatjuk a tulit 3-4 tarokkra is. Adott vagy invitált játék esetén tehát, amikor tisztázottak a partnerviszonyok, a hívó által 1. körben mondott tulétroá legalább 5 tarokkot és persze nagyhonőrt jelent. Ugyanez igaz a „spontán” meghívott XX-asra is. Ebben az esetben, ha tarokkszám híján nem tudunk tulit mondani, törekedjünk arra, hogy minél előbb jelezhessük partnerséget. Ilyen esetben mindig a honőrrel ütünk először, nem pedig a XX-assal, pl. ütünk a nagyhonőrrel, és tarokkal jövünk, ebből a partner kitalálja a XX-asunkat. Ellenben ha a XX-

assal ütöttünk volna, semmi sem utalna a nagyhonőrünkre. Az 5-tarokkos tulétraó szabálya alól kivételt képez, ha a partner tarokkszámot jelez, ekkor 4 vagy néha akár 3 tarokkal is mondhatunk tulétraót. Ilyenkor (is) a tarokkok nagysága, az ülésrend és a hívó személye képezik megfontolás tárgyát.

Előlről mondott tulétraó erősebb lapot (inkább legalább 6 tarokkot) ígér, de ha a pagát is licitált, az ennek ellenére mondott tulétraó igen erős lapot kíván. Gyenge lappal akkor se mondjunk előlről tulétraót, ha mindhárom honőr a kezünkben van. Ha erős partnerünk ennek ellenére biztatást ad, másodszorra mondjuk be. Ilyen helyzetben azonban rendkívüli jelentősége van az ülésrendnek. Ha ugyanis az erős partner közvetlenül a felvevő mögött ül és ő az induló, nem tudhatja, hogy a felvevő által 2. körben mondott tulétraója rövid 2 nagyhonőrt, vagy hosszú skizt jelent-e. Ilyen helyzetben tehát XXI fogást csak a felvevő mondhat be, a partner csak az erőt jelezheti. Kivételt képez, ha a hasonló helyzetben induló partner biztatására a felvevő tulétraót és ultimót mond. Ebben az esetben az erős, induló partner is bementhatja a XXI-fogást, mert nyilvánvaló, hogy a felvevő hosszú és nincs nála a XXI-es. (Ha ilyen esetben a felvevő netán elfelejtette előlről bementani a tulétraót, erről már hallgasson, mert ellenkező esetben az erős partner bementja a XXI-fogást. Megtörtént...)

Amennyiben az adott vagy invitált játékot felvevő játékos nem mond tulétraót, az invitet adó játékos csak akkor mondhatja be azt, ha 2 honőr van nála, hiszen különben nem tudhatja, hogy partnere kishonőrrel vagy gyenge nagyhonőrrel fogadta-e az invitet. Ha tulétraó mondás mellett még tarokkszámot is tud mondani, a partnere megfontolhatja, hogy bementja-e az ő ultimóját. Ezt rendszerint 4 tarokkal, vagy esetleg erős 3 tarokkal, hívóként teheti meg. Ha még sem teszi, a csendes ultimóról mondjunk le, és a pagátot adjuk haza a partnernek. Csakis extrém erős lap esetén mondjunk egyedül egyből ultimót az invitált partner tulétraója nélkül.

Ha az invitálónál tehát nincs 2 honőr, de tarokkszámot jelez, az invitált partner nagyhonőr és 3-4 tarokk birtokában 2. körben bementhatja a tulétraót (ld. feljebb), jelezve ezzel, hogy nagyhonőrös. 2-tarokkos nagyhonőr vagy szóló skiz még ebben az esetben se mondjon semmit, viszont nagyhonőrijét a lehető leghamarabb mutassa meg.

Ahogy már említettük, pagátos invitet, adott játékot csak az előttünk ülő játékosal játszunk, nehogy a kötelező ultimó mondás után mi hajtsuk be a saját partnerünk XXI-esét. Ha az invitált játékosnál 2 nagyhonőr van, ezt a partner felé ultimó mondással kell jeleznie, hiszen tisztában van vele, hogy partnerének úgyszólván kötelező lenne bementani azt. Ha a 2 nagyhonőr mellett legalább 3 (tehát összesen 5) tarokk van, mondjon tulétraót is. Ha nincs, 2. körben (a partner valószínűsíthető tarokkszám jelentése után) lehet azt bementani.

Ha a pagátosnak „jóhiszeműen”, 1 honőrrel tulétraót mondanak, a pagátosnak nagy tarokk (egyébként [nagyhonőr birtokában] legtöbbször logikátlan) hívásával kell jelezni a nagyhonőr hiányát. Ezzel szerencsés esetben – skizes partner és jó ülésrend – már egyben hajtja is az ellenfelet. Ebből kifolyólag elmondhatjuk, hogy pagáttal általában csak legalább 1 nagy tarokk birtokában licitáljunk, amivel jelezni tudunk. Még ebben az esetben is kerülhetünk bajba, ha pl. azzal az ütővel ütnünk kell, és nincs több, amit hívhatnánk. Ilyenkor látványos „rossz” játékkal, pl. a pagátnak az ellenfélhez való elkenésével jelezzünk!

Ha a játékosok volátot mondanak, ellenfélként, ha a partnernél elég jó lapot sejtünk, rövid (1-2-tarokkos), 1 ütős lappal megkontrázhatjuk a 4-királyt, jelezve a partnernek az ütőnk, amire ő esetleg megkontrázhatja a volátot. Persze könnyen lehet, hogy a partnernél nincs elég jó lap ehhez, és a játékosok megrekontrázzák a 4-királyt. Ennek eldöntése mérlegelés kérdése; látunk-e esélyt arra, hogy a partner képes legyen megkontrázni a volátot.

Ha a játékosok ultimót mondanak, hosszú, de gyenge lappal megkontrázhatjuk a tulétraót, amire a rövid partner megkontrázhatja az ultimót, amennyiben van legalább 1 kiemelője, amivel segíthet nekünk. Itt tehát az előző (4-király, volát) esettel ellenkezőleg, a hosszú ellenfél kontráz elsőnek. Itt is fenn áll a veszélye annak, hogy a partner nem tud

segíteni, és a játékosok megrekontrázzák a tulétroát, ez a játék szintén mérlegelés kérdése tehát.

Leszorított, de hosszú XXI-es az ellenfél kontrája esetén 4-királyal tudja jelezni a partnernek, hogy mégis tarokkot kér, hiszen a rekontra (=>szubkontra) játék nagyon drága. Ennek akkor van értelme, ha a XXI-es másképp nem bír jelezni (pl. tarokk hívással). A XX-asnak – csak úgy, mint a skízes partnerének – mindig mérlegelni kell, hogy a szín vagy a tarokk segíti jobban partnerét. Nem mindig igaz, hogy a skíznek tarokkot, a XXI-nek szint kell hívni.

Egyszerre duplát és volátot nem szabad mondani, ez szabálytalan. Megegyezés kérdése, hogy a következő körben, a partner (4-király) biztatása után a duplát mondó játékos bmondhatja-e a volátot, vagy ugyanaz a játékos egyáltalán nem mondhatja be.

Lapkezelés

A jó lapkezelés a tarokkjáték lelke. Fontos szabály, hogy a tarokkokat mindig számoljuk, különösen XXI-fogásos vagy ultimós játékban. Sok esetben a kiment tarokkok nagysága is fontos (nem lehet bizonytalankodni, hogy pl. „kiment-e már a XVI-os”, a XX-asról vagy a skízről nem is beszélve...), továbbá a ment színeket is ismerni kell, sokszor az is fontos, hogy ki milyen nagyságú szint tett egy adott körben. Gyakorlatilag azt mondhatjuk, *képesnek kell lenni arra, hogy a parti bármely pillanatában szó szerint visszamondjuk az addig lefolyt játékot.* A rutinos játékos persze ki tudja szűrni a lényeges információkat, ugyanakkor minél jobban ismerjük ezt a játékot, annál jobban tudjuk, hogy gyakorlatilag nincsenek „lényegtelen” információk...

Mindig megfontolás tárgya, hogy ki a hívó, az ülésrend (egész más játékot igényelhet egy szemben üléses helyzet, mint egy egymás melletti). A színes lapoktól minden áron való szabadulás ösztönös ingerét sok esetben le kell győzni, mert még ellenjáték esetében sem mindig hoz sikert.

Általános szabály, hogy ne a gyengébb játékos irányítsa a játékot, hanem rendelje alá magát az erősebb partnernek. Bár gyenge lappal hajlamosak vagyunk nem figyelni, mondván, hogy nincs értelme, a játékot érdemben befolyásolni úgy sem tudjuk. Ez súlyos hiba! *Rossz lappal is jól kell játszani!* Sokszor csak annyi a feladatunk, hogy jó helyre kenjünk, de ennek elmulasztása is súlyos „költségtöbblettel” járhat.

Skartolás (talonolás)

- Általában a színsokaság beállítása az elsődleges, tehát a különböző színektől való szabadulás, vagy azok „gyűjtése”. Ez a legfontosabb szempont. Legtöbbször hasznos szinteleníteni, a kivételeket lásd később;
- Magunknak minél nagyobb értéket, az ellenfélnek minél kisebbet tegyünk le, de ez minden ösztönünk ellenére csak másodrangú szempont általában;
- Ha az előző 2 szempont alapján egyenrangú lapok közül választhatunk, igazodjunk az olyan mondásokhoz, hogy „Partner kárót nem tart, ha tart, kettőt tart”, „Pikken csúszik a pagát”, „Pikket ha baj van”, „Ulti ellen feketét”, „Pikken vész el minden”. Tehát ha pl. hívók vagyunk, és ulti ellen játszunk, tartsunk egy fekete szint, mert a partnerünk is ehhez fog igazodni.

Az induló már a talonolásnál gondolja meg, hogy valószínűsíthetően mit fog hívni, és ehhez igazodva talonoljon. Pl. az induló ellenfél általában akkor is tartsa meg a 4. (fejetlen) szintet, ha 3 királya van, hiszen lehet, hogy létfontosságú lesz a fejetlen szín hívása.

Ultimó ellen természetesen a többféle szín lehet hatékony, de ez függhet az ülésrendtől, erőviszonyoktól, tarokkszámtól, stb.

A „harmatosan” gyöngé és pláne rövid ellenfél, ha a játékosok indulnak, inkább nagyobb értéket tegyen a talonba, mint hogy szintelenítsen, hiszen valószínűleg úgysem fog „szóhoz jutni”, kifogy, mire esetleg szín hívásra kerül sor. (Ha viszont a partnere, vagy ő maga indul, ez már nem igaz.)

Rövid (1-3-tarokkos) és fejnehéz partner (pl. szingli XX-as, vagy pl. XX, XIV) tartson minél többféle szintet, hogy ne kényszerüljön összeütni a saját partnerével.

A XXI-es mentés külön művészet, ilyenkor, ha a licit alapján bajt sejtünk, minél többféle szintet kell tartani, amiket a partner segítésére hívunk, akár tarokk fektetése árán is. Általánosságban legalább 3féle szint érdemes tartani, 4féle szint csak akkor, ha ez nem kerül semmibe, tehát 6 tarokkból ne fektessünk a 4. szín kedvéért. Persze ha 3 királyunk van, megfontolandó...

XXI-est fogó skíz tartson 2-3féle szintet. Ez persze függ az erőviszonyoktól is, jó partner esetén kevesebb szín kell. XXI-est fogó skíz partnere általában szintelenít, kivéve ha a licitból az derül ki, hogy a skízes gyöngé, ezért majd színeket kell neki hívni.

8-tarokkos, de fejetlen felvevő lehetőleg akkor is dámát tartson, ha szíve szerint letenné, hiszen magának talonol. Ennek jelentősége lehet, ha az ellenfél pont annak a színnek a királyát keni el, így a dáma „fölrurasodhat”. Továbbá mivel a partner kicsit tesz a talonba, ezzel csökken a valószínűsége, hogy a felvevő színe egyezzen a partnerével.

Lejátszás

Mit hívjunk elsőként:

Az erős felvevők számításait ellenfélként többnyire fejetlen szín indításával lehet keresztül húzni. (Ezért írtuk, hogy 3 király esetén is érdemes a 4. fejetlen szín megtartása.) Mégis, a leghátul ülő partnernek bizonyos esetekben megpróbálhatunk király mellőli hosszú szintet hívni (lehetőleg dámát), mert a játékosok legtöbbször nem fognak beütni, így a partner üthet a kör végén.

Tarokkszám nélkül bementett ultimó ellen a 6-tarokkos, 2féle színű, ütni egyébként esélytelen ellenfél a szingli színét hívja, mert egyetlen esélye, hogy a pagátossal 2-szer egyezzen a dupla színben.

Játékosként az előttünk ülő partner felé általában először kis tarokkal induljunk, mert a rövid ellenfél mindenképpen be fog ütni, így a nagyobb tarokkjainkat „fölnevelhetjük”. Amikor az összes deklarált ütönket kijátszottuk, a legnagyobb tarokkal kell jönni, informálva a partnert, a kivételeket lásd később.

Ha az egyedül licitáló játékos előtt ülünk, és hívók vagyunk, érdemes megfontolni a tarokk hívást, hogy az előttünk (tehát a felvevővel szemben) ülő XXI-es partnert hazaküldjük. Amennyiben van nagy ütőnk, amivel újra át tudjuk venni az ütést, erre csak akkor van szükség, ha a partner feltehetőleg nagyon rövid. Amennyiben partnerünk licitált, de nem ment 2-nél tovább, nem kell félni, mert rossz lap esetén még szemben ülve is 1-et kellett volna mondania.

Bementett ultimó esetén az ellenfél lehetőleg rövid fekete színnel induljon, hallgatólagos szokás szerint a 6-7-tarokkos partner úgy skartol, hogy fekete hívást vár; „Ulti ellen feketét”.

Ha a játékot megkontrázzák, és a kontrázó partnere indul, hívása az ülés rendjétől függ. Tételezzük föl, hogy 3 tarokkjá van, egy nagyobb ütővel. Ha partnere előtt vagy vele szemben ül, induljon a nagy tarokkjával. Ha azonban a partnere mögött ül, akkor a kis tarokkal induljon, hogy a partner visszahívása után a nagy tarokkjával kiemelje a felvevők egyik ütőjét.

Induló meghívott játékos, amennyiben XXI-fogás lehetősége fennáll (pl. a partnerünk egyedül licitált, és nem mondott tulétroát), A partnerrel szemből vagy mögüle mindig a legnagyobb lapjával (tehát általában a XX-assal) indul, vagy ha a XX-as alatt sora van, annak legkisebb tagjával. Ha a partner előtt ülünk, ennek nincs értelme, ilyenkor kis tarokkal induljunk. (Lehetőleg ne a legkisebbel; a legkisebb tarokknak sokszor van jelentősége, főleg ha a partner előtt ülünk és/vagy ultimós és/vagy XXI-fogásos helyzetekben.)

Örök dilemma, hogy mit hívjunk, ha XXI-est kell menteni. Sokszor egyértelmű (pl. szólóig leszorított XXI-es, kontra-parti => szín). Van olyan, amikor viszont nem ilyen könnyű a dolgunk. Ilyenkor megfontolás tárgya kell, hogy legyen a leszorítás mértéke, kontrázott-e a skízes, kontrázott-e a skízes partnere, volt-e tarokkszám jelentés, és persze nem utolsó sorban a saját lapunk. Amennyiben fölmerülhet, hogy a XXI-es partnerünk tarokkot kér, célszerű a XX-ast hívni (vagy ha alatta sorunk van, annak legalacsonyabb tagját), amelybe a konvenció szerint a XXI-es X-esnél kisebbet tesz, ha színt kér, és X-est, vagy nagyobbat, ha tarokkot. Persze előfordulhat, hogy erre nem képes (pl. nincs X-esnél kisebb tarokkjá), ezért a további hívásoknál figyelni kell, hogy alulról tesz (tehát a bedobott tarokkjai nőnek), vagy ellenkezőleg, fölülről tesz. Első esetben színt kell neki hívni, a második esetben pedig tarokkot, ha van rá lehetőségünk. További dilemma, hogy mit hívjunk, ha a partnerviszonyok még nem derültek ki, tehát a XXI-es nem tudja, hogy vele vagyunk. Ebben az esetben előfordulhat, hogy a XXI-es nem mer belemenni a színünkbe, mert fél, hogy azt ellenfélként, gonoszul, például hosszú király mellől hívtuk. Viszont ha XX-as hívással jelezzük a partnerséget, azzal megfosztjuk magunkat egy későbbi ütés (és újabb mentőszín hívás) lehetőségétől, és esetleg akarata ellenére hajtjuk a partnerünket. Ilyenkor is mérlegelés kérdése tehát, hogy vajon akarhat-e a XXI-es tarokkozást. Ha biztosak vagyunk benne, hogy színt kell hívnunk, érdemes nem a legjobb mentőszínünket hívni egyből (hátha a XXI-es nem mer belemenni, és ezzel elpuskázunk a legjobb menekülési lehetőséget), hanem esetleg egy királyt vagy a hosszabbik színünket (ha van) hívni. Ha a XXI-es nagy bajban van, ha teheti, úgymint belemegy, ha meg nem, nagy bajt valószínűleg akkor sem csinálunk. Ha a XXI-es képes ütni, tarokk hívásával egyértelművé teheti, hogy tarokkozást kér, ugyanakkor szín hívása esetén nem egyértelmű, hogy színt kér. Ilyenkor figyelni kell, hogy a XXI-es hosszú vagy rövid színből indul (ez persze nem mindig egyértelmű). Ha a XXI-es kétszer is tud hívni, és másodikkra is ugyanazt a színt hívja, valószínűleg tarokkozást kér, mert gyenge XXI-es különböző színekkel próbálná meg aláásni a skízes játékát.

Egyéb konvenciók, jó tanácsok:

Miután az összes deklarált ütőnk kiment, a legnagyobb tarokkunkat kell hívni. Ám ha a kint lévő (nem deklarált) tarokkok közül éppen a 2. legnagyobb van nálunk (de ezt eddig jelezni nem tudtuk), kis tarokkot hívva jelezhetjük a partnernek, hogy van még valamink. Például ha van egy XVII-esünk, a XIX-es kiment (esetleg pont azt ütöttük le az imént), ne hívjuk a partner alá, mert pl. tulétroá esetén kénytelen lesz azt fölülütni. Mérlegelés tárgyát képezi, hogy ha ugyanebben az esetben XVIII-asunk van, azt kihívjuk-e a partnernek. Mivel ebben az esetben a XVIII-as úr, nagy bajt ezzel nem csinálunk, hiszen a partner azt kihagyhatja, viszont bizonyos esetekben nagy jelentősége lehet, hogy a partner még egyszer tudja az ellenfelet keríteni nekünk (vagy fordítva, mi tudjuk az ellenfelet keríteni a partnernek).

3-as játék esetén, ha a felvevő tulétroát mond, ezen kívül azonban semmilyen bemondás nem hangzik el, a partit nem játszunk le, hanem az ellenfelek kifizetik a 3-3 egységet. Ebben az esetben egy 7-tarokkos (esetleg erős, 6-tarokkos, 1 féle színes) pagátos ellenfélnek érdemes megkontrázni a tulétroát. A játékot megkontrázni csak akkor érdemes, ha a tulétroát is meg tudjuk buktatni, különben nem sok esélyünk van; „3-as tuli nagy hatalom”. Érdemes az ellenfélnek a tarokkszámát is bemondani, ekkor már nem dobjuk el. Ha a felvevőnek nincs igazán jó lapja, pl. 6-tarokkos, rossz színekkel, de XX-asa van, meghívhatja saját magát, hogy mindhárman neki fizessenek. Van, aki ezt nem tartja „etikusnak”, de ez nem így van. Egyrészt a parti gyakorlatilag mind „anyagilag”, mind élvezeti értékében mindenképpen jelentéktelen, másrészt a felvevő ezzel a játékkal kockáztatja, hogy az ellenfél mond valamit (pl. 8-tarokkot), és egyedül kell játszania. (Ha a tulétroát a felvevő partnere mondta, a játékot le kell játszani.)

Kevés kivételtől eltekintve, ha az egyik játékos színezni kezd, a partner ne színezzon, különösen, ha a tulétroát előlről (1. körben) bemondták.

A tulétroá olcsó teljesítésének téves értelmezése miatt az utolsó helyen ülő partner ne dobja bele a pagátját az előtte ülő partner kis tarokkjába, hanem üsse át azt, és a pagátot hívja ki. (Persze csak akkor, ha a játékosoknak a tarokkozás jó.)

Szemben üléskor az erősebb és hosszabb játékos mögé érdemes impasszt adni, hogy ha az impassz nem él meg, az ellenfél színhívása után ő üljön a kör végén. Szemből kihívott impasszt adó lapra (pl. ha az egyik játékos a XVII-essel indul), érdemes esetleg rátenni a pagátot, ezzel kényszerítve a játékost, hogy saját partnerének nagy tarokkját úrral fölülüsse. Ennek akkor van elsősorban értelme, ha a pagátosnál van nagy tarokk, melyet így fölnevelhet.

Ha a játékosnál XVIII-as és XIX-es is van, szemben üléskor először a XIX-essel üssön, különben partnere azt fogja hinni, hogy impasszt adott, és a XVII-est fogja hívni. Ha rövid, inkább rögtön hívja is ki a XVIII-ast, miután a XIX-essel ütött.

Ellenfélként, ha rövid, de erős lapunk van (pl. 4-tarokkos XVIII-as, XIX-es), érdemes még szemből is beütni, hogy a játékosok ne tudjanak impasszt adni gyöngé partnerünk felé.

XXI-es mentéskor a partner az ellenfél hajtásába ne üssön be nagy tarokkal, ha lát arra esélyt, hogy a XXI-es is tudna ütni. Ha van a hívottnál éppen eggyel nagyobb tarokkjá, tegye rá azt, így a XXI-es választhat, hogy üt, vagy hagyja a partnerét ütni.

A felvevők játékának igen finom információja a pagát jelzése. Lényege az, hogy – mint tulétroát mondott XX-as – nálam van a pagát vagy nincs. Ha nálam van, a XXI-essel ütök, így jelezve, hogy nem félek az esetleges kint lévő skiztől. Ha nincs nálam, először a XX-assal ütök. Megegyezés kérdése, hogy – bár hasonló logika nincs benne – ugyanezt teszem skízes, XX-asos lappal is.

Ha úgy alakul, hogy a még nem ismert XX-asnak nagy tarokkal kell ütnie a partner előtt (mert fejnehéz), a XX-assal üssön, különben leüti a saját partnere.

Az ellenfél zavaró színhívását csak akkor üssük meg a 2. helyen, ha annyira jól el vagyunk látva ütőkkel, hogy megengedhetjük magunknak, hogy „puhára essünk”. (Ez természetesen már ment szín esetére nem vonatkozik.)

Fogás alatt lévő XXI-es, ha fölmerül a gyanúja, hogy az őt elfogni akarónál nincs is skíz (pagátra licitál, vagy nem is licitált), hanem csak eljátssza, utolsó előtti tarokkjaként mindig próbáljon meg elmenni a XXI-essel. Mögöttünk ülő skizzel elfogatni magunkat még rossz játék esetén sem nagy szégyen, ám ugyanez hátulról évekig témát ad a sztORIZÁSHOZ...

Tarokk-sorozatok kezelése:

Amennyiben „sorunk” van, tehát egymás utáni tarokkok, törekedni kell rá, hogy egyrészt mindet kihasználjuk, másrészt a partner számára ezt jelezzük. Általános szabály, hogy fölülről hívunk, alulról ütünk, de ez alól sok kivétel van. Amennyiben hívásunknak „kiemelő” funkciója van, általában mégis a sorozat aljáról hívunk. Ez abban az esetben is

igaz, ha a XXI-est akarjuk „kiemelni”... Egymás mellett ülő ellenjátékosok esetén, ha „a rövidebb út” szabály szerint az elől ülőnek kell ütnie, megfontolás kérdése, hogy a sorozat aljáról üt-e, mert a partner esetleg kicsinek találva azt, fölülüthet fölöslegesen. Szemben üléskor, ha impasszt adtak felénk, érdemes a sorozat tetejéről (vagy közepéről!) ütni, az ellenfél félrevezetése céljából. Invit esetén az invitáló lappal ütünk utoljára, hiszen azt biztosan ismeri a partner.

Zárszó a lejátszási útmutatóhoz

Látható tehát, hogy ez egy bonyolult játék. Amellett, hogy rengeteg mindent kell tudni, még az itt ismertetett instrukciók és konvenciók előtt is sokszor szerepelnek az „általában” vagy „legtöbbször” kifejezések. A játék adott pillanatában sok mindent kell mérlegelni, ezért szinte lehetetlen általánosítani. Ez is mutatja, hogy még az ezernyi betartandó irányelv is adott esetben elvethető, finomítható. Ezért – ahogy már említettük – rendkívül fontos, hogy folyamatosan és hibátlanul kövessük a játék menetét.

Nyilvánvaló továbbá, hogy nem mindig áll a rendelkezésünkre az adott pillanatban a biztos döntéshez szükséges összes információ. Ilyenkor a játékosnak igyekeznie kell olyan lépéseket választani, amelyek lehetőleg minél több esetre működhetnek, illetve mérlegelnie kell a valószínűségeket, a lehetséges nyeremény vagy veszteség mértékét, és ehhez igazodva kell a stratégiáját kialakítania, majd az új információk tükrében módosítania, finomítania.

Néhány kétes szabály tisztázása

A parti eldobása és az „ultikassza”

A partit bizonyos esetekben nem játsszuk le, hanem eldobjuk. Ilyenkor ún. „ultikasszát” képezünk, minden játékos (tehát 5 játékos esetén az osztó is) betesz 2-2 egységet a kasszába. Ezt bemondott ultimóval lehet kinyerni, fejenként a felét. Elbukott (bemondott) ultimó esetén az ultisoknak viszont meg kell a bent lévő összeget duplázni. A kassza tehát nagyon megnövekedhet sok eldobás és bukott ultimó esetén. A mi filozófiánk szerint, ha 48 (ill. 5 játékos esetén 50) egység fölé megy, csak 24-24 (25-25) egységet lehet egyszerre kinyerni belőle (vagy megduplázni), mert a nagyobb nyeremény már kezelhetetlen aránytalanságokhoz vezetne. Tehát nagyobb kassza esetén át kell értékelni az ultimóra való biztatást, nagyobb kockázat mellett is érdemes lehet 4-királyt vagy duplát mondani, amennyiben a partnernél sejtjük a pagátot (ld. a Bemondások fejezetben).

Sokan félnek, hogy az ultikassza „horribilis” méreteket ölthet, mindazonáltal a legkritikább esetben nő 16 (5 játékos esetén 20) egység fölé. Ezzel együtt kétségtelen, hogy „átrendezi” egy kicsit a viszonyokat, ezért érthető, hogy szigorú körökben nem használják, eldobott parti után egyszerűen újat osztanak és továbbmennek. Az azonban tévedés, hogy nagy kassza esetén mindenki folyton értelmetlenül ultimót akarna csinálni vagy buktatni (és ezért pl. másképp talonol), hiszen többet nyerhetünk, de többet is bukhatunk vele. Az egyetlen módosítás stratégiánkban, amely kifizetődő lehet, hogy az ultimóra való – és könnyen bukó – *biztató* figurákat gyakrabban vállaljuk, hogy az esetleges csöndes ultimót bemondottá „konvertáljuk”.

Minden kör eldöntheti tehát, hogy milyen szokás szerint játszik, használ-e (mindenképpen limitált) ultikasszát, vagy a dobott parti – az új osztáson kívül – semmilyen

következménnyel nem jár. A dobás utáni duplán fizető kör (4 parti) szokása viszont komolytalan és értelmetlen, és mint ilyen, semmiképpen nem javasolt.

A parti a licit és a talon felvétele után dobható el, ha:

- Egy játékosnak 4 királya van (persze ha már osztásra ennyi van, már akkor is eldobhatja, de várhat is. Általában nem érdemes, 4 királlyal nemigen lehet nyerni);
- Egy játékosnak egyáltalán nincs tarokkja (ezt sem kötelező dobni, de nincs értelme megtartani);
- Egy játékosnak csak egy tarokkja van, és az a XXI-es (ha első licitáló, [szólóval indítva] mindjárt dobhat, ha nem, föl kell vennie a talont, és csak utána);

3 passz esetén az utolsó licitáló megfontolhatja, hogy eldobja vagy fölveszi. Ha a talon felvétele után sincs honőrje, nem játszhat, ebben az egy esetben viszont neki egyedül kell befizetni annyiszor 2 egységet, ahány játékos van. Emögött az a filozófia húzódik meg, hogy aki ilyet kockáztat, nyilván jó lappal rendelkezik, tehát ha kapna honőrt, nagyot nyerhetne.

1-tarokkos pagátra, 2-tarokkos pagát & XXI-esre nem dobunk, ezt semmilyen filozófia nem támasztja alá. A magas tarokkban az első körben ütő vagy leütött pagát, sas (II-es) is fizet (fácán figura), ezért alakult ki az a szokás, hogy az I-es, II-es és XXI-es tetszőleges kombinációjával dobható a parti, Paskievics féle partinál azonban ennek semmi értelme nincs. (Egy pagát 8 színnel jobb lap, mint pl. egy V-ös ugyancsak 8 színnel, legalábbis az ellenfél nem csinál ultimót... Miért nem dobhatjuk el az utóbbi esetben is?) Ezek a szokások csökkentik az érdekes partik számát.

Az „egy kézből” mondott és le nem játszott 3-as tulétraó (ld. Lejátszások; Egyéb konvenciók, jó tanácsok fejezet) nem minősül eldobásnak, hiszen a parti itt megvalósult.

Rossz szokások, közkeletű tévhitek

XX-ast fektetni nem szabad. Ha megengednénk, a leszorított XXI-est mindig cserben lehetne hagyni, ami nem fér össze a tarokkjáték eszméivel. Nagyon ritkán, de előfordulhat ugyanakkor, hogy a XXI-est fogó nagyon erős (legalább XVII, XVIII-asos) skízes lefekteti a XIX-est, amit a XXI-es meghív, miután a talonból behúzta a XX-ast. Ekkor a skízesnek kötelezően „hivatalból kontra”-t kell mondania, amivel ezt jelzi. Ekkor a XXI-es egyedül marad, sorsa valószínűleg megpecsételődött, bár a XX-assal ütve tud hívni egy zavaró szint. Szerencsére ez már csak azért is ritka, mert ilyen erős skízes jobban jár, ha invitál. Legfeljebb akkor történhet ilyesmi, ha a skízes a nagy lapokat szintén a talonból kapja.

Mivel tehát XX-ast nem fektetünk, annak a szabálynak sincs jelentősége és értelme, hogy tarokkfektetés esetén a felvevő bármilyen tarokkot segítségül hívhat a XX-as helyett.

Azonos tagokkal fölálló parti esetén előfordul, hogy a játékosok mindig ugyanazon a (jól megszokott) helyen ülnek. Ez nem jó, csökken a parti változatossága. Ehelyett a parti elején a 4 (vagy 5) helyre tegyünk 1-1 különböző szint és 1 tarokkot, és ezek összekert párjaiból a játékosok húzzanak a helyre. Mindenki oda ül, amilyen szint húzott, a tarokkot húzó fog az első partiban indulni, tehát az elé húzónak kell osztania. Ha valaki XXI-esét egy nap 2-szer is elfogják, kérhet átülést, ekkor az előbb leírt eljárást kell újra alkalmazni.

5 játékos esetén az osztónak (az osztáson kívül) semmi szerepe nincs. Nem kap pénzt a talonból fölvevő honörökért, nem ő mondja meg, hogy fekszik-e tarokk, hanem továbbra is az, aki fektette. *Az ilyen szabályok a kocsmába valók, nem a tarokkasztalra.*

Kontra esetén a 47 pontos szabály nem fordul meg, továbbra is a játékosoknak kell több pontot elérniük. 47-47 pontos eloszlás esetén nincs duplán fizetés. *Ez szintén kocsmába való szabály.*

Nem képezünk eleve „ultikasszát”. Ez indokolatlanul növelné az ultimó értékét, ami nem véletlenül 10 egység.

Csendes 4-király és csendes dupla játék esetén a 4-királyt nem fizetjük. Azok a játékosok, akik egyiket sem mondják be, nem érdemelnek többet.

Sok helyen a dupla játékot egyáltalán nem játsszák. (Ennek történeti okai vannak, ezt a figurát később találták ki, és emelték be a játékba.) Ez nem helyes, így a 4-király maradna az egyetlen olyan jellegű bemondás, amellyel lapunk „extráit” jelezhetjük. Ez szegényíti a játékot, és nagyobb teret enged a hazárdírozásnak.

Egyesek más díjazással játsszák a bemondásokat. (Pl. a 4-király 4 egység, a XXI-fogás 60 egység.) Ennek nincs értelme, a hosszú fejlődési folyamat alatt kialakult a legarányosabb, a játékot legérdekesebbé tevő díjrendszer.

„8-tarokk” vagy „9-tarokk” mondásnál nem kell feltétlenül egyéb bemondással (pl. kontra-parti vagy 4-király) jelezni a partnerviszonyt. Ez amúgy is legtöbbször egyértelmű, de ha nem, az sem baj. Az egyszerű „8-tarokk, passz”, „9-tarokk, passz” mondás szinte mindig ellenfelet (vagy nagyon-nagyon gyenge partnert, 9-tarokk esetén teljesen kizárt) jelent, ha a felvevő tulétroával indult. Ha viszont a felvevő egyszerű „XX, passz” mondással indul, akkor éppen ellenkezőleg, a tarokkszám bemondás szinte mindig partnert jelent (vagy nagyon gyenge ellenfelet). Ide tartozik az a tévhit is, hogy bár megengedjük pusztán a tarokkszám mondását („8-tarokk/9-tarokk, passz”), ám ez nem „tartja fenn” a licitet, vagyis (ha ezen kívül ketten passzolnak), arra már nem válaszolhatunk, úgy tekintjük, mint ha 3 „passz” hangzott volna el. Ez téves nézet, hiszen a játékosok lényeges információt kaptak, amely sok egyéb bemondást segíthet elő.

Sok helyen tiltják a pagátos invitet és adást. Ez nem helyes, szegényíti a játékot, mégpedig egy nagyon érdekes elemmel. A fent leírt feltételekkel mindenképpen érdemes játszani ezt. (Érdekes módon a „magyar” tarokkosok sem játsszák, pedig amúgy minden általuk „szükítésnek” nevezett szabály – így pl. a XX-as fektetés tilalma – ellen tiltakoznak.)

Van, ahol tiltják az invitlap nélküli ugró licitet, illetve a vélt invit „tartom”-mal való visszavételét, ugyanakkor ha valaki három passz mellett egyedül [3-at] licitált, a licit végén megválaszthatja, hogy hányat kér, sőt, bizonyos helyeken akár el is dobhatja a partit. Ezek a szabályok csökkentik az érdekes partik számát, szegényítik a játékot (pl. a pagátos invitet sok esetben lehetetlenné teszik, hiszen azt még invitképes lap esetén is vissza kell vennünk, ha nem előttünk fogadják), jó lappal pedig tovább könnyítik a játékos helyzetét.

Ha valaki 3 helyett 2-vel indul, majd miután mögötte 1-gyel fogadták (volna) az invitjét, azt „tartom”-mal visszaveszi, akkor ezzel már jelezte, hogy nem invitről van szó. Ha a másik licitáló ezek után szólót mond, azt már nem köteles invitlap [XIX] nélkül sem visszavenni, elpasszolhatja. Ilyenkor a másik játékos lesz a felvevő, és a XX-ast fogja hívni (ha nem nála van).

Végül talán a legfontosabb, a kötelező tulétroá mondás esetei. Rögtön szögezzük le, **semmilyen körülmények között nem kötelező a tulétroá mondás!** Van, ahol az invitet *fogadót* kötelezik erre (vagy pagátosként az ultimó bemondására!), van, ahol a felvevő által meghívott partnert, amennyiben van nagyhonőrje (még akár [gyakran szubkontrázott] rekontra játék árán is), van, ahol a felvevőt 2 nagyhonőrrel. *Ez mind nagyon rossz szokás!* Szegényítik a játékot, rengeteg szép stratégiát ölnek ki belőle, és az így játszóknak nagyon sok érdekes esettől fosztják meg magukat.

E fejezet végére kívánczik még egy nagyon fontos dolog tisztázása: „Ha ennyire körülírt és szigorú stratégiákat követesz, teljesen kiölnöd a „virtust” a játékból.” Számtalanszor hallani ezt vagy ehhez hasonló megfogalmazást folyamatosan rosszul játszó, de legalábbis egy konkrét helyzetben rossz (a nyereményt csökkentő vagy a veszteséget növelő) döntést hozó tarokkosoktól. Pedig ez így nem igaz. Az alapos, racionális megfontolásokra épülő stratégiák betartása mellett is, *egy magasabb szinten* mindig marad tere az egyéni stílusnak és némi véletlenszerűségnek. (Már csak a könnyű kiszámíthatóság elkerülése végett is érdemes

néha kicsit változtatni a játékunkon egy adott szituációban, persze az ésszerű határokon belül.) Mindig lesznek olyan helyzetek, amikor (mégoly nagy) tudásunkkal fölvertezzve egyedi döntéseket kell hozni. „Ha ennyire merev vagy, menj bridzsezni, a tarokk egy bohém, bátorságot és virtust igénylő, igazi magyar játék!” Ha tehát ez még talán részben így is van, ez nem jelenti azt, hogy erre hivatkozva össze-vissza lehet játszani. Persze nem feltétlenül kell nagyon magas színvonalon tarokkozni, mindenki olyan partnerekkel és úgy játszik, akikkel és ahogy szórakoztatónak találja, végülis ez a végső cél. Baj csak akkor van, ha közben meg vagyunk győződve arról, hogy nagyon jó játékosok vagyunk...

A renonsz

A legtöbb tarokkleírás meglepően sokat foglalkozik a renonsszal (tehát amikor az egyik játékos vét a szabályok ellen), annak ellenére, hogy mindenki feltételezi, a szabályszegés nem volt szándékos (aki ilyet tenne, többet nem ülnének le vele játszani), ráadásul nem is versenyről van szó. (Versenyen érthető az aprólékos leírás, hiszen ott mindenre gondolni kell.) Több helyen részletesen kitérnek arra, hogy mit kinek kell ellenőrizni, a játék mely fázisában milyen büntetéssel jár az adott szabálytalanság, stb. Valójában az alapszabály egyszerű, elvileg a bemondott figurákat kell 3 felé kifizetnie a vétkezőnek. Persze lehet renonszot elkövetni már akkor is, amikor nincsenek még bemondások, és így akár meg lehet úszni egy leendő XXI-fogást, pl. ha – a bajt látván – direkt szabálytalanul licitálunk... De – mint említettük – szándékosságot senkiről nem feltételezünk, magunkra nézve pedig ennek még a gyanúját is kerüljük!

Amikor a renonsz korrigálható, tehát azonnal feltűnik, és visszacsinálható anélkül, hogy játék fölborulna (pl. fontos, addig nem ismert információ derül ki), akkor korrigáltassuk a vétkezővel, és egyéb következmények nélkül folytassuk a játékot. Egyéb esetekben mi a bemondások 3 felé fizetése helyett inkább az ultikasszába szoktunk a vétkezővel befizettetni „1 adagot” (annyiszor 2 egység, ahány játékos van [4 vagy 5]). Jóllehet néha tényleg bosszantó egy meghíusult parti, mégis ez a legegyszerűbb megoldás. (Az ily módon elrontott partit újra kell osztani.)

A tarokkjátékos helyes viselkedése

Tarokkozni – ugyanúgy, mint bármilyen társasjátékot játszani – csak komolyan szabad. Ha rászánunk 3-4 órát, közben ne foglalkozzunk mással. Ne kezdjünk hosszú adomákba, mert a többiek tarokkozni szeretnének. A megbeszélte időre pontosan jelenjünk meg, az akadályoztatásunkat jó előre jelezzük. Ne feledjük, hárman már ránk várnak!

- A leosztást követő mimika ne legyen árulkodó!
- Ne tegyük vissza a talonból húzott lapot „egyből”, elárulva ezzel, hogy szint húztunk!
- Rendezzük a lapot, de ne rakjuk a tarokkokat olymódon sorba, hogy hátulról nézve ki lehessen számítani, hány tarokk van a kezünkben! Nagyon rutinos játékosok szinte egyáltalán nem rendezik a lapot. Ám még egy közepesen rutinos játékosnak sem ajánlatos így tennie, mert bár már átlátja a kártyáit, a játék *menetét* könnyebb rendezett lappal követni.
- Ne fogjuk meg a szint idő előtt, mert ez kiszámíthatóvá teszi a játékot az ellenfeleink számára! Nem jó megoldás, ha akkor is fogunk valamit, ha nincs színünk, mert

tapasztalt játékos átlát a szitán. A pszichológia törvényei mindenkire vonatkoznak, ld. a blöffről szóló idézetet.

- Készüljünk fel a meglepetésre is, pl. a túl korán kieső XXI-est ne felejtjük el leütni! (Megtörtént.) Inkább játsszunk (kicsit) lassabban, de jól!
- A megengedett szavakon kívül mást ne használjunk (licit), a jelentést hordozó hangsúlyozás vagy kiegészítés tilos! „Pl. segít a XX-as, azzal, amit mond...” A sok beszédből – értő fül számára – sok minden kiderül.
- A bemondásainkat „egy levegővel” mondjuk be, a licit közbeni fejtörés gyanús, és információtartalma van, tehát az ellenfél joggal tiltakozhat. Persze az „egy szuszra” mondott bemondások előtti hosszú szünetnek is lehet információtartalma, de ez sokszor elkerülhetetlen.
- Gondolkozzunk előre, cselekedjünk gyorsan, mert a megtorpanások is árulkodóak. Sokszor fontos a gyors döntés, pl. szemben ülésnél, ha már megállunk egy kontrán gondolkodva, az ellenfél tudni fogja, merre (ne) adjon impasszt. Lejátszáskor is fontos lehet, hogy a dupla színünk egyikét gyorsan dobjuk be a hívásba, különben az ellenfél látja, hogy több is van belőle. Mindazonáltal néha elkerülhetetlenül idő kell egy döntéshez, és inkább jól döntsünk, mint gyorsan!
- Szigorú körökben a kiment ütések visszanézni nem szabad. Ugyanakkor kevésbé komoly partiban meg lehet egyezni úgy, hogy a saját ütéseinket és a partnerét (amikor ez már egyértelmű) vissza szabad nézni. Azonban nem elegáns utólag számolgatni, ezért az ilyen esetek számát minimalizáljuk. Mindazonáltal inkább tegyünk így, mintsem hogy hibásan döntsünk! A visszanézés megengedése csak akkor javasolt, ha kezdők vannak a partiban.

Egy játékos jelleme abban mutatkozik legjobban, ahogyan nyer, és ahogyan veszít;

- Ne panaszkodj a lapjárásra, ez úgysem segít! Ne feledd, a játékosársak ellenérdekeltek!
- Ha jól is megy, ne nagyozlj, a lapjárás forgandó!
- A parti végén a játék megbeszélése – indulatoktól mentesen – hasznos és fontos. Ne alázzuk meg azonban a gyengébb játékost, mert ettől még jobban lebénel! Ha azonban valaki indulatában mégis sértőt mond, béküljünk ki mihamarabb! Továbbá az asztalt elhagyva – csakúgy, mint más csapatjátékok esetén – a játék közben mondott, szerencsétlennek bizonyult kifejezéseket el kell felejtetni! A kártya – és más csapatjátékok – vérmesebb játékosokból kiválhatnak olyan indulatokat, amelyeket később maguk is megbánnak. Ennek békés kezelése a csapatjáték része. Kártyaasztalnál – vagy sportpályán – elhangzott kijelentések miatt haragot tartani badarság.
- Ismerjük el, ha hibáztunk, és gondoljuk át hol és miben! Az ember saját kárán is tanulhat.
- Sose állj föl az asztaltól a megbeszéltnél korábban azért, mert nem megy a lap! Ezzel a többiek szórakozását rontod el. Ha egy nagyon rossz napon 200 Ft-ot vesztettél, még mindig sokkal olcsóbban szórakoztál, mintha moziba vagy kocsmába (stb...) mentél volna...

A világon elterjedt néhány téves kártyás viselkedési szabály, amely a formaságokat helyezi előtérbe. Tipikusan ilyen például a „nem nyúlunk a lapért, csak ha az osztás befejeződött”. A jó kártyás azonban nem az ilyen formaságokról ismerszik meg, hanem arról, hogy *jól és gyorsan játszik*. Ennek az idézett mondás például kifejezetten ellentmond.

Köszönet azoknak, akik e tanulmány megírásában tanácsaikkal, jó és néha rossz játékuikkal segítségemre voltak:**Szenttamássy László**

Kégl Tibor

Dr. Eglesz Dezső

Horváth György

Farkas Zsolt

Kovács Róbert

Udvary Gábor

Varga Detti

Kiss László

Felhasznált irodalom:

Dr. Kovács Endre – Dr. Szigetvári Zoltán: Tarokk-őr

Mérő László: Mindenki másképp egyforma

Hornyánszky Viktor Rt. – 1941

Tericum Kiadó Kft. – 2000

InternetEz a tanulmány (egyéb kiegészítésekkel) olvasható a <http://www.okovill.hu/lorant/tarokk.htm> címen.Észrevételek és kérdések: lorantkegl@hotmail.com

Melléklet

Ha új képviselő kerül föl a klubba, aki a nyájas meghívásra: „nem ülsz le negyediknek?” azt válaszolja „nem tudok tarokkozni”, méltó fölháborodással förmednek rá: „hát akkor hogy választhattak meg képviselőnek?” (Jókai Mór, 1898)



- „Danakiliában egy falu jóllakna abból, amit nem mondtatok be...”
- „Abesszíniában ennyi csöndes figura láttán már feszítik a dobokat...”
- „Döntsük el, tarokkozunk, vagy seggrepacsit játszunk!”
- „Ez most a Paskievics féle, vagy az Alzheimer féle tarokk?”
- „Oly gyenge, hogy kihajtjuk, mint a rossz magzatot.”
- „Pikket ha baj van, mondják Hawaiiiban.”
- „3 darab – szólt az arab.”
- „9 tarokk, in ein marok.”



Befejezésül egy idézet Mérő László a játékelméletről írt Mindenki másképp egyforma c. tudományos ismeretterjesztő könyvéből:

A blöff

A blöff a hazugság, a színlelés, a megtévesztés egy speciális módja. A blöffölő alaptalanul tesz olyan kijelentéseket, mutat olyan viselkedésformákat, hajt végre olyan cselekedeteket, amelyek teljesen helyénvalóak lennének, ha meg lenne az alapjuk. A pókerjátékos olyankor hív sokat, amikor jó lapja van, kivéve, ha blöfföl. A blöff azzal éri el megtévesztő hatását, hogy a látszathoz a partner téves következtetéseket von le – mármint azt, hogy fennállnak az ilyen viselkedést általában alátámasztó okok.

A blöff a hazugság egy különleges formája, mert ilyenkor hazugság valójában nem hangzik el. A megtévesztő hatás úgy jön létre, hogy a blöffölő a megtévesztés tárgyáról, például a tényleges lapjáról konkrétan nem mond semmit. Sőt, a blöffnek éppen a semmitmondó viselkedés, a „fapofa” a lényege: miután a blöffölő megtette azt, amit a tényleges helyzet valójában nem indokol, úgy tesz, mintha a világ legtermészetesebb módja lett volna a cselekedete. A hétköznapi nyelvben nem mindig ilyen egyértelmű a blöff kifejezés jelentése, szokás ezt a szót egyszerűen csak a nagyozolás, felvágás, porhintés szinonimájaként is használni [...].

A fapofa evolúciója

Ahogy mi beszélünk a blöff fogalmáról, aszerint az állatoknak a pózolós harcában* is megjelenik a blöff eleme. A pózoló állat legelemibb érdeke, hogy az utolsó pillanatig úgy nézzen ki, mint aki végtelen sokáig, de legalábbis beláthatatlan ideig folytatni fogja a pózolást. Ha csak egy bajuszrezdüléssel is elárulná, hogy rövidesen feladja a küzdelmet, azonnal hátrányba kerülne. Ellenfele a bajuszrezdülés láttán biztosan kirtartana még egy kicsit, akkor is, ha a saját stratégiája szerint már a következő pillanatban feladta volna a küzdelmet. A természetes szelekció gyorsan megbüntetné a bajuszrezdülést, a szándékok bármilyen árulkodó jelét, vagyis azt, aki rosszul blöfföl. A természetes szelekció tehát kialakítja azt, amit mi „pókerarcnak” nevezünk.

Felmerül azonban a kérdés: miért épp a fapofa fejlődik így ki, és miért nem az agyafűrt hazugságok végtelen kavalkádja? Azért nem, mert a fapofa-vágással ellentétben a hazugságnak könnyen lehet valódi információ tartalma, legfeljebb hamis. Aminek nincs, az nem hazugság, hanem dezinformálás, vagy éppenséggel blöff. A hazugságokból tehát információ vonható le, és a természetes szelekció hamarosan kitalálná azt a fajtát, amelyik a hazugságból is érdekes információt tud levonni, és fel tudja használni arra, hogy például a pózolós harcokban előnyhöz jusson.

A dezinformálás egyéb módjai viszont valóban kialakulhatnak. Bizonyos fajta pózolós állatok harcához rítusszerűen hozzátartozik a vicssorítás, fogmutogatás és sokféle más arcjáték is. Vannak zseniális pókerjátékosok is, akik nem pókerarcra játszanak. Nekik nagyon is él az arcuk, folyamatosan mórlikálnak, cukkolják a partnereiket, mondanak igazat és hamisat vegyesen, teljesen véletlenszerűen. Nehéz azonban valamilyennek lenni úgy, hogy annak abszolút semmi információ tartalma ne legyen. Ennél, legalábbis elvileg, egyszerűbb módszer a fapofa, és éppoly eredményes.

* Bizonyos állatfajok az egymás közti hierarchiát nem fizikai harccal, hanem bizonyos ideig tartó pózolással alakítják ki. Ilyenkor a mérleg nyereség oldalával (terület, nőstények, stb.) szemben a veszteség oldalán nem a sérülések, esetleg a halál áll, hanem a pózolással töltött, „elvesztegetett” idő. A pózolás időtartamának megválasztása és annak az egyes párbajokban bizonyos intervallumon belüli véletlenszerű változtatása evolúciós, játékelméleti és egyéb tudományos kutatások tárgya.