

Csibor Zoltán

A nagy kártyatúra
avagy játszani szükséges

Csibor Zoltán

A nagy kártyatúra
avagy játszani szükséges

Családomnak

Mottó: „Iparkodás és Szerencse”
(kártyázáshoz, játékhoz, az élethez)

„A játék az ember teremtménye, mely teremtője örömére hivatott szolgálni egy olyan országban, ahol a ‚komolyság’ és a ‚vidámság’ nem egymással ellentétes, hanem egymást kiegészítő fogalmak, és amelynek a földjére csak játszva teheti be az ember a lábát.”

/ Erich Kästner

Csibor Zoltán

A NAGY KÁRTYATÚRA
avagy játszani szükséges

© Csibor Zoltán, 2022

© AMTAK Bt., 2022

Társszerzők:

Jánoska Antal: Kártyázni jó!

Sarusi Mihály: Az opletány Kisiratoson

Vajda Anna Noémi: Hatasszonyos – Magyar kártyajáték Kisiratoson

V. Szabó István: Minden és semmi

Borító ötlet: Csibor Anna Zsófia

Képek (források):

A Piatnik Kártyagyár (Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne) gyártmányai –
a Piatnik Budapest Kft-vel történt egyeztetés alapján.

Jánoska Antal gyűjteménye

<https://www.maxpixel.net/> (ingyenesen letölthető fotók)

<https://www.freegreatpicture.com/> (ingyenesen letölthető fotók)

ISBN 978 615 6549 38 9

Budapest, 2022

Kiadó: AMTAK Bt., 2040 Budaörs, Semmelweis u. 6/B

Internet: www.amtak.hu

E-mail: amtakbt@gmail.com

Szerkesztő: Varsányi József

Nyomdai előkészítő: Vári Gabriella

Látogasson el megújult honlapunkra!

TARTALOMJEGYZÉK

„A teremtő munka öröme az, hogy nem robot, hanem játék.”

/ Zs. Tüdős Klára

Tartalomjegyzék	7
Előszó.....	9
Bevezető.....	11
Kártyaevolúció.....	17
Kártyázni jó! /Jánoska Antal	34
Az opletány Kisiratoson /Sarusi Mihály	58
Opletány krónika	71
Hatasszonyos – Magyar kártyajáték Kisiratoson /Vajda Anna Noémi	76
Alapfogalmak.....	93
Kártyaősök, mérföldkövek	100
• L’hombre (A nagyhirű, az arisztokratikus, az intellektuális)	102
• A trappola ügy – bolygó hollandi	115
• Karnöffel rendezés (Káoszosan zavaros rangsorrend...)	124
• Háromlapos Golfo (Színes hazardírozások – két változat magyar kártyával).....	132
Tarokk univerzum.....	140
• Droggn (A határvidéki tarokk, 3 játékos, 66 lapos pakli)	143
• Dán tarokk (A szeretnivaló ulti mániás, 3 játékos, 78 lapos pakli)	151
• Tulétroá (Tarokk strómannal, 3 játékos, 50 lapos pakli).....	164
• Bajor tarokk (A legnevezetesebb hamistarokk).....	182
Kaláberek és kaláber rokonok.....	193
• Asztali tartli (A szelíd hazai, 2 játékos és az asztal – Marci fiamnak).....	198
• Kasszalicites kaláber (A biztrók játéka – Fülöp unokaöcsémnek)	208
• Alsós legenda (Talon alsós – egy játszhatóbb változat; és páros licites alsós).....	218
• Licites tresette (Az oldalági kaláber rokon)	237
Ütészjátékok aranyoskái	248
• Szín (Küzdelem a színjelekért – Anna lányomnak).....	249
• Scopa (Ütések az asztról)	255

• Watten11 – a „varázslatos ötlapos” 11 lapos verziója	261
• 33-as (Ütések 33 lappal 33 pontig)	269
Ami nem hazárd az a társasági... – hogy is van ez??.....	278
• Mus (Egy vidám spanyol hazárd, ami inkább kommersz szórakozás)	283
• Bieten (A gilt ajánlat)	294
• Watten (Az eredeti, a társasági, a ravasz és a nyerő).....	305
• Hazárdtarokk (66 lapos tarokk pakli, változó adu!)	313
Bridzs sztori (Hogy alakulhatott – hipp-hopp – bridzs klub Békéscsabán.).....	320
• Hármás bridzs (Alapvető segítség a kontrakt bridzset megtanulni vágyóknak)	324
• Phileas Fogg féle Whist (Verne és a Pesti művelt társalgó nyomán)	334
• „500” (Egy mindig 10 kézi lappal játszott whist rokon, 3-6 játékos részére)	341
• Pikkek /Spades (Rövid, egyszerű, ötletes szabály, könnyen megtanulható, 2-6 játékos)	349
Talon (A két „kicsi”, az antiultis, a családias, és a csöndes)	354
• Réunion – a „kis” Skat (Egy rajnai gyöngyszem az egykori Altemburgi Kártyagyár ajánlásával – 3,4 játékos)	355
• Solo – a „kis” L’homme (Négyesben és racionálisabban, s van megoldás 3 játékos esetére is.)	367
• Letzter – az antiultis (3, 4 játékos)	373
• Binokli – a családias (3,4,5 játékos)	376
• Ferbli (A hazai csöndes)	386
Szabad levegőn (családi, baráti, társasági játszadózások...).....	392
• Stukk (A nem is olyan rég még igen közkedvelt fejelőjáték – vízben, strandon, spontán pályán...).....	394
• Pétanque (A maga acélgolyóival minden terepen, bárhol, bárkivel...)	397
• Birilli változatok (Tekefa borogatás hajtó bottal: egy kommersz, egy hazárd; no és a lengőteke – Gergő fiamnak)	399
• Bige, binczke – labdabinczke, méta („A szebeni fiúk” játéka – avagy a bigéből lett méta).....	405
Emlékek, gondolatok kártyázásról, társaságokról, programokról.....	412
Minden és semmi / V. Szabó István.....	428
Irodalomjegyzék	434
Köszönetnyilvánítás.....	436
Színes képek	438

ELŐSZÓ

Kártya, de kié?

Szakíróink – ha jól értjük – olybá veszik: az egyes kártyajátékok útja a nemesektől (esetenként a főrangúaktól) a polgárságon át a parasztságig vezet, vezetett. Hogy végül, tegyük hozzá, a jószerivel fölszámolt földműves osztályt magába olvasztó munkások kezéből tűnjön el... a zslugává átminősített kártyajáték. Jöjjön helyébe... az „okostelefon” nyomogatásával elintézhető bárminemű „társasjáték”-pótszer?

Nem egészen. Mert a kártyázás, legalábbis valamelyest él, netán éledni tetszik polgári, mi több, elegánsabb körökben. A hazárdról nem is beszélve, mert hogy haszonvágyunk (minél előbb, mennél többet, annál jobb alapon) – kiölhetetlen... bizonyos embercsoportból? Hogy a régi szép, valamennyiünk, vagy legalábbis sokunk által ismert, gyakorolt kártyajátékok zöme elenyésszen. Adott esetben – mint a kötetből kitűnik, egy helyen, Kelet-Csanádban–Nyugat-Aradban (Kisiratoson és Nagyvarjason) – a híre csak megmaradjon a javának. Hogy mégiscsak legyen mit összeszedegessen az erre kapható, erre fogékony egynémelyikünk?

Igen, mert... Többszörösen is.

Az opletány néven az Alföldön néhol máig emlegetett, Kisiratoson leírt játék a könyvben közölt tanulmányokból kitetszik: a végül a legszegényebbek által megőrzött játékot az 1700-as években tanulhatták el Észak-Olaszországban az ott szolgáló magyar katonafiak... társadalmi hovatartozástól függetlenül. Azaz főrangú és köznemes tisztjeink ugyanúgy, mint a bakaként szolgáló iparos- és parasztfiúk. A XVIII. század derekán jegyezték föl először a föltehetőleg a nevezett kártyajátékunkra utaló Opletány vezetéknevet, hogy ezt követően az mind gyakrabban forduljon elő a falusi és városi lakosság körében, főuraink és nemesi származású íróink–költőink pedig a századfordulótól emlegetik... a bakáikkal együtt Taljánföldön tanult játékot.

Hogy együtt játszott-e Majland táján a nápolyi napoletanából lett magyar opletányt egy Széchényi (gróf) meg egy Gyöngye (kertészlegény avagy épp pástorivadék)? Nagy kérdés, sőt, aligha. Valamiért azért, úgy fest, mégiscsak rákaptott... egyik is, másik is. S hozta haza... Hogy utóbbi utódai a XX. század végéig játsszák, a XXI. század elejéig – az évszázad közepébe hajlóan...

– emlékezzenek e kártyavarázslásra, hogyan lehet az idegent magunkévá, sajátunkká tenni.

Tanulságos módon az eszerint nem zsellérfertályra „süllyedt”, hanem ott megőrzött, opletánnyá lett játék parasztkézben: megmagyarosodott – megemelve (nemzeti értékévé téve) azt. Bizonyítja ezt a játék szókincsének zöme. A másik, népi kártyajátékként – ugyancsak a csanádi Kisiratoson – megőrzött hatasszonyos ugyanarra példa: az ezerszer lesajnált „nép” az őrzője megannyi (milliónyi) művelődéstörténeti, népismereti, nyelvjárási értékünknek.

A kötetben ismertetett kártyajátékok többsége nem ebből a népi – mondhatni: magyar – kártyavilágból való. A francia, olasz, német, angol játékfajták sorjázanak Csibor Zoltán előadásában, többek közt a tarokk, a kaláber, a tartli, a bridzs és fajtáik, no meg az egykor mifelénk is általánosan ismert alsós és ferbli... A magyar (tehát bábus) – egykoron „olasz játék”-nak becézett – billiárd, a teke és a méta is szóba kerül.

Az ingyencek ma is tarokkoznak, bridzselnek... a köznép körében pedig tartja (még) magát az ulti, a hatvanhat, a huszonegy...? Utóbbiak ma már nem töltenek be egy-egy vasúti kupét a játékkal járó hangulattal. Otthon is ritkábban kerül a polgárok asztalára a magyar kártya helyett a francia: kanasztához, römihez.

Kár.

Jön helyettük... annyi kütyü.

A lényeg, hogy: ne együtt?

Igen, mert a kártya, a kártyázás társasjáték. Legalább két ember kell hozzá. Ha többen vagyunk? Ketten–öten (...) játszhatnak, a többi kibicel, lesi, biztatja őket...

Szép volt, jó volt.

– Na, akkor az utolsó! – mondhatja egyikünk, mielőtt fölállnánk a kártyasztaltól, és osztani kezd.

Bármelyikhez, bármikor, bárhol. Ha nem is akárkivel.

E könyvet kézbe véve: jó olvasást!

És, ha kedvet csináltunk hozzá bárkinek, vegyen elő egy „csutak” (pakli) zsugát!

De(!) csak aprópénzben... (Valaha: pl. dióban...)

Egészségünkre.

Sarusi Mihály

BEVEZETŐ

Mottó: „Iparkodás és Szerencse”

(kártyázáshoz, játékhoz, az élethez)

A közös játékot mindig is a legjobb kikapcsoló, kapcsolatokat erősítő tevékenységnek tekintettük – a családban, baráti társaságban, munkahelyi közösségben egyaránt. Mindig lenyűgözött mikor lelkes, vidám játszó embereket láttam (filmekben, kirándulásokon, családi baráti rendezvényeken), kik érezhetően nagyon jól elvoltak játékközben a bőrükben. Örülök, hogy sok-sok ilyennek részese is lehettem – kellemes, vidám, felemelő emlékek, élmények.

A kártyázás hangulata, légköre (a kellemesen trécselve avagy éppen elmélyülten „küzdő” játékosok, akik valami érthetetlen nyelven beszélnek :-)) volt az, amitől a kártyajáték lett nálam az egyik kiemelt favorit – illetve az, hogy szinte bárhol játszható és kevés, kis helyet igénylő kellék szükséges hozzá. Így alakult, hogy a szabadtéri játékok tekintetében is az ilyeneket kerestem, szerettem meg – hogy ne kelljen épített pálya, különleges helyi feltételek, hogy alkalmilag (illetve megszokott apró előkészületekkel) játszhatók legyenek.

E könyv az említett filozófiájú „szabadlevegős” játékok bemutatásán túl leginkább egy **európai kártyatúrának** tekinthető az ütéses kártyajátékok és a (szelídíthető) szerencsejátékok köréből. Szó esik benne a kártyaevolúcióról, kártyatörténetről, a magyar kártyatitánról, Szemere Miklósról, a néprajzi értékű kisiratosi kártyajátékokról, az opletányról a talján eredetű „paraszt” kártyajátékról, a titokzatos labét, vojta, capári játék mibenlétéről, a „hazai csöndesről”, ászokról, disznókról, a véléről, a Piatnikról, a mai magyar kártya elődje a soproni és a cseh (prágai) kártya rokonságáról, kártyafajtákról, kártyalapokról. Továbbá a hét központi fejezetben 7*4+1 azaz 29 kiemelt kártyajáték, egy további fejezetben (könnyen telepíthető) szabadtéri játékok leírása olvasható. Összességében **44 játék** szerepel a könyvben, illetve számos utalás, és szabáylelemek további játékok vonatkozásában – no és kártya illusztrációk sokasága.

Magyarország, illetve a Kárpát-medence kártyakultúra tekintetében se kell, hogy szégyenkezzen – jelentős mértékben kivette a részét kártyázásból, kártyapakli fogyasztásból, de a játékok honosítása, változatok, fejlettebb verziók kialakítása terén is nagy eredmények születtek. Ezek mind közös kulturális kincsünket gyarapítják. Az evolúciónak nincs vége, folyamatos a játékok kialakulása, fejlődése, cseréje – mivel pedig manapság már az európai kártyajáték régiók nem olyan elzártak, mint régen, így játékok jönnek-mennek, honosodnak... Varietas delectat (a változatosság gyönyörködtet). A tradicionális/regionális kártyák sokszínűségét pedig köszönjük a Piatniknak!

Warren Weaver írja a „Szerencse kisasszony” című könyvében: *„A gondolkodás az embert a teljesítmény elégedett érzésével tölti el, különösen akkor, ha egy rejtélyes problémát sikerült megoldani. És amellet jó szórakozás is lehet. Gyakran éppen játékokban és rejtvényekben tapasztaljuk először, hogy a gondolkodás szórakoztató...”*

Mindenkinek, legyen fiatal vagy öreg, okos vagy átlagos képességű, kérdésekre kell válaszolni, problémákat kell megoldani, döntéseket kell hozni; és jó, ha ráébredünk végre, hogy az elemzési folyamatok nemcsak terhesek, hanem kellemesek is lehetnek.”

Egy jó kártyajáték (játék) jó társaságban éppen ezt adja – némi bizonytalanság, izgalom, gondolkodás, elemzés, döntés, jó szórakozás és kikapcsolódás. Igen lényegi az is, hogy kártyajátékok világos és egyértelmű szabályokkal rendelkeznek („Ki vagyunk osztva. Megvan helyzetünk.” – írja József Attila), melyek értelmes keretet adnak, melyekre lehet támaszkodni, belőlük kiindulva küzdelmi stratégiát alkotni.

Zánkay Péter a briddzsel kapcsolatban idézi Ottlik Gézáét a Kártyalexikon előszavában: *„...itt végére tudunk járni a ,miért’-ek láncának. Teljesen tisztázható, hogy igazában mi történt, hogyan és miért, ha nem sajnáljuk rá a fáradságot. Ami engem vonz benne, az a kutatás, felfedezés lehetősége.”* Miután Zánkai megjegyzi ezzel kapcsolatban: *„Úgy gondolom, hogy... (ez) kisebb-nagyobb mértékben az ütéses kártyajátékok legtöbbszörre vonatkoztatható.”*

Egy (valódi) játék másik kiemelkedően fontos jósága a társasági szerepe.

Máris le kell szögezni azonban, hogy csak a nevében közösségi médiák (bár internetes közösségekre épülnek), nem valódi közösségek és nincsenek igazi társasági

funkcióik – hiszen magán az interneten nem tudhatják biztosítani az emberek tényleges találkozását. Sokszor fiktív (digitális) álarc mögé bújva, a valódi személyiségeket elrejtve folyik a kommunikáció...

De egy valódi kártyás (vagy méta, teke, pétanque) csapat – hús-vér emberekkel – tényleges társasági létet biztosít. No és a (társas) játék kitűnő szabadidős tevékenység – vidámsággal, tréccseléssel – melynek boldogító hatása van minden napjainkra is. A szelíd (nem nyereség hajhász, a játék kedvéért csupán – ami persze lehet harcos is) kártyázás pl. kitűnően katalizálja a társasági együttlétet. Kártyázás közben lehet azért beszélgetni is, azonban ha nincs tréccselés (beszortult a szó... :-), van kártyázás, érdekesítő módon áthidalva a kommunikációs holtpontokat. Ráadásul egy társas/társasági játék elősegíti a baráti versengést, erősítve közösségi összetartozást és még szórakoztató is.

Mert az ember, társas lény...

A csodálatos színész Garas Dezső két alakításában kimondott szavai jutnak eszembe: „*Egyedül nem megy!*” (Ripacsok - 1981), illetve „*Mert kell egy csapat! Kell!*” (Régi idők focija - 1973).

...no meg, homo ludens is...

Ahogy Johan Huizinga holland történész és kultúrteoretikus írja - „*Az emberi kultúra a játékban, játékként kezdődik és bontakozik ki.*” A játék mindig megigézi az embert – jut eszembe pl. a hetvenes évek „*ulti láza*”, az alsós kaláberről hallott legendák, a minden lehetséges helyen focizó, vagy fejelős játékot játszó gyerekek, a manapság is átszellemülten bábus biliárdozó játékosok..., vagy Tolnai József 1931-ben kiadott „*A Bridge szabályai*” című könyve előszavának sorai: „*A Zeppelin első világ körüli útjáról rádió repült ez a hír a világűrbe. Még a Zeppelin is bridgeztek. A világszenzáció eltörpült egy kártyajáték érdekessége mellett.*”

A társasági játszódás manapság „parti játékok” formájában van jelen leginkább – üdvözlendő dolog. Mintha korábban azért pl. jó száz éve nagyobb szervezethez lett volna a társasági programoknak, játékoknak. Rávilágít erre Wohl Janka 1891-ben kiadott az „*Illem – A jó társaság szabályai*” című könyvéből vett idézet: „*Ha a jour fixe whist- vagy tarokk-parthieval van egybekötve, a játékasztal vagy a háziúr szobájában, vagy valamely más mellékszobában állítatik fel... Több új játszma kártya, valamint irón és papír készen várják a játszókat.*” Illetve az is sokatmondó, hogy akkortájt javában működött a jour fixe intézménye

– mely egy olyan fogadónapot jelentett, amikor külön meghívás nélkül is fogadott vendégeket az illető házigazda.

A kártyázás, a kártyajátékok rendkívüli (mondhatni kimeríthetetlen) **változottsága** vonzerejük egyik titka. A sokszínűség szemet, lelket gyönyörködtető – egyrészt a sokféle, változatos kártyafajta, pakli, lap révén, másrészt a lehetséges leosztások/kiosztások lényegében elképzelhetetlen magas száma miatt.

Elég természetes, ha megkérdezzük, hányféle lehet egy bridzselő lapja? Vagy akár azt, hányféleképpen osztható ki az 52 lap négy konkrét egy asztalnál ülő bridzselőnek? Nos, számolni nem annyira de kimondani elég nehéz. Ahogy Zánkay írja „...szinte csillagászati számokkal mérhetők.” Sőt nem is szinte, hiszen 52 lap összes bridzs leosztása nagyságrendileg 10 a 29-ediken és 10 a 28-adikon közé esik (53644737765488792839237440000). Emellett a szám mellett eltörpül a Tejútrendszer (saját galaxisunk) égitestjeinek a száma, ami 10 a 12-ediken körüli, illetve ilyen számú két tized milliméteres kártyalap egymásmellé rakott sorozata meghaladná a Tejútrendszer (nem a Naprendszer) átmérőjének (10 a 18-adikon kilométer) tízezerszeresét. Lehet, hogy a világ egy nagy kártyaparti??

Egy kéz kombinációinak száma - mármint, ahányféle lehet egy bridzs kéz - már barátságosabb érték, de még mindig kezelhetetlen a maga 635 milliárdjával.

A bevezető befejezéseként néhány összegyűjtött tanács a játékosoknak, elsősorban Wohl Jankától (1891):

- Illetlen rossz kedvet mutatnunk, midőn a szerencse ellenünk fordul. A valódi úri ember és úri hölgy nem mutat sem örömet a nyereség, sem bánatot a veszteség felett, s soha sem felejt el, hogy játszik és nem üzérkedik. A ki jajgat és panaszkodik, ha vesz, vagy pedig, mi nem is valami szokatlan dolog, ellenfeleivel gorombáskodik, csak azt bizonyítja, hogy fogalma sincs a jó modorról s hogy nem igen szokott jó társaságban megfordulni. A nyerő nem hagyja el a játékasztalt addig, míg revancheot vagy legalább a revanche alkalmat nem adott a többieknek.
- A játékszabály egyfajta definíció, többszöri próba játékkal összekötött elolvasása kívánatos. Illetve a később felmerülő kérdések tisztázására alkalmas.
- Adj bele, apait anyait – használd ki a szabály adta lehetőségeket.
- Keresd az információt, az ötleteket – merj próbálkozni.

- Legyél „szeretnivaló” vesztes és büszke, de megértő győztes.
- Ne haragudj, de legalább ne mutasd ki haragodat.
- Soha ne nézzen más kártyájába.
- Játssz a játék örömeért, a győzelemért és ne nyereségvágyból.
- Kerüld a nagy tétű szerencsejátékokat – sokan vannak, akik csak a pénzedet akarják...

A leírásokban előforduló Piatnik gyártmányú kártyafajták

(Szerepelnek a Piatnik honlapján: www.piatnik.com, illetve megrendelhetők: www.piatnik.hu oldal révén.)

- Magyar kártya, 36 lapos (Doppeldeutsche Blitz), cikkszám: 188510 (32, 33 lapos sok helyen kapható);
- Einfachdeutsche Blitz – német színjelzős, 36 lapos (salzburgi típus), cikkszám: 183119;
- Schafkopf/Tarock - német színjelzős, 36 lapos (bajor típus), cikkszám: 182211;
- Mariáš Jednohlavý – német színjelzős, 32 lapos (prágai típus), cikkszám: 188718;
- Binokel/Gaigel – német színjelzős, 2*24 lapos (würtembergi típus), cikkszám: 182310;
- Doppelkopf – francia színjelzős, 2*24 lapos (francia kép), cikkszám: 182419, 182518;
- Naipes – latin színjelzős, 40 lapos (spanyol típus), cikkszám: 197611;
- Francia tarokk, 78 lapos, cikkszám: 194917, 194818;
- Német/magyar tarokk, 54 lapos (Tarock), cikkszám: 193613, 193415;
- Trappola kártya, 36 lapos, cikkszám: 286292;
- Preferencekarten Blitz – francia színjelzők, 32 lapos (klasszikus bécsi), cikkszám: 180019;
- Piquet (piké) kártya – francia színjelzős, 32 lapos, cikkszám: 182112;
- Belote kártya – francia színjelzős, 32 lapos (Super Luxe), cikkszám: 144318;
- Francia kártya, 55 lapos (2 db pakli – gyönyörű képek), cikkszám: 219733;
- A klasszikus bécsi – francia színjelzős, 55 lapos, 2 pakli (Wiener Standard), cikkszám: 219634;
- Francia kártya, 55 lapos (Standard Russian), cikkszám: 113314;



Idézet egy régi könyvből (Az Osztrák-Magyar Monarchia írásban és képen - Az osztrák tenger mellék), egy kártyásabb, társaságibb világból:

„S mivel töltik idejüket a férfiak? A középrendűek Isztriában is a kávéházba, vagy az osteriába járnak, hogy baráti körben egy-egy órát elkártyázzassanak. A tresette mellett a játszók mélyen hallgatnak, mert mint a közmondás tartja: el tresette xe sta fato de quattro muti (a tresette játékot négy néma találta föl). A briscola mellett már beszédesebbek, sőt sokszor nagyon is lármásak a játszók. Vasárnap és ünnepen, ha szép az idő, rendszeren a szabadba rándúlnak ki s ott valamely osteria udvarában a boccie vagy borelle nevű tekejátékkal mulatnak, mely egész Olaszországban és Tirolban el van terjedve.”

KÁRTYAEVOLÚCIÓ

1890. november 26-án Jókai írja Mikszáthnak – válaszként: „Hát egyszer – ki-nomban – mikor nagyon vertek a mamelukok, arra a gondolatra jöttem, hogy milyen derék dolog volna, ha ezek az apró emberkék, akik erre a tarokkra vannak festve, megelevenednének, s elkezdenének egymással a maguk esztől úgy játszani és verekedni, ahogy mi játszajuk és verekedtetjük őket...”

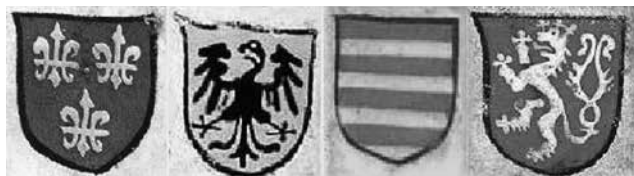
Elgondolkodtató felvetés kétségtelenül. Írt is belőle egy elbeszélést Jókai a Pesti Hírlapba, legalább is ezzel indokolta – Mikszáth kérdésre válaszolva – története „ideáját”.

De ami kártya szemszögből fölöttébb izgalmas, hogy a „vertek a mamelukok” kifejezéssel Jókai a kártyára, kártyalapokra (konkrétan a tarokklapokra) utal.

„Mamelukok” írja, és mennyire jól írja, hiszen az európai kártya ősének – még csak manapság egyértelműen – a mór, arab eredetű, úgynevezett „Mamluk” paklit (illetve annak elődeit) tekintik a mérvadó kártyakutatók. Mely kártyapakli az arab világból az utolsó iszlám fellelő az Ibériai-félszigeten keresztül jutott és terjedt el Európába. A Mamluk pakli (amit Nā’ib játékként is említenek) négy színjelzőbe (bot, érme/pénz, csésze/serleg, kard) sorolva 13-13 lapot tartalmaz, minden színben 3-3 figurálappal. Látjuk tehát, hogy szerkezetileg és színeiben teljesen megfelel az első európai – a latin – kártyának (az érezhetően arab hangzású naipes szó spanyolul manapság is kártyákat jelent).

Tiltó rendeletek dátumaiból tudhatjuk, hogy a 14. században már jelen van a kártya Európában, illetve abból, hogy erősen tiltják, következik, hogy szapora terjedésbe kezdett. Például egy 1380-ban Nürnberg városában kiadott rendelet szerint: „*A lóverseny és a szerszámiás céllövés kivételével minden más játék: az ostábla, a teke, a kockajáték és a kártyajáték 25 pfenning büntetés terhe alatt megtiltatik.*” 1392-ben viszont VI. Károly francia király saját szórakozása céljára festet magának kártyát (megmaradt lapjait a párizsi Nemzeti Könyvtárban őrzik). Az 1370-es években Európát elérő kártyázási láz Spanyolországból, Olaszországból indulva elárasztja a fél kontinenst. Néhány tíz év alatt nem csak, hogy eléri Németországot, Svájcot, de akkorra már az erre szakosodott kártyakészítők ontják a paklikat.

Az úgynevezett „Hofämterspiel” az egyik legkorábbi nyilvántartott játékkártyacsomag, amelynek mind a 48 lapja sértetlenül fennmaradt. A 15. század közepén készült, minden bizonnyal a korabeli Dél-Németország (a mai Ausztria) területén. A kártyák „színei” négy akkori (lényegi !) ország (francia, német, magyar, cseh) címerképei... Négy gasztro mesterséget ábrázoló lap, egy-egy nemzet színjelzőjéből – szakács, pincér (pincemester), pék, fazekas – látható a színes képek között.



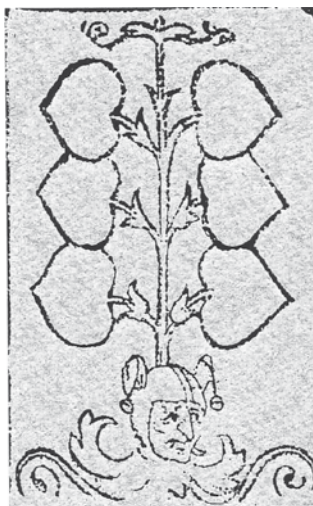
(Lapok láthatók a pakliból a színes képek között.)

Közép-Európába is eljut persze, a 15-16. században már nagyban megy a zsupgázás. A dr. Demkó Kálmán által 1890-ben írt (a Magyar Tudományos Akadémia által kiadott) „Felső-Magyarországi városok életéről a XV-XVII. században” című könyvben olvasható: „A koczka és kártya általános használatban vannak, a tilalom leginkább a játék idejére vonatkozik, a mennyiben vásár- és ünnepnapokon istentisztelet előtt és alatt és a záróra után tiltják. Találunk általánosan tiltó statútumokat is, mint például Körmöczbánya 1537-iki Policey-Ordnung-ja (rendőrségi rendelet), mely szerint mindenféle játék éjjel, nappal, titkon és nyilvánosan tiltva van... Aki a rendelet ellen vét első ízben 100, másodszor 200 pfenniget fizet, harmadszor testi büntetést kap... 1577-ben új rendelet tiltja a pénzre való játékot, mely miatt sokszor a nők és gyermekek éheznek – s mind azokat, kik házokban a játékot megengedik, épen úgy rendeli büntetni, mint a játszókat.”

Szóval terjedt, hát tiltották, s még is terjedt – sziszifuszi erőlködés volt csak a hatóságok részéről. Ha már megállítani nem lehetett a heves kártya hevületet, akkor jobb volt hasznot húzni belőle. Mária Terézia 1752-es rendelete szerint csak lebélyezett kártyával szabad játszani – a híres kártya bélyeg (olyan, mint manapság a szeszesitalokon a zárjegy...).

Elejével kézzel festettek nagyon gazdagoknak nagyon művészi kártyákat, de kártyázni mindenki akart... Volt kereslet, ahogy ma mondanánk – használatba jöttek kártyakészítés ügyben a fa nyomódúcok (még Gutenberg előtt). Olyan „kifestő” lapok voltak a produktumok, melyeket aztán kézzel (de egyszerűen

és elég gyorsan) festettek, színezték (a nyomást és festést végzők a kártyafestő mesterek – lényegében a kártyakészítők). A színes nyomtatás (a két színnel megoldható, francia kártya ennek az időszaknak a terméke) és utána a kártyagyárak (végül is egy nyomda) már csak egy ugrás volt. A gyárak révén megoldódik a tömeggyártás, és eltűnik a sokféleség – fixálódnak a paklik. Azért itt Európának ezen a fertályán még elég sokszínű a kártya paletta – köszönhetően a Piatnik által gondozott, gyártott sokféle regionális kártyának. Gyártanak pl. magyar kártyát (36 laposat is, mint az eredeti magyar pakli), francia és osztrák (magyar) tarokkot, bajor paklit, a gyönyörű salzburgi kártyát, és Naipes megnevezéssel spanyol kártyát (www.piatnik.com). Az egyik kései kártyaújítás – a lényegiek közül – a tükörképes lapok, melyeket kézbevétel után nem kell forgatni, hogy egyfelé álljanak. Ezen újítás egyik gyönyörű alkalmazója a Schneider József budapesti kártyafestő/-készítő által 1836-ban feltalált magyar kártya (Tell-kártya).



*Jánoska Antal
gyűjteményéből*

Lapok mozgásban, paklik fogyókúrán

Ahogy a fentiek alapján joggal állítható, az európai kártyatörténet kezdetekor a kártyacsomag lényegét tekintve olyan szerkezetű volt, mint a mai 52 lapos paklik – persze az eredeti (utólag latinnak mondott): **bot, pénz (érme), serleg (pohár), kard** színekkel, és az egyes lap még a legalacsonyabb rangú. A legszembetűnőbb három változás/fejlődés a két további színjelző-négyes (német, francia) kialakulása, a lapok számának csökkenése a paklik típusok többségében, illetve az „utolsó” lapok előre rukkolása.

A latinnál későbbi színjelző négyes a német (német színjelzők, német színjelzős kártyák), melyek színei: **makk, csengő (tök), szív (piros, régebben vörös), levél (zöld)**; illetve a francia (francia színjelzők, francia színjelzős kártya), melyek színei: **treff, káró, kór, pikk** (lásd a színes képeknél). Érdekes színfolt a svájci kártya (csak ők használják), melynek két színjelzője eltér a német kártyáktól: a zöld és piros színek helyett virág és pajzs szerepel (Piatnik cikkszám: 182013).

A latin színjelzős kártyákat Spanyolországban, Olaszországban és környékükön használják, míg a német színjelzős paklik a német régiókban, az egykori Osztrák–Magyar Monarchia területén és környékén terjedtek el. A francia színjelzős kártya pedig előbb lassan majd, egyre inkább nemzetközi lett. E kártya típus széleskörű terjedésének egyik (talán legjelentősebb) oka, hogy a britek a Whisttel, Briddzsel együtt ezt is terjesztették. Minden bizonnyal ez az oka annak is, hogy mai napig fennmaradt a francia pakli eredeti szerkezete, lapszáma.

A kiinduló pakli tehát színenként tartalmaz tíz darab számos lapot 1-től, 10-ig, illetve három figuráslapot. A figuráslapok nem egységesek a három féle kártyában. A latin esetén a legrangosabb a király (re, rey - king), majd lovas/lovag (cavallo, cavaliere - knight), botos/bubi/apród (fante - jack). Francia színek esetén: király (roi - king), dáma (dame - queen), bubi (valet - jack). Német színekben pedig király (könig), felső (ober), alsó (unter), magyarban nevezték a királyt „csikónak” (tényleg nálunk a király a lovas...), a felsőt „filkónak”, „kolopnak”, az alsót „gazdának”, „bakának”, „Aladárnak” (illusztráció a színes képeknél).

Külön történet az Itáliában megalkotott tarokk kártya. Itt a négy színosztály mellé felvettek egy ötödiket – állandó adu funkcióval. Huszonegy számozott tarokklap van és egy számozatlan, bohócot ábrázoló lap is tarokklapnak számít (skíz, matto, sküs – sokan a Jolly Joker elődjének tekintik). Továbbá a tarokk pakli normál színosztályainak négy figurás lapja van – a felsoroltak mindegyike: király, dáma, lovas, apród, azaz minden szín 14 lapból áll. Így jön ki a $4 \cdot 14 + 22 = 78$ lapos pakli. Tarokk kártyából (valódi színes lapja tekintetében) csak latin és francia színjelzős alakult ki – német nem. Megjegyzendő, hogy Olaszországban léteztek több tarokk és egyéb lapokat tartalmazó tarokk paklik is – Miklós István (Kártya kézikönyv) is említ egy „szóló” nevű játékot, melyhez ötféle színt tartalmazó paklit használtak. Illetve ide tartozik az is, hogy Olaszországban gyártják a legtöbbféle szebbnél-szebb regionális (egyébként latin színjelzős) kártyaváltozatot – érdemes felnézni a honlapjaikra: Mondiano Kártyagyár (www.modiano.it), Dal Negro Kártyagyár (www.dalnegro.com). Különlegesség, hogy gyártanak egy német színjelzős paklit is (a Dél-Tiroliaknak), ami ráadásul az egyetlen manapság elérhető 40 lapos német színjelzős pakli.

Kétségtelen, hogy a paklik jelentősen karcsúsodtak az idők folyamán. A német színek esetén főleg 36 lapos paklik maradtak (egy 40 laposat gyártanak az olaszok); a latin színeknél a 40 lapos a favorit, illetve gyártanak még 48, illetve az olaszok egy 52 lapos paklit is. A francia kártya maradt főként 52 lapos

(plusz a jolly lapok), de a 32 lapos méret is elterjedt (pl. Preferencekarten Blitz, Piatnik cikkszám: 180019; vagy belote játékhoz: 144318). Továbbá létezik egy 63 lapos pakli az 500-as játékhoz (a Piatnik kínálatában is szerepel, cikkszáma: 124815).

Miért is indult be a lapcsökkenési folyamat?

Az egyik ok biztosan technikai volt. Amíg a kártyákat teljesen kézzel festették – nyilván a magas arisztokráciának – addig mindegy volt, hogy az 52 mennyi szer mennyi, azonban mikor a nyomódúcos technika révén ezrével készítették a paklikat, akkor már nagyon nem lett mindegy. A nyomódúcon ugyanis egy „téglalap-táblázat” formában helyezkednek el a kártyanegatívok (valamennyi sor, valamennyi oszlop), és az nem jó, ha egy nyomódúc széle-hossza nagyon különböző, azaz nagyon távol esik a négyzettől. Márpedig az $52=2*2*13$, láthatóan mindenképpen nagyon hosszúknak nyomódúcot ad ki (még, ha kettéosztják is). Ezzel szemben $48=2*2*2*3$, itt sokkal kedvezőbb sor-oszlop számok választhatók, pl. egy darab $8*6$ -os vagy 2 darab $6*4$ -es. Nos ez a titka, miért hagyták el a német színjelzők régiójában az I-es lapokat, az olaszok színjelzők régiójában pedig a X-es lapokat. Az első 48 lapos kártya a német 1426 körül keletkezett „karnöffel” pakli – igen hiányzik belőle az I-es.

A másik ok a játékosok kényelme, illetve a játékok felgyorsításának szándéka lehetett – sok lapot nehéz tartani (bár a kora játékok jelentős részében csak kevés – négy-öt – lapot osztottak ki a játékosoknak), illetve hosszabb a játékidő is. Beindult tehát a lapok fogyasztása – a németek alulról, a latinok középről lefele hagyták egyre el a lapokat. Így alakult ki a ma tipikus német színjelzős 36, 32 lapos pakli (a legkisebb lap a VI-os vagy a VII-es), illetve a latin 40 lapos pakli. Ha felsoroljuk a lapokat, a tipikus latin paklinál nem tapasztalunk további extrát: király, lovas, botos, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1; a német paklinál azonban: ász (daus, sau, disznó), király, felső, alsó, X (Svájcban zászló), IX, VIII, VII, VI. A most szóba hozott különlegesség az „ász” megjelenése, ami a német pakliban nem az egyes, hanem a kettes lap előreugrásával született meg. Vélhetően, ahogyan a francia pakliban az 1-es lapból ász lett, ugyanúgy a német kártyában is a legkisebb lap lett a legrangosabb. Csakhogy a német pakliban az a II-es lap volt. A német színjelzős kártyákban tehát az ász a kettes lap és valójában nem is ász (az csak későbbi szóátvétel), hanem daus, magyarban pedig „kétszem” – mely

elnevezést a kockajátékból vették át. Fabó Bertalan 1905-ben írt „A magyar kártya” című cikkében (Magyar Nyelv 1: 266–267.) ezt így fejt ki:

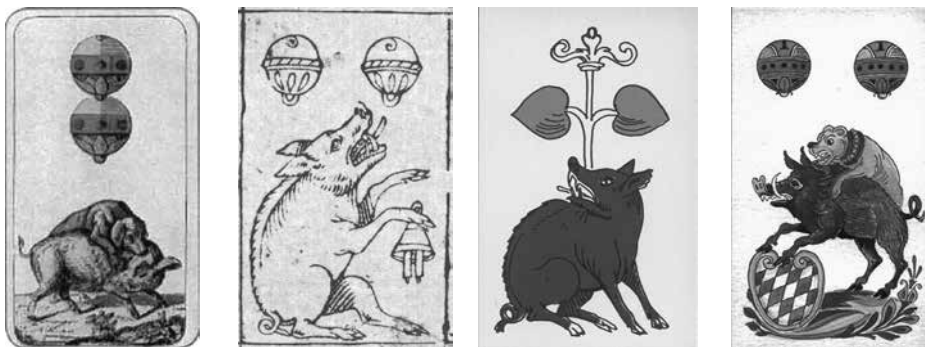
„Egy kockával legkisebb dobás: az egy (franciául: *as*, a latin *assis-ból*); két kockával az egy-egy, a mit a német *zwei augen-nak*, vagy a görög-latindyas után az ófelnémetben *düs-nak*, a középfelnémetben *tüs-nak* később *taus*, *daus-nak* nevezett. A mi a kockavetésnél a legkisebb volt az lett a kártyában a legnagyobb: a francziáknál az *as*, a németeknél a *daus*, a magyarban pedig a *zwei augen-nak* megfelelően : a két szem.”

Horváth Gyula „Kártyaműszók” cikkében (1899., Magyar Nyelvőr 28: 369.) is utal erre az elnevezésre: „*Jászapátin a kártyajátékban a disznó v. ász helyett kétszemet mondanak (igazában így ejtik: »késszeöm«), pl. Makk kétszem, veres kétszem,...*”

Sarusi Mihály is említi (Lönni vagy nem lönni - Kisiratos írói falurajza, 2020): „*kétszem kétszöm, kéccöm fn. ’magyar kártya ásza’*”.

Ezért van hát a német paklik „ászaín” két színjelző (pl. az egyalakos salzburgi kártyában, de a magyarban is).

E sztori folytatása a német színjelzős kártyák ászainak (*daus*) másik, korábban elterjedt nevének kérdése: *sau* (koca), magyarban *disznó*. Magyarazzák a *daus* szó torzulásával, de valószínűbb, hogy a névadó az a *disznó* rajzolat, mely már a *zsoldos* (Landsknecht) kártya kettes (**daus**) lapjait is díszítette. Ez a *disznó* ábrázolás folyamatosan megmarad a német színjelzős paklikban, bár hol ebben, hol abban a színben, de valamelyik II-es (*daus*, *ász*) lapon – no igen, a magyar kártyában már nincs *disznó* ábrázolás (hiszen teljesen újszerű kép/típus alkotás a Tell koncepcióval), azonban az *ászok* „*disznó*” megnevezése csak a közelmúltban tűnt el (illusztráció a színes képeknél).



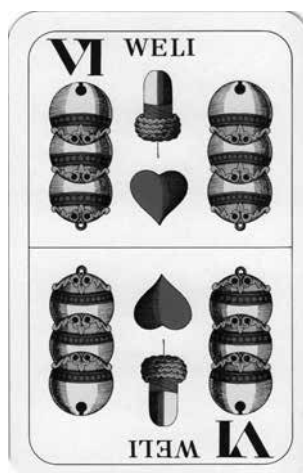
Disznót ábrázoló kettes (daus) lapok (Jánoska Antal gyűjteményéből).

A 16. századi trappola pakli (a trappola játék speciális paklija, latin színekkel – a Piatnik reprodukálta, cikkszám: 286292) a legkorábbi ismert kártya, ahol a legkisebb lap (ott az I-es) a király fölé emelkedett – ráadásul már rövidített lapszámmal, hiányoznak belőle a VI, V, IV, III lapok (az I-es lett az ász, de a II-es /a daus/ megvan és jelentős szerepet tölt be a játékban). Vélhetően ez tehát az első 36 lapos pakli (latin színjelzős) és az ász első alkalmazója – nem hiába volt olyannyira népszerű Kelet-Közép-Európában...

33 lap és weli

Magyarországon is találkozunk ezzel a 33 lapos paklival, melyben a 33. lap „weli” felirattal nem egy pótlap csupán, ha a magyar kártyajátékokhoz nem is használjuk.

Eredendően ez a német színjelzős 36 lapos pakli tők VI-os lapja, mivel azonban Tirolban több játékot játszottak alapvetően 32 lappal (VI-osok nélkül), viszont a tők VI-ost úgynevezett vadkártyának alkalmazták, így kialakult a 33 lapos pakli. A vadkártya egyfajta Jolly Joker (magyarban sánta a neve), amely bármely lapot helyettesíthet, ha az éppen az nincs kézben, pl. a bieten, watten játékokban. Mivel a német csengő (tők) színjelzőt a latin pénz szín leszármazottjának tekintik, ezért a weli (welli) név valószínű az olasz (latin) kártyatípus pénz hatosának (belli, bellone) nevéből származik. Idehaza a kártyásnyelv „véle” formában magyarította a weli-t, illetve mivel VI-os nincsen a magyar kártyában, így a tők VII-es lett a „véle” (más néven „zsoké” – a Piatnik védjegy miatt). A weli feliratos tők VI-os az említett 33 lapos paklin (Piatnik cikkszám: 188312 vagy 180811) kívül megtalálható a 36 lapos salzburgi (Piatnik cikkszám: 183119), és a 36 lapos magyar kártyában (Piatnik cikkszám: 188510) is.



A könyvben közölt játékok között van olyan játék, melyet 33 lappal kell játszani és a weli, a 33. lap – vadkártya szerepében van.

A magyar Soproni és a cseh Mariáš Jednohlavý kártya

A tükörképes kártyalap későbbi találmány, a szép klasszikus paklik, lapok egészalakosak („egyfejűek”) voltak – ily módon több hely is maradt a rajzolatoknak. A ma ismert magyar kártya előtt idehaza is egy egyalakos német színjelzős kártya volt a közkedvelt – „Oedenburger” típusjelzéssel. **Zsoldos Benő** így ír erről A „soproni kártya” című cikkében (Soproni Szemle, 1976. XXX. évfolyam 1. szám):

„A ma ismert „magyar kártya” előtt a múlt században egy másik kártyatípus volt használatban hazánkban. Kutatásaim során a közelmúltban kiderült hogy ezt a kártyatípust annak idején „soproni” néven ismerték, ugyanis a különböző kártyafestők a csomagot borító lapon az „Oedenburger” megjelölést használták. Erről szóló tanulmányom alapján a kártyatörténészek és a kártyagyűjtők nemzetközi egyesülete, az angliai Playing Card Society, amellet foglalt állást, hogy ezt a kártyatípust a szakirodalomban „Sopron/Oedenburg pattern”, vagyis „Soproni kártya” névvel jelöljék.”

(A színes képek között látható három lap egy 1800-1880 körüli „Soproni” pakliból.)

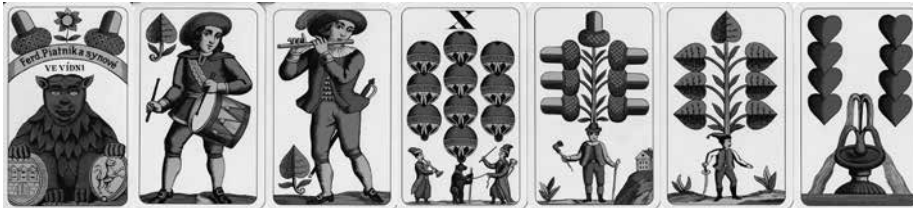
Zsoldos Benő utal arra is, hogy sok, a „Sopronival” rokon kártyatípus létezett a 18. században, melyek bajor, salzburgi eredetet mutatnak. A Soproni kártyatípus a modernebb, tükörképes „Tell-kártya” (magyar kártya) megjelenésével, népszerűsödésével eltűnt – manapság már csak múzeumokban, magángyűjteményekben lelhető fel. A budapesti Iparművészeti Múzeum honlapján (gyujtemeny.imm.hu) megtekinthető több pakli is, például a Trencsén megyei Vágújhelyen 1800 körül működő Scrusina Anna által készített kártya kép.

Mivel azonban Közép-Európa játékkártya-hagyománya történelmi okokból igen sokszínű, így nagy a jelenleg is használt kártyatípusok száma (köszönhetően a Piatniknak is). Érthető hát (ha kisebb csoda is), hogy manapság is kapható egy a „Soproni kártya” rokonságába tartozó („egyfejű”) pakli, a cseh Mariáš Jednohlavý (prágai) kártya (német színjelzős, 32 lapos, Piatnik cikkszám: 188718).

A két kártyatípus legszembeütőbb hasonlósága a makk ász/daus (mint tudjuk a daus eredetileg a kettős lap a német színjelzős kártyáknál), a két címet tartó (erősen stilizált) oroszlán képével. A további főbb hasonlóságok (a Scrusina Anna-féle Soproni kártyát alapul véve):

- A két ikonikus lap a dobos és a pikulás: a Soproninál zöld alsó, tök alsó; a cseh pakliban zöld felső, zöld alsó.
- A medvetáncoltató, mindkét pakliban a tök X-es.
- Népviseletes ember bottal, pipával: a Soproninál tök VI; a cseh pakliban makk VII.
- Süveges ember karddal: a Soproninál makk VI; a cseh pakliban zöld VII.
- Szökőkút: a Soproninál piros VI; a cseh pakliban piros VIII.

Úgyhogy ha kedve támad valakinek ódon „Soproni” hangulatú paklival játszani, bátran használja a Mariáš Jednohlavý-t.



(Lapok a cseh Mariáš Jednohlavý kártyából - Piatnik gyártmány)

Megjegyzem, nem kell sokat forgatni az osztrák vagy inkább tiroli „Salzburger” kártyát (Piatnik cikkszám: 183119), hogy ráébredjünk (bár modernebb verzió) az is „Soproni” rokon.

Néhány gondolat labét, cwick/zwick/cvik, czapári cwick, capári, vojta és ferbli ügyben

Régi magyar kártyajátéknevek tekintetében (így a címben szereplő sokat említettek esetében is) kétségtelenül a legalapvetőbb (fundamentális) irodalom **Somogyi Béla**: A magyar kártyanyelv szókincs” (Budapest, 1990) című nyelvtudományi értekezése.

„Tekéntvén a’ kártya festéke színére
 úgy-mint a vresre, zöldre, makkra, tökre...”

Idéz Somogyi Béla, Kohári István verses elbeszélésből (1680 körül), illetve a következőket írja például a szóban forgó játékokról.

A „labét” játékról

- Az elnevezésben a la béte ‚állat’ francia közszó található.
- Első adatunk 1713-1717-ből való (Thaly Kálmán: Adalékok a Thököly- és Rákóczi-kor irodalomtörténetéhez, 1872).
- Csokonait idézve: „A vojta, a labét sok pénzzel jár” (1793).
- „Labétot vagy czwicket... nagyon játszák - a kocsisok” (Aszalay J., 1856).
- Eötvös Józsefet idézve (39. o.): „...mert nem is ferbli, s nem is zwick” (1865-1870).

A „vojta” játékról

- A már említett Csokonai idézet: „A vojta, a labét sok pénzzel jár” (1793).
- „A vojta vagy valachot... nagyon játszák - a kocsisok” (Aszalay J., 1856).
- „Vojto játék Wojto Spiel” (Gyarmathi S.: Affinitas, 1799)
- „...mig tsak szinnel kártyáznak, nő a’ vojta száma,
De mihelyt tök leszsz a’ tromf, megbukik a’ Dáma”
(Pálóczi Horváth Ádám költeményéből)
- A játék egyik változata lehetett a birowisch vojta (Zolnay-Gedényi).

Megjegyzem ez utóbbi játéknév „Birowisch Voita” írásmódban szerepel a Dr. Magyary-Kossa Gyula által írt, Magyar orvosi emlékek értekezések a magyar orvostörténelem köréből (Budapest, 1940) című könyv IV. kötetének 166. oldalán lévő, 458. cikkben (1768. Iszákosság tilalma).

A fentiekben említett Aszalay József: Szellemi omnibus (Kéjutasra az élet utain) című könyvének második kötetében szereplő mondat pontosan így fest:
„A vojta vagy valachot, és labétot vagy czwicket (ennek szapári nevet viselő nemét kivéve) fejedelmi udvaroknál is nagyon játszák – a kocsisok.”

A „czapári” játékról

- „kártyáztak... ki harmincegyest, ki „czapárit” (Kisfaludy K., 1927);
- „két megye táblabírása, eszik, iszik, néha czapáriz is” (PD, 1846);
- „a hármásban játszott czapári cwick” (Lauka G, 1882).

Megjegyzem, harmincegyes játékból kétféle van, az egyik amolyan 21 féle, a másik pedig (egy egész családnyi) lényegében megegyezik a mi feuer (tűz) játékunkkal.

Ugyancsak mérvadó a témában **John McLeod** „pagat.com” webhelyének Rams Csoportja (Card Games: Rams Group), melyben azokat a játékokat sorolta, melyek alapvető jellemzői a következők:

Pénzre játsszák, egy kassza segítségével, kevés (3-5) a kiosztott lap játékosonként, az ütések megszerzése a lényeg, aki nem játszik az kiszáll, a kassza összege osztható az ütések (a kiosztott lapok) számával, a kassza eloszlik az ütések arányában, a nem teljesítő pedig kasszában lévő összeget, esetleg a dupláját fizeti be a kasszába – így a kassza jó eséllyel nagyra nőhet.

McLeod felsorol neveket, melyek ebbe a csoportba tartozó játékokat takarnak, például: a francia „**rams**”, a német, osztrák „**zwicken**”, továbbá idesorolja a magyar „**ramslit**”, illetve a sokat mondó nevű olasz „**bestia**” játékot.

Elsőként kiemelem a „bestia” nevet – a kasszát egyenesen úgy hívják a játékban: „la bestia” – ami franciául „la bête”. Azaz ez a „rams” típusú játék még nevében is közvetlen és közeli rokon a magyarul labét-ként emlegetett játéknak. Nem hiába létezik három lapos változata is.

A másik, ami szembetűnő a fentiekből, az a **cwick/zwick** játék központi jelentősége. Ha végig böngésszük a sorokat, elég valószínűnek tűnik, hogy a labét azonos czvik a játékkal, vagy nagyon közeli változata. Továbbá a czapári cwick és ebből következően a capári/czapári/szapári nevek (mint rövidült alakok) is egy cwick játékkal közvetlen rokont, pontosabban egy abból kialakult (az Aszalay József féle idézetből következően) fejlettebb játékot jelölnek.

Mindezeket (ezektől teljesen függetlenül) megerősítik a cseh **Wikiknihy** (cs.wikibooks.org) Cvik és Komando oldalai (Klasické karetní hry), továbbá a német Wikipedia (de.wikipedia.org) Tippen/Dreiblatt neveken említett játéknak oldala (Kartenspiel mit traditionellem Blatt). Mely oldalak a fent nevezett játékok leírásaiban a következőket állítják:

- A Cvik játék további nevei: Cviček, Labetspiel, Vojta, Zwickenspiel.
- Tippen/Dreiblatt játék további nevei: Zwicken, Labet, Kleinpréférence.
- A cseh Komando játék a Cvik fejlettebb változata, melyet Čapáry néven is ismernek.
- A Komando játékban már lehet lapot cserélni, melyekért fizetni kell (a kasszába) – ezért van, az hogy Kaufcvik néven is említik a német kaufen (megvesz) szóból eredően.

Tehát mindezek alapján nagy valószínűséggel állítható, hogy a labét és czvik nevek azonos játékokat jelentenek, de legalább is igen közeli változatokat. A capári ezek közvetlen leszármazottja.

Az utolsó pontból arra is lehet következtetni, hogy a magyar szövegekben sokat emlegetett „kaflabét” (kauf-labét) játék a labét, illetve a czvik lapcserével ellátott rokona, azaz mondhatni megegyezik a capárral. Tehát nem a ferbli őse.

Mind a cseh, mind a német leírás azonosítja a „cvik/cviček, illetve Tippen/Dreiblatt” játékot a német Zwicken játékkal, melyet John McLeod is a rams csoportba sorol, illetve a játék szabálya elérhető a német Wikipedián. A cseh és német szabályokat illetve a Zwicken játék szabályát átolvasva kijelenthető, hogy ezek és így a **labét, czvik, vojta, capári, kaf-labét** játékok egymáshoz közeleső „rams” típusú játékok.

Megjegyzés: A Zwicken (rams típusú) játék nem azonos (!) a Zwicker (más néven Zwickern, Zwickeln) játékkal, mely egy a magyar kaszinóhoz vagy az olasz scopához hasonló játék.

Bár a csehek azonosítják a cvik játékot a vojta játékkal is, azonban a németeknél erre vonatkozólag nincs utalás, ráadásul az Aszalay József féle idézet inkább arra enged következtetni, hogy a vojta nem azonos a labéttal, czvikkel.

Ugyanezen idézet azonban arra utal, hogy a vojta lényegében megegyezik egy „valach” nevű játékkal. A valach (cseh) szó németül Wallach (herélt ló), a Wallachen nevű játék pedig megtalálható a német wikipedián, ahol azt valószínűsítik a németek, hogy Csehországból származik...

A **Wallachen** játék normál ütésekre megy (összesen 10 van), három játékos 32 lapos paklival (a lapok csökkenő rangsorrendje ásztól a hetesig a szokásos), 10-10 lappal, 2 lapos talonnal játsszák, és a legmagasabb vállalást tevő játékos lesz a felvevő (aki egyedül játszik a másik két társ ellen) – egy fejlett (ütésszám alapú) licitálás keretében. Azonban a játék a díjfizetések tekintetében megtartotta hazárd jellegét. Előre meghatározzák egy ütés alapértékét (nevezzük „alapdíjnak”), azonban az első adag (szokástól függően 3,4, vagy 5 lap) kiosztott kártyát megnézve bármelyik játékos megduplázhhatja az alapdíj értékét. Továbbá a lejátszás első körében az ellenpárt megkontrázhhatja a játékot, amire a felvevő rekontrával válaszolhat – melynek révén tovább duplázódhat, négy-szereződhet az alapdíj. A felvevő a licitálás után, de még a lejátszás előtt cserél-

het a talonból, s ezt követően tehet még magasabb vállalást (ha ez lehetséges) azaz fölül licitálhatja saját magát. A lejáttszást a felvevő kezd és balkéz felé halad (mint az osztás), utána mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte. Az adut a lejáttszásban először kihívott lap színe adja meg. Színre szint kell tenni, adukényszer és felülütési kényszer van. Az ütést az viszi haza, aki adu nélküli ütés esetén a hívott színből a legrangosabb lapot tette bele (hívta ki vagy adta rá), vagy a legrangosabb adut tette bele.

A licitálást az osztó baloldali szomszédja kezdi és ez is balra halad. Ha az első három megszólalás passz, akkor új osztás következik, és a következő parti eleve dupla alapidíjjal indul (amit persze tovább lehet duplázni). Az első passztól különböző bemondást (azaz tényleges vállalást) követően, minden további tényleges vállalásnak rangosabb kell lennie, mint az előzőnek. **Kivételt képez** e tekintetben a licitálást megkezdő játékos (Forehand), aki tarthatja is az előtte elhangzó játékszint vállalást (azaz ugyanazt a játékszintet vállalhatja). Ha egy játékszint vállalást követően (beleérve a Forehand tartását is) a többiek passzolnak, akkor a licitálásnak vége és az utolsó játékszintet vállaló lesz a **felvevő**.

A játékosok a következő vállalásokat tehetik (növekvő rangsorrend):

1. minimum 6 ütés hazavitele;
2. minimum 7 ütés hazavitele;
3. minimum 8 ütés hazavitele;
4. minimum 9 ütés hazavitele;
5. 0 ütés hazavitele (betli);
6. 10 ütés hazavitele (durchmars).

Az utolsó ütés hazavitelével a lejáttszásnak vége. Ekkor a játékosok megszámlálják mennyi ütést vitt haza a felvevő.

Ha felvevő teljesítette vállalását (azaz ütésszáma a vállalásának megfelelő), akkor az azután járó díjat (a játék díját) az ellenpárt mindkét játékosa kifizeti a felvevőnek.

Ha felvevőnek nem sikerült teljesíteni vállalását, akkor annak díját (a játék díját) a felvevő kifizeti az ellenpárt mindkét tagjának.

A szóban forgó játék díját a következőképpen kell kiszámolni. Legyen D egyenlő az alapidíj elhangzott duplázások figyelembevételével számolt többszörösével. A játék díja (amit ketten fizetnek egynek, vagy egy kettőnek),

- durchmars esetén: 12*D;
- betli esetében: 10*D;
- a többi esetben a vállalt ütésszám szorosa a D-nek.

Egy fölfejlődött „rams” játékot láthatunk tehát. Lényegében minden lap ki van osztva (ennek megfelelően – a pakli viszonylatában – maximális az ütésszám), a talonból a felvevő cserélhet, az ütésszám vállalás fejlett licitálás keretében pontosított és már van betli is. No ez már tényleg hasonlít a preferánshoz – ez már legalább közepes, nem csak kis preferánsz, mint a labét (lásd később). Igaz, még nincs színlicités adumeghatározás, de az egy következő fejlődési fokozat – mint például a bajor (hamis) tarokk. A fejlődés következő lépcsőjeként pedig jöhetnek a figurák, és kialakulhat egy magasan kifejlett játék, mint a skat, az ulti vagy az alsós.

Egy másik gondolat Pálóczi Horváth Ádám költeményének már előbb is idézett két sora révén jöhet:

„...míg tsak szinnel kártyáznak, nő a’ vojta száma,
De mihelyt tők lesysz a’ tromf, megbukik a’ Dáma”

Bár a vers többi részéből arra következtetnék inkább, hogy ez egy erősen átvitt értelmű, mondhatni pejoratív (kártyás nyelven megjelenített) kép csupán, de ha komolyan veszem, akkor azt jelenti a dámák (felsők) általában erősek, de valamilyen „másfajta” adu (pl. tők) esetén elvesztik elsőbbségi helyzetüket. Nos, a négy dáma a legerősebb adu a **Doppelkopf** (alapváltozatában). Ugyan a jelenlegi szabály szerint nincs olyan eset, amikor pl. tők adu esetén a dámák „megbuknak”, azonban a Doppelkopf közvetlen őseinek tekintett Schafkopf játékban van ilyen eset. A Rufspiel és a Farb-Solo részjáték típusokban a dámák erősek, viszont a Wenz esetében a dámák visszakerülnek a helyükre és a bubik a legerősebbek. Továbbá a Farbwenz variációnál van egy adu szín is a bubik mellett/alatt, illetve van olyan leírás, ami ezen utolsó esetben egyértelműen a tők szint jelöli meg adunak.

Ha ehhez még hozzátesszük, hogy a Doppelkopf neve cseh nyelven „**Dvojítá hlava**”, illetve belegondolunk, hogy dvojítá (dvojita), dvojta, dvojtó, dvojito szavak esetén nem kell nagy áthallás, hogy „vojta” (vagy vojto) legyen belőle..., akkor egy egész tetszetős ideához jutunk. Ennek ellenére én a Aszalay József féle „valach” irányt tartom reálisabbnak. Nyilván tovább pontosítaná az esetmeghatározást, ha választ kapnánk a „birowisch vojta” mibenlétére.

Ne feledjük azért Csokonait: „A vojta, a labét sok pénzzel jár” :-)

A jelen esetben lényegi rams típusú játékok (és két rokon játék: zwicken / holland/, mouche /francia, német/) jellemzőinek összevetése.

Minden parti kezdetén be kell tenni az alaptétet a kasszába (akár üres, akár nem – vagy az osztó az egészet, vagy minden játékos a ráeső részt). Mindegyik esetben az osztó felüt egy lapot, melynek színe az adu – amit egyes játékokban fel lehet váltani egy másik adura. Ha valamely játékos passzol, akkor ő abban a lejátszásban nem vesz részt – ebben az esetben nincs plusz fizetési szankció. Ahol van lapcsere, ott a csere már játékkötelezettséggel jár.

- **Cvik/Cviček** (cseh), **Tippen/Dreiblatt/Labet** (német, osztrák): 32 lapos pakli, 3-3 lap, sima ütésekre megy, nem lehet adut váltani, nincs lap lapcsere, aki játékot vállal, annak legalább egyet kell ütnie, színre szint kötelező, adu és felülütési kényszer van, ütés arányos osztozás, aki nem teljesítette vállalását, az a kasszában lévő summával azonos összeget kell betegen a kasszába. Fontos megjegyezni, hogy a német leírás kiemeli, hogy Németországon kívül „Ausztia-Magyarországon” volt elterjedve. Érdekesség (a németek közlése szerint), hogy a Tippen egy további neve a Kleinpreferance (kis preferánsz) – ezt nem árt figyelembe venni a régi elnevezések értelmezésénél.
- **Zwicken** (német, osztrák): 32 lapos pakli, 3-3 lap, sima ütésekre megy, nem lehet adut váltani, nincs lapcsere, aki játékot vállal, annak legalább egyet kell ütnie, színre szint kötelező, adu és felülütési kényszer van, ütés arányos osztozás, aki nem teljesítette vállalását, az a kasszában lévő summával azonos összeget kell betegen a kasszába. Megjegyzés: A felülütési kényszer tekintetében nem egyértelműek a leírások, illetve találtam olyan, e játékot társasági összejövetelekre ajánló korunkbeli leírást, mely megengedte a lapcserét – további laponkénti kasszába való befizetések árán.
- **Zwicken** (holland): 20 lapos pakli, 3-3 lap, az ütésekből hazavitt lapok értéke számít, lehet adut váltani, lapcsere nincsen, de 10-es aduval kicserélhető az adunak felütrött lap, három egyforma értékű lap esetén nincs lejátszás csak összehasonlítás, ha van lejátszás, színre szint kötelező, nincs felülütési kényszer csak adu kényszer, a győztes nyeri az egész kasszát, a többieknek a kasszában lévő summával azonos összeget kell betenni a kasszába.
- **Mauscheln/Vierblatt** (német, osztrák, magyar): Lényegében a Tippen/Dreiblatt/Labet játék négykártyás változata, azonban (bár adut váltani nincs lehetőség, de) itt van lapcsere (nem kell érte külön fizetni). Illetve az első játékra jelentkező (ezzel) két ütés teljesítését vállalja (ő a Mauschler). Ha csak

egyét üt egy kasszányt fizet, ha egyet sem, duplát fizet a kasszába. Látható, hogy megjelennek a magyar ramsliból ismert jellemzők – bár adura való licitálás még nincs.

- **Bestia** (olasz): 40 lapos latin vagy francia pakli (a kassza neve a „la bestia” / a fenevad), 5-5 lap, sima ütésekre megy, nem lehet adut váltani, van lapcsere, ha valamelyik játékos kopogtat az asztalon azonnal a lejátzás következik (kiszállni és lapot cserélni sem lehet ezt követően), a játékban maradónak legalább egy ütést kell teljesíteni, minden játékban maradónak további összeget kell fizetni a kasszába, színre színt tenni kötelező, adu és felülütési kényszer van, ütés arányos osztozás, ha egy játékos egyet sem ütött, akkor a kasszában lévő summával azonos összeget kell betegen a kasszába, ha a kopogtató nem üt egyet sem, akkor másfélszeres kasszát fizet be. Ugyan ezen a szabály alkalmazásával játszanak 3-3 kiosztott lap-pal is („Giro a tre carte” – minden bizonnyal ez az ősi változat).
- **Mouche** (francia): változó méretű francia pakli méret, 5-5 lap, sima ütésekre megy, nem lehet adut váltani, van lapcsere külön fizetés nélkül, öt egyszínű lap flux/flöss esetén nincs lejátzás csak összehasonlítás, ha van lejátzás a színre színt kötelező, adu és felülütési kényszer van, ütés arányos osztozás, a vesztesek, illetve aki nem teljesítette vállalását, annak a kasszában lévő summával azonos összeget kell betenni a kasszába. Megjegyzés: Azonos szabályú a németek Mistigri/Mönch neveken szereplő játéka, melyben a treff bubi a legrangosabb adu és a flöss tekintetében pedig vadkártya szerepét tölti be (azaz Jolly funkcióban van).
- **Kaufvik/Komando**, Čapáry (cseh): 32 lapos pakli, 4-4 lap, sima ütésekre megy, lehet adut váltani – azzal együtt, ha az osztó elsődleges parancsnoki (komandanta) jogköre átadásra kerül, a parancsnok legalább két ütést vállal, a segítők legalább egy ütést vállalnak, van lapcsere - laponként fizetni kell érte a kasszába, színre színt kötelező, adu kényszer van, ütés arányos osztozás, ha egy „segítő” nem teljesítette vállalását, akkor a kasszában lévő summával azonos összeget kell betegen a kasszába, ha a parancsnok nem teljesített, akkor kétszeres kasszát fizet be (ha az osztó eleve elvállalja a parancsnokságot és kezében van az adu hetes, akkor csak egyszeres a kockázata).
- **Ramsli** (magyar): 32 lapos pakli, 4-4 lap, sima ütésekre megy, lehet adut váltani – egyfajta licitálással, a „bemenő” (aki kopogtat az asztalon) legalább két ütést vállal, a segítők legalább egy ütést vállalnak, van lapcsere külön fizetés nélkül, színre színt kötelező, adu és felülütési kényszer van, ütés arányos osztozás, ha egy „segítő” nem teljesítette vállalását, akkor

a kasszában lévő summával azonos összeget kell betegen a kasszába, ha a „bemenő” nem teljesített, akkor kétszeres kasszát fizet be.

A német Wikipedia utal rá, hogy németül az Einundvierzig (negyvenegy) játékot említik Zwicken néven is, de ez a Einundvierzig játék lényegében megegyezik a mi **ferbli** játékunkkal és a német Wikipédia is csak a Casinos Austria által meghatározott „kaszinó” szabályt írja le, amiről mi meg úgy tudjuk, hogy a mi Ferblinkből lett kialakítva... Bár a ferbli, farba, „színjáték” (Somogyi Béla említi – vélhetően a Farbenspiel szóból magyarítva), „hazai csendes” magyar játék neve minden bizonnyal a német Farbe (szín) szóból származik, mely szó a kártya színjelzőjét is jelenti (pl. makk), illetve tilalmi rendeletekből tudható, hogy a 18. század elején már létezett Färbeln nevű játék, de annak szabálya nem maradt fent. Ezért írják le a németek ezen a néven az osztrák kaszinók által korábban Einundvierzig (41) vagy Färbli néven kínált játékot, amely viszont a magyar ferbli kaszinóváltozata. John McLeod is azt írja le a ‚pagat.com’ Ferbliről szóló oldalán. A cseh Wikiknihy Ferbl, Farbl, Färbln néven említi meg a játékot, utalva német eredetére, illetve közli a cseh elnevezést is: Barvička – ami a magyar „színjáték” megnevezés megfelelője. A cseh szabályleírás elég kurta, amiből arra következtetnek, hogy náluk nincsenek olyan erős gyökerei a ferblinek mint nálunk – mindenesetre Csehországban is ismerik. Valószínűsíthető, hogy az eredendően német Färbeln játék a 19-20. fordulójára inkább Kelet-Közép-Európában maradt fent – legmarkánsabban változata minden bizonnyal a magyar ferbli.

Másrészről – amint erre a játék mindegyik elnevezése utal – a ferbli egyértelmű leszármazottja azon 16. századi hazardjátékoknak, melyekben központi szerepe van az azonos színű (színjelzőjű) lapok pontértékei összegének (flush-point/flöss érték), például a spanyol, baszk eredetű Golfo.

Megkockáztatom azt a feltevést, hogy ha magyar vonatkozásban a czwik/labét játék a ferbli lenne, arról tudnánk. Azaz szerintem a czwik/labét nem a ferbli (láthattuk hogy „rams” típusúak). Ezt erősíti a már korábban említett Eötvös József idézet is: „...mert nem is ferbli, s nem is zwick”.

KÁRTYÁZNI JÓ!

Nehéz helyzetben van a krónikás, amikor a játékkártyákról, kártyajátékokról, kártyásokról és viselt dolgaikról kell néhány oldalon mesélnie. A szórakoztató időtöltés és a kártyológiának nevezhető tudomány tárgya szerteágazó szálaival ezer év kultúrhistoriájára volt és van hatással. Könyvtárnyi irodalma, megszámlálhatatlan tárgyi emléke kiapadhatatlan forrás lehet a kutatónak, gyűjtőnek, olvasónak és játékosnak egyaránt. Így hát nem marad más, mint apró szeletkéit megmutatni e különös világnak és buzdítani az olvasóit, hogy szerepet választva magának lépjen be a kártyások táborába, mert rendkívüli élmények várnak rá.

Nem tudjuk megnevezni a „legkártyásabb” nemzetet, mint ahogy nem tudjuk kiválasztani tucatnyi jelentkező közül a játékkártyák megalkotásának dicsőségét sem. A gyakran tévedéseken alapuló eredet magyarázatok szívesen mellőzik a történelmi hűséget. Ismereteink korszerűsödésével a korábban publikált megállapítások korrekcióra szorulnak. Az újabb vélemények a Tang-dinasztia idejére, a VIII.-IX. századra feltételezik az első, kártya típusú játékok megjelenését Korea és Kína határvidékén. Az Európába jutás útvonala hozzávetőlegesen megegyezik a legendás selyemútéval: Kínából indulva Türkmenisztánon és Perzsián keresztül jutott el Szíriába és Palesztinába. Ezt követően elbizonytalanodnak a szakírok. A tovább terjedés több lehetőségét említik: a kártya mór közvetítéssel a Közel-Keletről került Európába, vagy velencei kereskedők, talán hazatérő keresztes lovagok hozták magukkal. Szimbólumrendszerét a XIII. századból származó, csak töredékesen ismert, Isztambulban őrzött arab (mameluk) kártyával hozzák kapcsolatba. Mások a sakk történetével párhuzamosan tárgyalják a játékkártyák kialakulásának körülményeit. Újabb leírások szerint viszont ikonográfiáját tekintve az eddig elődöknek tekintett keleti játékoktól független, európai találmányról beszélhetünk. A kártyázás jelenlétéről először a XIV. század közepén tudósítanak a kor történetírói. Már a korai időszakban két vonulata alakult ki a kártyaképeknek. A kézzel festett, gazdagon díszített játékok – udvari- és vadász-kártyák – királyok és főurak multságát szolgálták. A népiesnek nevezhető, egyszerű kártyákhoz a polgárok, katonák, céhlegények és diákok is

hozzájuthattak a vásárokon. Forgatták is veszett szenvedéllyel az ördög bibliáját, gyakran egzisztenciájukat, utolsó pénzüket, életüket is kockára (kártyára) téve. „Ha nem az ördög, hát bizonyára a komája találta ki a kártyajátékot...” írta hazárdjáték ellenes könyvében Alvinczy Sándor.

A XVI.-XVIII. században a landsknecht nevű hazárdjáték volt divatos, majd jött a fáraó és szerzteágazó rokonsága. Mindenki játszani és nyerni akart. Ahol felbukkan a kártya, ott játszanak az emberek, és ahol tétre megy a multság, nem árt szövetséget kötni Fortuna istenasszonnyal. Sőt, lehet befolyásolni a szerencse forgandóságát egy kis manipulációval: meglesni a játékosok lapját, irányítani a kártya keverését és osztását, vagy „cinkelt” (megjelölt) kártyával játszani. A hangulatot, merészséget és bonyodalmakat csak fokozta az elfogyasztott italok mennyisége. A kétségbeesett vesztes hajlamos volt cselszövésre, csalásra gyanakodni, akár öklével, kardjával, pisztolyával elégtételt keresve. A csillapíthatatlan játéklázat a magányos és társas hamiskártyások saját hasznukra fordították. Veszélyes szakma volt ez, de biztos megélhetést jelentett művelőinek. Életrajzunkból tudjuk, hogy például Cervantes és Villon otthonosan mozgott ebben a világban. Törvény nem rendelkezett a kártyacsalás büntetéséről, a játzó felek egymás között rendezték a becsületbelinek tekintett ügyeiket.

A kártyajátékszás földrajzi kiindulópontja tehát a Földközi-tenger medencéje. Történelmi emlékek szerint Itália földről és Spanyolországból indult Európa-, majd világhódító útjára. Az új játék elterjedésének irányát a kártyajáték és kártyafestészet említése, illetve az egyházi és világi tilalmak sora jelzik. Ma úgy véljük, hogy a tiltó rendeletek nem általánosan a kártyázás, hanem a féktelen szenvedély, a szerencsejátékok ellen születtek, hiszen a kártyakészítés tilalmáról nem szólnak a híradások. Jelentősen növelte a kártyajátékok népszerűségét a XV. században meghonosodó papírgyártás és a fametszetről történő sokszorosítás európai jelenléte – eredetileg mindkettő kínai találmány –, melyek lehetővé tették az olcsó tömeggyártást. A kártyázás hamarosan megelőzte népszerűségben az ostáblát és a kockát is. A kártyajátékosok gyakran váltak célpontjává a prédikátoroknak. Kapisztrán János európai körútja során tömegével égették el a bűnös játékszenvedély eszközeit. Az így keletkező hiányt a játékgyártók aztán gyorsan pótolták, hogy ne fulladjanak unalomba a pihenés órái. A kártyák gúnyos megnevezése – az ördög bibliája – utalhat egyben arra is, hogy a szentképek és játékkártyák készítője a Középkorban ugyanaz a személy volt.

A XV. század a kísérletezés időszaka. Ekkor alakultak ki a ma is használt sorozatjelek. A szimbólumok jelentését a mai napig nem sikerült megbízhatóan tisztázni. Dél-Európában a latin színjelzők olasz és spanyol változatai a bot és dorong, kard és szablya, érem (arany) és napkorong, kehely és serleg. Közép- és Nyugat-Európa határán a német sorozatjelű- (szív vagy piros, levél vagy zöld, makk, csengő vagy tők), nyugaton a francia sorozatjelű (pikk, treff, kör, káró) kártyák terjedtek el (illusztráció a színes képeknél). Utóbbiak aztán a nagy felfedezések és gyarmatosítások, illetve a hadjáratok idején a világ minden részébe eljutottak, gyarapítva ezzel távoli vidékek játékkultúrájának amúgy is színes palettáját. Különleges kártyákkal játszanak Svájcban. Itt a színjelek a XVII. század óta változatlanok: címerpajzs, virág, csengő és makk.

A kártyagyártók egymás termékeiből merítve ötleteket, jellegzetes stílusban és kötöttségekkel festették képeiket. A játékosok pedig megszokták a kártyalapok állandó motívumainak látványát, ragaszkodtak is a felismerhetőséghez. Az ilyen, a középkortól jól követhető regionális típusok utódaival játszunk ma is. Közép-Európa népei már kész kártyaképeket és játékokat vettek át a XVI. század második felében. A XVIII. századtól maguk is létrehozták saját, jellegzetes játékaikat. A kártyológia ma már száznál is több regionális típust rendszerezett.

A Közép-Itáliából származó latin sorozatjelű tarokk egy változatát a franciák és amerikaiak tarot néven tették világszerte ismertté. Az okkult tudományok művelő a XVIII. század végén fedezték fel maguknak a Nagy- és Kis Arkánumok képi világát. Ezernyi szebbnél szebb, hagyományos és modern tarot szolgálja a személyiség meghatározás és jövőlésés művészetét. Az eredeti alkotói szándék ugyan már elveszett a nagyszámú teoretikus által alkotott eszmék rendszerében – talán zűrzavarában –, de ez már senkit sem érdekel. A modern dáma ezoterikus stúdiókban és a világhálón kommunikál a „beavatottakkal”.

A francia sorozatjelű tarokkok a XVIII. század közepétől Németalföldről terjedtek el Európában. Talán ez a közlés sem állja meg helyét, hiszen az első ismert tarokk kártya készítésének ideje szinte azonos egy Bécsben kiadott német nyelvű játékleírással. Éppen ezért feltételezhetjük, hogy ha könyvet írtak a tarokkról, azt már nagyobb számú közönség ismerhette. Ez az állapot pedig egy hosszabb, akár több évtizedig tartó folyamat eredménye lehetett. Az viszont már bizonyos, hogy az új játék jó talajt lelt a Kárpát-medencében, hiszen a magyar és osztrák kártyafestők a tarokkok számtalan, szebbnél szebb változatát rajzolták meg. Állatképek, néprajzi- és történelmi motívumok, vadászat és mitológia szerepelnek a tarokk lapo-

kon. Nyugat-Európában 78 lapos kártyát használnak, Magyarországon 42 lapos kártyacsomaggal tarokkoznak és a játékot megmagyarázhatatlan okok miatt a szabadságharcot 1849-ben leverő Paszkevics (Paskievics) fővezérről nevezték el. Más közép-európai népek 54 lappal játsszák a tucatnyi tarokk változatot. A boldog békeidők legendás játékát már csak kevesen ismerik, tovább élnek viszont modernizált változatai. Szintén a regionális típusok közé sorolhatjuk a trappolát. Ez a különleges kártya Csehországban volt kedvelt egykoron, mára azonban a játékmúzeumok polcaira került.

A XVI. századtól találkozhatunk fantázia-sorozatjelekkel – virágok, madarak, állatok, vadászeszközök, címerpajzsok, használati tárgyak –, amelyek aztán nem honosodtak meg a kártyaképeken. A kor ismert metszetkészítői és festőművészei talán jobb megélhetésüket keresve fogadták el a kártyaképek rajzolására tett megbízásokat. A miniatúrák szépségét látva talán maguk is élvezték ezt a munkát. Többek között Virgil Solis, E. S. Mester, a Játékkártyák Mestere, Albrecht Dürer és Mantegna készítettek ilyen, művészi igényességgel metszett vagy festett lapokat. A francia sorozatjelű kártyák kiegészítője lett a XIX. második felétől (Magyarországon 1920 után) a játékokban minden kártyát helyettesítő „találmány”, a Jolly Joker feliratú lap.

A játékkártyák nem csak ipar- és szépművészeti emlékek, de nyomdatörténeti dokumentumok is. A sokszorosítási eljárások fejlődése nyomon követhető a kártyaképek történetén. Kezdetben kézzel és sablonokkal festették a kártyákat, majd fa nyomódúcokról, réz- és acélmetszetről sokszorosították az apró képeket. A kártyagyártás fortélyait – kártyakarton ragasztás, metszetkészítés, mintanyomtatás, színezés, lapokra vágás, osztályozás és csomagolás – a kártyafestő műhelyben, később képzőművészeti- és iparostanonc iskolákban sajátíthatták el az inasok. A tanuló időszakot a vándorlás éveit követték, a mesterjelölt nyelveket tanulhatott és megismerkedett más technológiákkal, anyagokkal, szokásokkal. A mesterré avatás feltétele a kártyafestőknél is a remekmű készítése volt, amikor öreg céhtagok előtt kellett vizsgázni a megszerzett tudásról. A mesterjog elnyerése után is csak keveseknek adatott meg, hogy saját műhelyt alapíthassanak. A polgárjoggal bíró és céhszervezetekben szövetségre lépő mesterek kínosan ügyeltek arra, hogy megvédjék kiváltságaikat és üzleti érdekeiket. A kártyakészítő – kártyafestő, kártyacsináló – dolga volt, hogy a játékos társadalom növekvő igényeit kielégítse. A kártyajátékok szerepe pedig a polgárosodással együtt igencsak megnőtt. Jól követhető ez a változás a pesti és budai statisztikákra pillantva. 1803-ban hárman, 1830-ban tízen, 1850-ben tizennégyen dolgoztak

a szakmában. Itt kell megemlékeznünk a magyar kártyáról, melynek történetével kapcsolatban a cáfolatok ellenére ma is inkább a legendák élnek.

A magyar kártyafestészet egy különleges kártyakép megalkotásával járult hozzá az egyetemes kártyakultúra gazdagságához. Mint minden magyarországi kártyaképnek, a Tell-kártyának is osztrák előzményei voltak. Azaz volt egyszer egy jelmezterv talán Bécsben, Schiller Tell Vilmos című drámájának szereplőivel. Ezeket az egész alakos képeket festették kártyalapokra, német sorozatjelekkel és a személyek nevével látták el. Az ászok évszak életképeit és a királyok lovas alakját már ismert játékokról másolták le. 1835 körül készültek Pesten Schneider József és Chwalowszky Ödön kártyakészítő mesterek műhelyeiben a nálunk magyar kártyának nevezett játékeszköz első, tükörképes példányai. Az új, keletkezését követő évtizedekben regionálissá váló típus az egyetlen standard kártyakép, mely irodalmi mű hőseit ábrázolja, és epizódjait idézi fel. Schiller Tell Vilmosa a biedermeier ízlést és divatot követve jelent meg a kártyaképeken. (Tudnunk kell, hogy a XIX. század első felében a Tell Vilmos szereplői francia sorozatjelű- és tarokk kártyán is megjelentek. Divat volt ekkor kártyára festeni a történelem, az irodalom és a mitológia ismert alakjait.) A tükörképességében és témájában is új játékszer nem csak Magyarországon, de Közép-Európa-szerte kiszorította a korábban általánosan használt egyalakos kártyaképeket. Az 1860-as években bécsi metszetkészítők két változatát rajzolták meg a kártyának és ezek terjedtek el Monarchia-szerte. Kezdetben Doppeldeutsche, helvét-, svájci-német- illetve (német) kétfejű kártya volt a neve. A XX. század elején (csak) Magyarországon az elnevezés magyar kártyára változott, német nyelvterületen pedig Doppeldeutsche-ként ismerték/ismerik. A budapesti Kazinczy (egykor Kis kereszt) utcában járva az 55. számú ház falára elhelyezett emléktáblán olvashatjuk a mindmáig legnépszerűbb magyar találmányra emlékező sorokat: „E helyen állt Schneider József kártyafestő műhelye. Itt készült a magyar kártya 1836-ban, amely Tell Vilmos szabadságharcának felidézésével a játékos kedvű honpolgárok nemzeti öntudatát élesztgetve, azóta is kézzől kézre jár.” Az emléktáblát a millicentenárium évében állíttatta a Magyar Talon Alapítvány és a Pató Pál Asztaltársaság, és december 29-ét a magyar kártya napjává nevezték ki. Az egykori Schneider-műhely helyén álló épületben működő Wichmann-vendéglőben koszorúzás, baráti beszélgetés és természetesen kártyajátszás volt a program minden évben. Wichmann két éve bezárt, az ünneplő zsugások az utcára szorultak. Annyit azért sikerült elérniük, hogy a bontásra ítélt épületet a közelmúltban védetté nyilvánították.

A köztudatban még napjainkban is él a tévhit, mely a magyar kártya svájci eredetét állítja. Ezt hirdeti Zolnay Vilmos sokak által idézett könyve, a Sulinet az interneten és a magyar kártyagyártás fellegvárának történeti tájékoztatója is. Svájcban viszont a Tell-kártyát soha nem ismerték, nem is gyártották. A tükörképes Tell- vagy magyar kártya pesti találmány és ezt Zsoldos Benő 1980-ban megjelent tanulmányában, később a Kártyalexikonban is olvashattuk. A Habsburg-ellenes tartalom miatti népszerűség hirdetése is csak jól hangzó mellébeszélés, hiszen ilyen értelmű utalás sem a magyar, sem az osztrák korabeli irodalomban nem olvasható. 1930 előtt senkinek sem jutott eszébe a gondolat. A gyors hódítás elsődleges oka inkább a tükörképesség lehetett. És még egy apró érdekesség a magyar kártya képeivel kapcsolatban: aki a Tell Vilmos legenda alma-jelenetét keresné a lapokon, nem fogja megtalálni. Ez az epizód az 1850 előtt készült kártyák piros VI jelzésű lapján szerepelt. A játékszokások idővel 36-ról 32-re csökkentették a csomag lapjainak számát és a VI kártyák megszüntetésével az alma-jelenet is eltűnt.

A XIX. század második felétől a litográfia, később az ofszet nyomtatás térhódítása lezárta az iparművészet remekléseinek korát. A játékkártya a nyomdaipari termelés olcsó árucikkévé vált. A példányszám növekedése elértéktelenítette a kártyákat. Maga a kártyafestő mesterség is eltűnt, hiszen a modern nyomdász már nem csak kártyát, de bármi mást képes nyomtatni korszerű masináin és korlátlan példányszámban. A kártyagyártás központjaiban – ilyenek voltak egykor Közép-Európában Pest, Sopron, Bécs és Prága – családi dinasztiák működtették több generáción át messze földön híres műhelyeiket. A francia Grimaud, a spanyol Fournier, az osztrák Piatnik máig megőrizték vezető szerepüket a kártyagyártásban. Más városok kisüzemei csak úgy maradhattak talpon, ha egyesültek: így született a németországi Altenburg kártyagyára és a belga Carta Mundi. Előbbi a német nemzeti kártyajáték fővárosa is lett, ezért gyakran „Skatstadtnak” nevezik.

A kártyagyártásban rejlő adóbevétel lehetőségét az állam korán felismerte: Franciaországban és Angliában, majd Európa-szerte minden eladott kártyacsomag után meghatározott összeget kellett fizetni a kincstárnak. Szigorúan szabályozták a kártyagyártást és kereskedelmet, ami gyakran a kártyaképek milyenségére is hatással volt. Végül a XIX.-XX. században megtaláljuk a kártyák csomagolásán a zárjegyeket és bélyegeket, a kártyalapokon pedig az adó befizetését igazoló bélyegző lenyomatot. Komoly büntetésre számíthatott az, aki bélyegezetlen kártyával kereskedett vagy játszott. 1850 után – ekkor jöttek divatba a moshatónak

is nevezett játékkártyák – a magyarországi városokban közel száz éven át működtek a kártyatisztítók. Dolguk volt az elhasználdott, szennyezett felületű játékok tisztítása, a lapok keret mentén történő körülvágása. Újszerű terméket hoztak így létre, többnyire kávéházak megbízásából.

A rendeltetés bővülésével számtalan újabb kártya jelent meg és lett nem csak a társasjátékok kelléke. A jóslás céljaira készült kártyákkal a 17. századtól találkozunk. Kezdetben magukon hordozták a klasszikus kártyák sorozat- és értékjelzéseit, majd önállósultak, és kizárólag a kártyavetés titokhordozó eszközei lettek. Közép-Európában a hagyományos kártyákat és az illusztrált jóskártyák körébe tartozó cigány vetőkártyát használták jövőlesésre. Utóbbiakon a lapok jelentését akár nyolc nyelven is olvashatjuk, így gond nélkül árusítható volt a soknemzetiségű Monarchia minden régiójában. Érdekes körülmény, hogy Magyarországon csak a legújabb időkben jelentek meg az addig szinte ismeretlen tarot lapok, és a jóslatairól elhíresült párizsi kegyencnő találmánya, a róla elnevezett Lenormand jóskártyák. Talán az 1879-ben hozott törvény, mely tiltotta az üzletszerű kártyajóslást, hozzájárult a kártyavető mesterség háttérben maradásához. Napjainkban ezen áldásos tevékenység ismét divat lett. Hol van már a házaló vagy a vásári forgatagban sorsot vető cigányasszony? Úgy tűnik a technikai fejlődéssel megváltoztak az „üzleti” módszerek, az ügyfelek kíváncsisága és hiszékenysége maradt a régi.

A bűvészek hosszú időn át saját maguk által ollózott és ragasztott kártyákkal álltak a közönség elé. Napjainkban a nyomdák már a műfaj sajátos igényeinek megfelelő „varázskártyákat” is készítenek. A kártyabűvészkedés a szakma önálló része lett. A nagy varázslók kamerák és kivetítők segítségével akár nagyobb számú közönséget is képesek ámulatba ejteni mutatványaikkal.

A gyermekkártyák fogalma a XIX. század közepéig a hagyományos játékok kisebb méretű változatait jelentette. Ezt követően jelennek meg mesealakok a kártyákon és a németektől importált Fekete Péter típusú párosító játékok, később pedig az ismertterjesztő eszközök részeként a kvartettek. Különböfélé, a kisgyermek számára vonzó motívumokkal – népviseletek, sportolók, rajzfilmek szereplői, repülőgépek, hajók, gépkocsik, stb. – bővítették a választékot. A kvartettekben egy téma négy lapját kell a játékosnak összegyűjteni. Arra vonatkozóan nem ismerünk felmérést, hogy az ifjúság ismeretszerzés tekintetében milyen hatékonysággal forgatta a játékkártyákat. Viszont az iskolai rendtartások – talán még ma is – tiltják a kártyázást az intézmény falain belül. A gyermeki lelemény más

rendeltetését is megtalálta a kártyalapoknak. Kedvelt multságuk volt a kártyavár-építés. A játékasztalról kikopott régi, vagy éppen elcsent egyalakos kártyák lovas és gyalogos katonái ollóval kivágva valóságos kis hadsereget alkottak, és remekül szórakoztatták az aprónépet.

Ügyes kezű emberek különleges körülmények között készítettek kártyákat. A világháborúk munka- és hadifogoly táborainak lakói az éppen rendelkezésre álló anyagokra – fa, fém, textil vagy műanyag lapokra – rajzolták kártyaképeiket, és hazatérve relikviaként őrizték meg azokat az utókornak.

A játékkártyák történetében megfigyelhetünk egyfajta modernizálódást. A korai, egyalakos képeket a XIX. században váltották fel a praktikusabb tükörképek. A lapok sarkaiba index – apró szín- és számjelzés – került, megkönnyítve ezzel a felismerhetőséget. A polgári otthonok fontos kelléke volt a kártyaprés, amely a több rétegű, ragasztott, görbülésre hajlamos kártyalapok kiegyenesítését szolgálta. A komplett játékkészleteket különféle kártyatípusokkal, zsetonokkal és zsetontartó tálkákkal, írástömbökkel szerelték fel. A három és négy személy részére kényelmes kiszolgálást nyújtó kártyaasztalok az asztalos mesterek ügyességét dicsérik, némelyikük valóságos műremek. Az Amerikában száz éve népszerű reklámkártya Közép-Európában csak a két világháború között terjedt el. Kezdetben a kártyák hátoldala volt a reklámfelület, majd az előoldalt betöltő, különleges rajzolatú, a kártyák hagyományos képét megváltoztató reklámkártyák készültek. Ezekben gyakran a sorozatjel is a megrendelő igénye szerint változik. Reklámkártyákat üzleti és politikai propagandaként is használják, de találkozhatunk velük alkalmi rendezvények (sportesemények, kiállítások, fesztiválok) emléktárgyaként is. A XX. század második felében terjedt el a régi kártyák hasonmás kiadásának divata: a kártyagyárak és könyvkiadók letűnt korok ritka, szép példányainak másolatát készítik el alacsony példányszámban, exkluzív kivitelben. Ezeket a keletkezésük korát leíró, ipartörténeti- és szépművészeti tanulmányok egészítik ki. Egy kártya reprodukció így válik teljessé a kíváncsi közönség számára.

Hétköznapijainkban akarva-akaratlanul is gyakran találkozunk a kártyázás hatásaival. Nyelvünk például szívesen kölcsönöz a kártyavilágból: keveri a kártyákat, beelát a lapjaiba, tizenharcra lapot kér, nyílt kártyákkal játszik, egy lapra teszi fel, stb. A disznója, malaca van szólás is kártyához köthető, ugyanis a régi német kártyák egyik megfestett szereplője volt a vaddisznó. A kereskedelmi reklámok a termékek népszerűsítéséhez a legjobb, legerősebb, szinonimájaként

gyakran az „ász” szót, illetve a kártyalapok képeit használja. Magyarország településeit járva játékokról és kártyalapokról elnevezett vendéglátóhelyeken olthatjuk szomjunkt, csillapíthatjuk éhségünket: Makk Hetes, Zöld Ász, Rómi, Póker, stb. a vendéglő/kocsma/eszpresszó neve. Gombamód szaporodnak az új divat színterei, a pókerklubok, ahová reggeltől reggelig bármikor betérhet a polgár egy kis játékra. Ma már a nagy pókeresemények és versenyek a televízió képernyőjén is megnézhetők – már akik ezt a fajta, játéknak éppen csak nevezhető pénzügyi akciót szívesen kísérik figyelemmel. Az interneten játszóknak száma felbecsülhetetlenül magas. A gépiesített játékokról meg kell jegyezni, hogy ami programozható, az manipulálható is. Meg aztán az üzemeltetőnek – ők a játék legnagyobb nyertesek – is élni kell.

Múzeumi, könyvtári, színházi és filmélményeink is kötődnek a kártyázáshoz. A művészek minden korban leírták a saját és barátaik által megélt játékos órák élményét. Csak néhány nevet kiragadva a művészvilágból: Jókai, Mikszáth és Krúdy, Puskin, Lermontov és Dosztojevszkij maguk is nagy játékosok voltak, ennek megfelelően hőseik is gyakorta sodródnak a játékasztalhoz, átélve a vesztes és a nyeres boldogító és kínkeserves, akár megsemmisítő élményét. Kosztolányi Dezső önálló kis kötetet áldozott a kártyának. József Attila és Ottlik Géza a bridzsjátékhoz kötődött. 1881-ben Mikszáth Kálmán így írt a kártyaszünetéről: „Ahova könyv be nem juthat, még kalendárium sem, ott is mindenütt meg van a harminczkét levelű biblia. Vagy a polczon tartják, vagy az asztalfiókban, de mindenesetre a legtöbbször forgatják, van benne valami csodálatos daemóni varázs, hogy aki egyszer megismerkedik ezekkel a bűvös alakokkal, nehezebben válik meg tőlük, mintha megannyi szeretői volnának...”

A századforduló Budapestjén több mint 300 nyilvános helyen lehetett kártyázni. Különösen szerették forgatni az ördög bibliáját az előadóművészek és újságírók. A Fészek Klubban és az Otthon-Körben, de gyakran a színházi társalgókban és szerkesztőségekben zajlottak a hajnalig tartó kártyacsaták. Naponta ott találjuk a ferbli- és bakk asztalnál Szomaházy Istvánt, Krúdy Gyulát, Szép Ernőt és Karinthy Frigyest, a színészek közül pedig Újházi Edét, Beöthy Lászlót és Salamon Bélát. Kabos Gyula majd minden játékfilmjében előkerül a kártyapakli. Alsóst, máriást, rómit és bridzset játszott a harmincas évek polgára, a kaszinókban a smén és a bakk volt a divat. És ne feledkezzünk meg azokról a tehetősebb arisztokratákról és polgárokról – hitveseikről sem –, akik Európa híres kaszinóiba hordták pénzüket: Oostende-be, Monte Carloba, Abbáziába. Megint Mikszáth Kálmántól szabadon: a dzsentrit három dolog

tette tönkre: asszony, ló és kártya... Így talán kicsit ők is hozzájárultak a Monarchia bukásához – utóbbi mondatot mi fűztük a gondolathoz.

A festők sem csak a műteremben szorgoskodtak. Rendszeresen megfordultak a kávéházak és polgári klubok kártyaszobáiban, hogy aztán vászonra festett tudósításokkal számoljanak be a Játékosról. Ferraris Artúr Tisza miniszterelnök úr tarokk kompániáját örökítette meg a Lloyd Klubban, Aba Novák Vilmos a kocsmai kártyásokat ábrázolta. Másokat – Bihari Sándor Vasárnap délutánja, Biczó András, Glatz Oszkár és Pólya Tibor kártyázói – a békés családi-baráti partik hangulata ragadott meg.

A kártyagyártás tárgyi emlékeit és dokumentumait ma már kártyamúzeumokban és magángyűjteményekben nézhetjük meg. A németországi Leinfeldenben és Altenburgban, a baszkföldi Vitoriaában, Párizs Yissi-les-Molineaux kerületében járva kellemes időtöltés lehet a kártyamúzeumokban tett séta, ahol hat évszázad apró képeit állították ki. Az elegáns, tartalmas katalógusokat és szép kiállítású reprodukciókat megvásárolva kicsiny darabkáját is otthonunkba vihetjük e sajátos iparművészeti- és játék kultúrának. Akinek pedig kártyagyűjtésre támad kedve, megteheti ezt a nemzeti- és nemzetközi gyűjtőtársaságok tagjaként. Londoni székhellyel, mintegy 500 taggal, rendszeresen megjelenő folyóirattal és programokkal működik az International Playing-Card Society. Bécsben 30 éve alakult „Talon” néven az osztrákok és magyarok egyesülete. A társaságok tagjai évente találkoznak, újabban a német gyűjtőkkel közösen, változó helyszínen szervezik a rendezvényeket. (Budapest legutóbb 2005-ben adott otthont a kártyásoknak. Az alkalomból az Iparművészeti Múzeum kártyaritkaságai kerültek a kiállítási tárlókba. A rendezvényhez kapcsolódva a Magyar Posta emlék levelezőlapot hozott forgalomba alkalmi bélyegzéssel.) Cserebere, vásár, kiállítás, előadások és filmvetítés szerepelnek a kártyagyűjtők programjában. A májusi hétvégéken a baráti kapcsolatok ápolására és a rendező város megismerésére is lehetőség nyílik

Nincs elég hely ebben a kis könyvben, hogy a kártyázó uralkodókat és viselt dolgaikat számba vegyük. Annyit azért megtehetünk, hogy a játékok nagy történelemkönyvét lapozgatva néhány érdekes esetet megemlítsünk. Már a játékkártya feltalálását is uralkodókhöz kötik a történetírók. Ezekről a históriákról a közelmúltban derült ki, hogy aligha tükrözik a valóságot, és csak legendaként kezelhetjük az olvasmányokat. Azonban kitörölhetetlenül megmaradtak a köztudatban és ma is kedvelt érveik a játékkártyákról írott műveknek.

Az első, legkorábbi adat Hui Tsung császárra vonatkozik, aki – egy régi, kínai kódex szerint – udvarhölgyei mulattatására festett kártyaszerű képeket papírlapokra. Európában Jacquemin Gringonneur udvari képfestő a gyengeelméjű francia uralkodó, VI. Károly szórakoztatására készítette az első kártyákat 1392-ben, a játék aztán innen terjedt el a kontinensen. A Párizsi Nemzeti Könyvtár ma is ezek szerint adatulva őrzi e játék 17 lapját, bár bizonyítást nyert, hogy a szóban forgó kártyalapok csak a XV. század közepén készülhettek. Maradjunk még a franciák földjén, mint a játékkártya feltalálásának egyik lehetséges helyszínén. Itt már a XV.-XVI. században dühöngött a kártyaláz. Bár világi és egyházi tiltások rendre igyekeztek gátat vetni a szenvedélynek, a szabályozás és fenyegetés nem rendítette meg a kártyafestők életét. Továbbra is jól fogyott portékájuk. A kártyázási szokásokról a szemtanúk tudósítanak. Rabelais Gargantuájában (1534) nagy számban sorolja fel a divatos, ma már azonosíthatatlan játékokat. IV. Henrik király a brellan nevű kártyajátékban lelte örömét. S hogy milyen szerencsétlenül játszott, jelzi ezt az uralkodó hatalmas veszteségeit kifizető kincstári lista. Talán a látottakból okulva Sully miniszter be is tiltotta a brellant, de a királyi udvart ez nem térítette el a kártyázástól. A játékosok leleményessége úgy oldotta fel a problémát, hogy már másnap új neveket találva a mulatságnak folytatódott a véget nem érő kártyaparti.

A Lajosok két évszázada alatt gyakran változott a kártyázás megítélése. Az első játékházak – kaszinók – létrehozására az uralkodó kegyencei kaptak jogot. Visszaemlékezésekből tudjuk, hogy ezekben a szalonokban a francia arisztokrácia – élén a királlyal és királynővel – gyakran megfordult. Aztán elhunyt az engedélyező, és máris bezárták a szerencsejátékok fellegvárait. A kártyázás és kockázás, később már a rulett is, a magánpaloták pazar termeiben folyt tovább, Párizsban és vidéken egyaránt – immár engedély nélkül. A káosznak Napóleon szigora vetett véget, aki határozott intézkedéseivel átmenetileg szüneteltette a hazard játékokat Franciaországban.

Magyarországra a kártyázás a XV. század második felében juthatott el. A játékkártyát feltehetően itáliai művészek hozták Corvin Mátyás udvarába, bár itt még a kocka és ostábla volt a legfőbb mulattató játékeszköz. Zolnay Vilmos játékkártyákról írott kis könyve sorolja a híres kártyacsaták főszereplőit: II. Ulászló környezetében botrányos méreteket öltött a kártyázás; Wesselényi Ferenc nádor, Brandenburgi Katalin, Zrínyi Péter is kedvelte a kártyázást. A legfontosabb írásos emlék, mely a kuruc kor játékszokásairól tájékoztat, Koháry István császárhű kapitány és poéta szorgalmának köszönhető. Munkácsi várfogsága idején írott

versfüzérében sokat megtudhatunk a kártyákról, játékosokról és játékokról egyaránt. E beszámoló címe is érdekes: Vasban vert rabnak bús elmével fáradva versekben vett sétálása. (1683-1685.)

Rákóczi fejedelem emberei a száműzetés első éveiben a francia udvar belegyezésével tartottak fenn játéktermet a Hotel de Transylvanie-ban. A „jeu de lansquenet” nevű hazardjáték ment itt nem kis tételekben. A rendőrfőnök többször próbálta felszámolni a szerencsejáték barlangot, ám a befolyásos ex-fejedelem ellen tehetetlen volt. 1716-ban csak Rákóczi kedvező elhatározása fejezte be ennek a hírhedt kaszinónak a működését. Érdekes körülmény, hogy Szekfű Gyula történész professzor karrierje tört ketté azzal, hogy egy tanulmányában megírta II. Rákóczi Ferenc franciaországi kétes ügyleteit.

Mária Terézia dióban játszott udvarhölgyeivel, míg hitvese, Ferenc császár éves kártyavesztesége elérte a tízezer aranyat is. A császárnő szerencsejátékokról megfogalmazott útmutatásai szolgáltak mintául a magyar városok rendszeresen megjelenő tilalmi listáinak. A tiltott játékok között megtaláljuk a kockát, kuglit, ostáblát és a hazard kártyajátékok számos változatát.

Közép-Európában a kártyázás fénykora az 1860–1950 közötti időszakra tehető. A Monarchia talán leghíresebb és legsikeresebb kártyása Szemere Miklós császári titkos tanácsos, országgyűlési képviselő volt, aki játékos pályafutását megkoronázva, néhány perc alatt két és fél millió koronát nyert a lengyel mágánástól, Potocki gróftól a bécsi Jockey-klubban. (A hőstett jutalma az lett, hogy a nyertest Ferenc József évekre kitiltotta Bécsből. Szemere egyébként szerencsésen szerepelt lovaival a hazai és az európai versenypályákon.) Ferenc József is szívesen játszott a királyhívásos tarokkot és jól megtanulta a bridzs elődének tartott whist játékot is. A kaszinók és klubok gyakran botrányokkal végződő kártyacsatáit viszont rossz szemmel nézte, éppen csak megtűrte. A boldog békeidők szemléletét jelzi a kor jeles krónikása, Mikszáth Kálmán, amikor hősével kimondatja a magyar ember filozófiáját: „...csak egészség legyen és egy kis tűrhető kártyajárás.” Kis kártyajáték szemlénk zárásaként meg kell emlékezni az utolsó száz esztendő politikai zsongásairól: Horthy Miklós bridzsezett, Rákosi Mátyás snapszlizott, Orbán Viktor kedvelt időtöltése az ulti, csakúgy, mint egykor Kádár Jánosé.

A történelem könnyelmű, nem ritkán félnótás, szenvedélybeteg arisztokratái után ismerkedjünk meg a játékkártyák királyaival. A ma ismert kártyatípusok