

# KÁRTYA-KÓDEX

# KÁRTYA-KÓDEX



JÓKAI MÓR, RÁKOSI JENŐ, MIKSZÁTH KÁLMÁN,  
HERCZEG FERENCZ, RÁKOSI VIKTOR, BRÓDY SÁNDOR  
ÉS AMBRUS ZOLTÁN KÖZREMŰKÖDÉSÉVEL

SZERKESZTETTE

SZOMAHÁZY ISTVÁN



BUDAPEST

AZ ATHENAEUM R. TÁRSULAT KIADÁSA



*Ez a könyvecske nem teljes; hiányoznak belőle a nálunk ismeretlen játékok (amilyen a **skat**) és azok, melyek egykori nagy szerepük daczára immár csak anakronizmusok a kártyajátzó világában (aminő a *l'hombre*). Ha a magyar közönség e kis munkában, melyet az irodalom legkiválóbb elméi gazdagítottak, kedvét leli, ha formája, beosztása, szelleme az intelligens olvasó izlését és kívánságait megközelíti, a szerkesztő mindenesetre azon lesz, hogy a remélhető többi kiadás az első kísérlet hiányain és fogyatékoságán segítsen.*

*Aki megjegyzéseit vagy a szerkesztővel (Rökk Szilárd-utca 19.) vagy a kiadó Athenaeum r. társulattal (Kerepesi-ut) közölni sziveskedik, bizonyára kedves szolgálatot teljesít az összes magyar kártyajátzóknak.*

*Kelt Budapesten, 1898. szeptember hó végén.*

***A szerkesztő.***

# A kártya.



## A kártya.

A kártyajátéknak még nincs meg a maga *Brillat Savarin*-je, s a kártyázás, mint elméleti tudomány, jóformán mindenütt parlagon hever a civilizált világban. Pedig a kártyások szektája mérhetetlenül több tagot számlál, mint például a szabadkőműveseké, s ha a kártyás emberek világszerte szövetségbe állanának, a föld leghatalmasabb hadserege kerülne ki a Gringenőr hiveiből. Ily általános szimpatia és népszerűség mellett honnan mégis ama mélységes ellentétek, amelyek szerint a kártyásokat megítélik? Miért a *Tartuffe*-ok haragja a világ e leggenialisabb szórakozása ellen és



miért viszont ama beteges ragaszkodás, melylyel korunk nagyjai és kicsinyjei a kártya iránt viseltetnek? A vonzódás és gyűlölet e hatalmas volta bizonyára a kártya csodálatos hatalmában és erejében gyökerezik; a kártya is, mint minden valóban nagy intézmény, seregestül hódítja meg magának a rajongó barátokat és seregestül teszi ellenségévé azokat, a kik szépségét és jótékony hatását meg nem értik.

Mert a kártya, persze mértékkel használva, igazi jótétemény ez erőtlen korban, mely több bromnatriumot, mint aczélt fogyaszt, s mely voltaképp alig mondható másnak, mint a képzelt betegek ispotályának. A kártya megnyugtató erejéhez, szórakoztató voltához, ideggyógyító hatásához képest minden egyéb mulatság: a színház, a könyv, a társaságos élet egyszerű és jelentéktelen gyermekjáték. A kétségbeesett szerelmezt néha meggyógyítja a kártya, a beteg agyára a feledés fátyolát borítja, az ideges szemétől elűzi a rémképeket, melyek naphosszat kinozták. A kártya orvosság, sőt

jótétemény; elmésségei a legnagyobb gondolkodót is érdeklődésre bírják, változatosága épp úgy szórakoztatja a műveletlen közpolgárt, mint a töprengő filozófust, aki a legnagyobb problémákat buvárolja. És akinek agyában először született meg e színes lapok eszméje, nemcsak igazi lángész volt, de az emberiség egyik legnagyobb jóltevője is; mert kártya nélkül harmincz perczenttel felszöknék a neuraszthénikus betegek száma és az ideggyógyító intézetek kivétel nélkül dupla személyzettel dolgoznának. Aki a kártyában csak megszólásra alkalmas anyagot talál, felületes és mélység nélkül való elme; mert a kártya esélyeiben, nuance-aiban, változatoságában egy alkotó genie csodálatos ereje és fantáziája tükröződik.

A világ legnagyobb elméi majdnem kivétel nélkül érdeklődtek a kártya és a kártyázás iránt. Ez a pár lap kevés volna ama világnagyságok felsorolására, akik a kártyázásban örömet találtak; nézzünk csak egynehányat azok közül, akik a magyar

glóbus dicsőségéért dolgoztak. *Széchenyi* István passzionátus kártyás volt, *Andrássy* Gyula nemkülönben; sőt *Ő felsége*, koronás királyunk is szerette fiatalabb éveiben a whistet és a tarokkot. *Deák* Ferencz sohasem játszott, de mindennap gyönyörűséggel nézte a piquet-t, melylyel bizalmasabb barátai szórakoztak. *Liszt* Ferencz boldogtalan volt az nap, a melyen rendes whist partiját nem játszhatta; és a nagy zene-titánban kedves és naiv vonás, hogy a veszteség nagy mértékben idegessé tette. *Liszt*-nek hosszú éveken át *Apponyi* Albert gróf volt a rendes whistpartnerje. *Kossuth* Lajos nagyon szerette a Paskiewich-tarokkot; ezzel a mulatságával még az emigráció alatt se hagyott föl. Az öreg *Klapka* a roulette-nek volt hive és *Pulszky* Ferencz — bár semmi játékot sem játszott — mind-egyikhez tökéletesen értett. Az írók kö-zül *Petőfi* minden áldott napon egy krajczáros preferánszot játszott, *Jókai* Mór mögött pedig egy ötvenéves, viharos tarokk-mult fekszik. Kell-e még több bizonyága

annak, hogy a kártyázás a legnagyobb genieket is érdekelheti?

A politika és művészetek legujabb generációjában igazi fehér holló az az egynehány férfi, aki a kártyázást nem műveli.

Azok a szerencsétlen politikusok, akik kártya-analfabéták sorába tartoznak, jó formán már pályájuk kezdetén mindörökre bezárták a karriérjuket. Az írók és művészek e nemű hajlandósága bizonyára érdekli annyira az olvasót, hogy érdemes érte egy kis indiskréciót elkövetni; ime: a Nemzeti Színház és Vigszínház majd minden tagja valódi kártyatalentum; Ujházi, a mester, a legnagyobbak közül való; a Népszínház ellenben nem ért a kártyához. A festők többnyire tarokkoznak, a színészek a ferblit kedvelik; az írók válogatás nélkül hódolnak e hatalmas és univerzális szenvedélynek. Jókairól már szóltunk; Rákosi Jenő kitűnő whistjátékos; a fiatalok közül: Sipulusz nagy tarokkozó és alsós kalábrista, Bródy Sándor állandóan fizet egy partnert, csakhogy ebédutánonként

tartlizhasson, Kiss József minden játékhoz ért, Ambrus Zoltán szintén, Herczeg Ferencz — mint maga is elárulja e könyvecskében — fanatikus gibicz, Bársony István a legjobb kártya-theoretikusok közül való, bár a gyakorlatban sohasem kártyázik, a kalabriást pedig minden igazi bohém sokkal gyorsabban megtanulja, mint a nagy betűket vagy a római számokat. Teljes kártya-analfabéta jóformán csak egy van az írók között: *Gárdonyi Géza*.

A kártya minden embernek orvosság, aki a fejével dolgozik. Mily balgaság az orvosságot hibáztatni az együgyü beteg helyett, aki oktalan szenvedélyében a morfiomos üveg egész tartalmát felhajtja! A pár csöpp áldásos panacea lehetne, míg az egész üvegnyi a legerősebb idegzetet is könnyörtelenül szétzilálja . . .



Tarokk.



## A tarokk.

Irta : *Jókai Mór.*

Magyarországon a legkedveltebb s legáltalánosabban elterjedt kártyajáték a tarokk. Vidéken még jobban értenek hozzá, mint a fővárosban. Ha új képviselő kerül föl a klubba, a ki a nyájas meghívásra: »nem ülsz le negyediknek?« azt válaszolja: »nem tudok tarokkozni«, méltó fölháborodással förmednek rá: »hát akkor hogy választhatlak meg képviselőnek?«

És azt előre kell bocsátani, hogy a tarokkjáték erős próbája az elmetehetségeknek; rossz tarokkjátékos lehet minden *okos* ember, sőt poéta, de a jó tarokkjátékosnál egyesülni kell mind a háromnak: az ítéletnek, kép-



zeletnek és emlékezetnek; a mellett kell hozzá mérséklet és merészség, arczisme — és szerencse. (Kivált az elosztásban!)

Már maga a kártyának az alakja is különbözik a többi kártyákétól. A négy színből van öt lap: ász, alsó, felső, dáma, király (azok között egyik a szultán). Azután van huszonkét tarokklap; azok között a »skiz« (e szóbul alakítva »excuse«) egy harlekin, a ki a süvege hegyén egy parányi harlekint tánczoltat; azután a XXI-es és az I-es: ez a »pagát«, magyarok közt »bohóc«. A többiek mind művészi alakításu képekkel élénkítve, a mik minden nemzet népszokásaiból vannak véve, a II-ös tarokkon egy koronás sas e jelmondattal: »ipar és szerencse«. (Industrie und Glück.) Ezzel a kártyalappal az a babona van összekötve, hogy a kinek az kiosztatik, az vagy játszik, vagy nem játszik; s vagy megnyeri a játékot, vagy elveszti. Már ezek a festmények is képesek az embernek a figyelmét lekötöni. Hát még mikor egyszer egy kártyagyáros arra az ötletre vetemedett,

hogy a tarokklapokra csupa kánkán-figurákat s egyéb pikáns képeket festetett! No, már ez aztán igazán a vagyonbiztosság elleni merénylet volt.

A szinek rangfokozat szerint ütik *egymást*, a tarokkok a szám nagysága szerint, a skiz üti valamennyit s fővirtusa a huszonegyesre vadászni, melynek elfogása egy *pontot* (point) számít, épen úgy a pagát elfogása.

A kártyalapok számszerinti értéke ez: a király öt pont, a dáma négy, a lovag három, a fiu kettő, az ász egy. A három honőr (hiják matadornak is) a skiz, huszonegyes, bohócz, mind ötöt számít; a többi tarokk mind egyet. Ha együvé került a három matador (akár kézben, akár ütésben), akkor annak a firmája »tuletroa«.

A hármas tarokknál, melyet első sorban ismertetünk, három kártya tesz egy ütést s a játszma végén a leszámolásnál hármával vétetik s két pont mindegyik ütésből levonatik. Így három egyszerü tarokk tesz egy pontot. Egy király, dáma, lovag

( $5 + 4 + 3 = 12$ ) számít 10-et. A ki 34-re vitte a pontokat, az megnyerte a játékot. Ha mind a két oldalon 33 a pontok száma, akkor a játékos veszített, még pedig duplában: a mit műkifejezéssel »biká«-nak neveznek.

A veszteség és nyereség kiszámítása lényegesen különbözik a talont felvevő játékos s a két ellenfele között.

Tizenkét lapot kap mindenki, hatosával kiosztva, a kezébe. Hat lap, mely legfelül van, letétezik talonnak.

A kinek erős kártya van a kezében, az *kettőst* mond. (A *hármásra* már nem licitálnak, az *egyes* szokatlan; a kinek egyeshez való lapjai vannak, az inkább *szólót* játszik.)

A felvevőnek aztán szabad válogatni, hogy a második, harmadik két lapot vegye-e fel: visszatérhet a negyedikre és az ötödikre is. E felvételi fokozat szerint számítatik azután az esetleges vesztesége.

A kettősnél a nyeremény tétele 2. (Ehhez járul 5 pont, mint vigasztalás: *consolatio*.) Ez a tétel a felvétel szerint megdupláztatik a felvevő vesztes félnél. Ha tehát az ötödik

talont vette fel: fizet 32-öt, s ha bikára hagyta kerülni, 64-et; ha megkontrázzák 128-at, s ha rekontrázott, 256 pontot; míg a játék megnyerése esetén az ellenfeleitől rekontrával is csak 8 pontot nyerhetett, mert azok ellenében nem járja a vétel szerinti sokszorozás. Volt egy klub, a hol recziprocitással játszották, de másutt nem vették be. Azért normális tarokkozó soha sem rekontráz többszörös fölvevésnél. Mert a tarokknál nem az erős kártya határoz, hanem az elosztás és a kihívás sorrendje és aztán az, hogy hány pont maradt az otthagyt talonban, mely az ellenjátékosoknak számít.

Sokszor megtörténik, hogy a fölvevőnek *volát* kártya van a kezében; de nem ő a kihívó s elveszti a játékot.

»Volát«-nak mondják, mikor a két ellenjátékos egyetlen ütést sem csinál: ennek a díja 5 pont; ha előre kimondatott a volát, akkor 10. De ha az ellenfelek egyetlen ütést tudtak csinálni, a felvevő elvesztette a játékot is.

A rendes kettős-játéknak a díja tehát 7 pont, a mit rögtön blokkokkal fizetnek. A tarokkszám kimondása után jár azonkívül 1, 2, vagy 3 pont: 10, 11, vagy 12 tarokk után. De a tarokkszámot nem tartozik a játszó kimondani. Sokan el is hallgatják azért, hogy kontrát kapjanak s rekontrázhassanak. A kimondott tuletroáért kap két pontot, a ki nem mondott, de hazavitt matadorokért egyet. Ezek a közönséges játszók.

A rendkívüli játszók azután a *pagát ultimó* (a nyelvtisztítók szerint »bohócza a végén«) és a *szóló*. Ezeknél az erős kártyákon kívül még szerencsés elosztás is föltételeztetik. Megeshetik, hogy a tizenkét tarokkal kimondott pagát ultimót elveszti a játékos, mert az egyik ellenfelénél egy tarokk sincs, a másikonál pedig tíz van a kézben. A szóló pedig elveszhet a miatt, hogy a fekvehagyott talon hat lapjában igen sok szám maradt.

Az ultimóra játszó gyakran elveszti magát a biztos játékot is a miatt, hogy a nagy

tarokkokkal kénytelen előnyomulni s aztán a kis tarokkjaira *kennek* (schmierolnak).

A pagát ultimónál kötelezve van a játékos a tarokkok számát kimondani. Ha bármikor hibásan mondta ki (fals anzágot), elvesztette a játékot.

A szólót vagy nagyszámu és *primör* tarokkokra szokták kimondani, vagy királyokra. Ilyenkor a talon fekvé marad s azt egyik játékosnak sem szabad megnézni a játék végéig.

A pagát ultimó kimondásáért jár két pont, vigasztalásul 15 pont. A szóló kimondása 7 pont, vigasztalása 30 pont. Kontrázásnál az ultimóban 4 pont fizetődik, a szólóban 14.

A vesztés játékos nem fizeti a vesztéséget, hanem *felkerül a táblára*. A három ellenfele (mert az osztó, a ki nem játszott, együtt nyer és együtt fizet a másik kettővel) beszámítja s ha marad, kifizeti neki a vigasztalást: kettősnél 5 blokkot, ultimónál 15-öt, szólónál 30-at, s feliratik a neve alá egy 2, vagy egy »U«, vagy egy »S«. Ezért

aztán ilyen teher van a vállán. Ha a következő játékokban valaki más elviszi a terhéről a kárjegyzést, akkor fizet a nyerőnek a 2-nél 40 blokkot, az ultimónál 120-at, a szólónál 240-et: ha saját maga viszi el, akkor nem kapja a vigasztalást, csak a rendes 2 és 7 pontot.

A tarokkjátszáshoz ébrenlevő ész kell. A ki szórakozott, a kinek az esze máson jár, az ne vegye kezébe a tarokkot. A ki játék közben azt kérdegeti: »elment-e már a skiz? Kijött-e már a pagát?« az menjen durnyizni! Pláne a ki renonszot ad! A ki elnézi a kezében levő szint, annak ostábla való, nem tarokk.

A jó tarokkosnak nem szabad játékközben az ütések pontjait számlálni, arra ráér a végén: hanem számon kell tartani, hogy hány tarokk ment ki, hány *lehet* még a czimborájánál, hánynak *kell lenni* az ellenfelénél? A szinek közül mi jött már elő? Milyen nagyságúak? Melyikből fekszik a király a talonban? A ki ezekre nem ügyel, az biztos martaléka a hozzáértőnek.

Ujabb időkben be lett hozva a tarokkban a »megtartás.« Az osztónak jogában áll a fekve maradt talont a következő játékra megtartani (sok helyen ezt már oda módosították, hogy csak részlegesen tartják meg a talont, a javát kiszemelve). Sűrűn előfordul, hogy a három játékos közül egyiknek sincs olyan kártyája, hogy bemehetett volna, vagy pedig valamelyik *drukolt*. »Drukkolás«-nak nevezik a tarokkban, mikor valaki erős kártyával a kézben »pászol«, hogy a következő játékost *beugrassa* s aztán megkontrázza. Ennek a drukkolásnak a megtorlására hajdanában alkalmazták a »Klopiczkit«. A Klopiczki az volt, hogy mikor mind a hárman mellőztek (pászoltak) akkor az osztó felvette a talont, s aztán négyen játszották ki a játszmát — *vesztésre*. A ki legtöbb pontot csinált, annak irták fel a bukást. Ma már ez nincs szokásban. A helyett az osztó tarthatja a talont. De ezért aztán kötelezve van a következő játszmában kettőst játszani. Sűrűn megesik, hogy a megtartott hat primörhöz



a második osztásban olyan hat vulpest kap, hogy csak úgy rőfögnek. (*Vulpesnek* hiják a királyon kívül a többi szint.) S *tartás* esetén a két előző nincs kötelezve a tartó *előtt* kettőst mondani. Megesik, hogy van »ur« az asztalnál, vagy olyan erős kártya a kézben, hogy »*kihuzzák a lábából a szálkát.*« S felveszik a kettőst: de az olyan ritkaság, mint a *második* kettős. »Inkább a felebarátom!« a jelige.

Rége az a szokás is divott, hogy mikor egy osztásnál senki sem vállalkozott a talon föl vételére, akkor mind a négy játzó egy-egy blokkot adózott egy közös perselybe. Ezt az összeget úgy hitták, hogy »*zsidó*«. A ki a legelső pagát ultimót megnyerte, azé lett a zsidó: ha pedig elvesztette az ultimót, akkor megduplázta a zsidót. Ma már nincs zsidó.

Ha aztán másik bukás is következik, akkor a két bukást összekötik. Néhol hivatalból, másutt tetszés szerint. Akkor aztán az összekötött kettősnek a fizetsége 80 pont: s a ki újból annak is hegyébe bu-

kik, annak a neve alá már egy 4-est irnak. Vannak tarokk-asztalok, a hol még a négyeseket is összekötik, 8-as lesz a játék, a mi által a tarokk valóságos hazárdjátékká válik.

A legtöbb játszó társaságban még ezzel sem érik be; hanem »*felirással*« játszanak. Mind a négy játszó neve alá jegyeznek egy bukott 2-öst, egy ultimot és egy szólót. Előbb a magáét kell mindenkinek elvinni, azután mehet a máséra.

S hogy tökéletes legyen a szerencsétetés (a mi régi magyar értelemben koczkáztatást jelent) divatba jött az »*álkeverés*«. A mint egy ki nem játszott játszma után a három fél lerakta a kártyát, az osztó egymásra rakja a három csomót, egyet legyint rajta, mintha kevert volna s azzal odateszi a baloldali játszó elé, a kinek aztán három dolog áll szabadságában: *emelhet*, — *csiphet*, — és *püffenthet*. A kedélyállapottul függ. Pakátus ember rendesen emel: vállalkozó pajkos ember »*csip*«. (Levesz a kártya tetejéből ötöt hatot, s azt magának tartja.) Resolutos ember megüti a kártyát. Akkor aztán

a másik kettő választ. A jobboldali, (a főhand) elveheti a püffentő kártyáját, az utolját, s lehet, hogy az a legjobb. Azzal az álkeveréssel aztán úgy kerülnek össze a kártyák, a miket az előző ki nem játszott partiban rendbe raktak, hogy az egyik játékos kap tizenkét tarokkot, a másik pedig tizet. Amaz szólót mond ultimóval: mind a kettőt megkontrázzák s elvesziti. Ez rendes tünemény a geniális tarokkozók asztalánál.

Ezzel körülbelül megismertettük a tarokkművészet technikáját, a mennyiben azt elméleti uton felfoghatóvá tenni lehet. Hátravannak azonban a tarokk-játéknak a mindennemű furfangjai, és specziális rendszabályai, melyeknek szorgalmatos áttanulmányozását nem lehet eléggé ajánlanunk minden felavattatni kívánó neophitáknak.

Legelső paragraphus az, hogy »*a tarokk nem lovagjáték.*« Hogy ennek mi az értelme: azt a felavatott rövid idő alatt meg fogja tanulni gyakorlatból. »*Nincs testvér a játékban!*« Ez annak a mellék jelszava.

Tarokkozni csak tökéletes gentlemanek között lehet. Mert ha két tarokkjátékos professzionális sipista, az egy harmadik közük vetődött játékost teljesen levetkőztethet, a nélkül, hogy az a közreműködésből valamit észrevehetne. Hibákat elkövetni, az általános szabályok ellen véteni minden tisztesség megtartása mellett lehet.

A hármas tarokkban kettő játszik egy ellen: az ellen, a ki a talont felvette. Már most, ha a két ellenfél közül az egyik titkos czimborája a játszónak, az minden feltűnés nélkül megnyeretheti vele a játékot. Ezt úgy hiják műnyelven: »Kihagyta bujni.« Szólni sem lehet ellene. Ilyen általános rendszabály van a tarokk-játékban nagy számmal, a mik közül néhányat följegyzünk.

1. Ha a gyöngébb együtt játszónak skartja van, annak kell kontrázni, hogy a czimborája keresse a renonszát.

2. Hosszu szinnel a gyöngébbnek megindulni nem szabad.

3. A játszótársat *kés alá* hajtani nem szabad.

4. Ha a játszótárs tarokkozni kezd, azt el kell fogadni és folytatni a tarokkhívást.

5. Ha a czimbora ászt hiv, abba a pagátot beleadni nem szabad.

6. A mig a pagát el nem ment, a nagy tarokkot kihívni nem szabad.

7. Játék végén villát (gáblit) csinálni igyekezzünk.

8. Skiz mellett megtartandó a kettős tarokk XXI fogásra.

9. Királyt ki kell hini: nem kell kimélni, nehogy az ellenfél kavallütést csináljon. Szólónál mindig királyt hívni.

10. Ha az utolsó négy kártya van a kézben s a játészó kiszámithatja, hogy 33-at fog csinálni, ledobni a kártyát félveszteséggel.

11. Mikor előkézben vagyunk, s olyan rossz a kártyánk, hogy szólótól vagy ultimótól tartunk, kettőst kell mondanunk; az által megzavarjuk a következőt: nem mond nagy játékot, hanem második kettőst, vagy ránk hagyja. Akkor felvesszük az első talont, ledobjuk a kártyát s feláldoztuk magunkat a hazáért olcsó áron.

12. Két vulpessel szólót mondani nem egészséges, valamint egy honőrrel sem; legalább kettőnek kell kézben lenni.

13. Félig-meddig jó kártyára a forhandnak és a másodiknak nem kell bemenni a harmadik már vállalkozhatik, s ilyenkor az a jelszó, hogy »*Podhornyai*« két pász után kettőt mondott.

Hátra volna még azután magukról a tarokkistákról mondani valamit.

A legtöbb klubban vannak már egymással összeszokott, egymást jól ismerő kompanisták, a kik egy bizonyos órában a zöld asztalnál összetalálkoznak. Azoknak a játéka aztán valóságos multság, szórakozás számba megy. A nyereség veszteség egész idényen át körülbelül kiegyenliti egymást. Azoknak a játékközben folytatott beszéde egy külön tarokkszótárt képez, melynek technikus terminusait csak a beavatottak értik. Néha olyan magvas mondások is kerülnek forgalomba a mik a rendes társas-életben lovagias *rencontrere* adnának okot. Itt minden szabad. A »rabló« — a

»schwindler« név megtiszteltetés. Bali Mihály (a hóhér) sűrűn invokáltatik. Rabbi Cziczeszbeiszer átkozódásai nagy kelendőségnek örvendenek. Végül aztán mint jó barátok kelnek föl gratulálva az ádáz harczolók.

De bezzeg más a helyzet, ha ismeretlen tarokkisták kerülnek össze, a kik még nem tanulták ki egymás tarokk-mivoltát.

Mert hogy vannak a tarokkozók között »ugráncsok« és »nyomonczok«.

*Ugráncs* az, a ki négy tarokra kettőst mond, a ki honőr nélkül *betánczol*, s két matadort vesz a talonból, a ki lehetetlen játékokat ereszt meg, a ki elrontja a vakmerőséggel másnak a szerencsés alkalmát s aztán »minden babra« kontrázik. Ellenben *nyomoncz*, a ki tíz tarokkal pászt mond, lamentál a rossz kártyajáráson, mikor két skártja van, s fölkel az asztaltól, a nélkül, hogy egy bukás czifrája volna jegyezve a monogrammjá alá. Mind a kettő veszedelmes fajzat. De még veszedelmesebb, a ki a kettőből van összeállítva: hol ug-

ráncs, hol nyomocsz, soha sem lehet kitálalni a methodusát.

Azután vannak, a kik játék közben tolvaj nyelven beszélnek, a mikből a czimbora megérti, hogy mit hívjon: aztán az ungorodók, a kik minden játék után veszekedést kezdenek: ezt kellett volna hívni! Egész polemiát folytatnak, úgy hogy a szomszéd asztaltól átkiáltanak hozzájuk: »urak! ez nem országgyűlés!« nem is említve a kíváncsiakat, a kik érdekesnek találják *előbb* a szomszéd kártyájába pislantani, csak *azután* nézik meg a magukét. Ez mind tarkítja a tarokkjáték élvezetét.

Vannak azután a tarokkjáték annáleseiben nevezetes játékok feljegyezve. Ilyen mikor egyik barátunk kilencz tarokkal megcsinálta a pagát ultimót tizenegy tarokk ellenében; egy másik barátunk pedig szólót nyert meg négy dárával. (Kettőnek a királya feküdt a talonban, kettőnek a királyát pedig elschmierolták.) — Hát a ki *négy* tarokkal nyerte meg a szólót tizenhat tarokk ellen: mind a négy királya *eljár*t.



Ezeknek ellenkezője az, mikor egy czimboránk tiz primőrrel a kezében elvesztett játékot, tuletroát, pagát fogást, ötödik vétre, rekontrával, bikával Csoda volt az!

Egészen más rendszere van a négyes taroknak, a mit a magyarok népszerű néven »Paskievics«-nek neveznek. Itt mind a négy czimbora részt vesz a játékban: ki-ki kap kilencz kártyát a kezébe s licizálnak »első három«-ra, második háromra: azután kettőre, végre egyre. Néha a játékos a tizenegyedik egyesre hágott fel, a mi veszteség esetén már logaritmus volt.

Az ott hagyott talonon aztán a másik három játékos osztozott, megtartotta, vagy leskartolta.

Arra a felvevő kimondta, hogy »segít a XX-as tarokk,« vagy esetleg a XIX-es, a melyik nála hiányzott. Akkor aztán egy darab ideig játszottak vaktában. A négy közül három nem tudta, hogy kivel tartozik össze. De az is megesett, hogy a kinél a XX-as volt, de a mellett roszt kártyája, leskartolta a XX-ast s akkor hárman har-

czoltak a felvevő ellen. A Paskievicsben az összeszámítás más forma volt, mint a hármas tarokkban: minden tarokk egyet számított, a pagát pedig *tízet*: a megnyert játszmányak 47-et kellett kiadni. Ezért negyvenhetes tarokknak is hitták. Apáink idejében mind ezt a nemét a tarokknak játszották. Ma már csak a történelemből tudjuk, hogy ki volt az a Paskievics. S nem kívánjuk, hogy segítsen a játékunkban.

Nem volna tökéletes a tarokkról irt monografiánk, ha meg nem emlékeznénk a »*gibicz*«-ekről.

A *gibicz* német szó, magyarul »*bibicz*«-et jelent: de a 67-iki kiegyezésnél ezt is kifelejtettük a reklamálásból, tehát egy újabb nyelvrendeletig maradnak *gibicz*eknek.

A *gibicz* az a játszók háta mögött ülő néző, a ki a játékos kártyáját érdeklődve figyeli. Rendesen minden tarokkjátszó háta mögött ül egy *gibicz*. Ez belebeszél a játékba, tanácsol, unszol: »ezt a szint tedd le, amazt tartsd meg,« biztat, felloval: »mond ki az ultimót! a szólót!« mert a

gibicz minden élő lények között a legbátrabb teremtés. Mikor aztán a beugratott patronusa belebukott a játékba, akkor tart neki értekezést a fölött, hogy hol hibázta el a játékot. Aztán vannak »jó« gibiczek, a kik szerencsét hoznak a játékosnak, a ki mögé az ilyen leül, az megnyer minden játszmat. Ellenben van »rosz« gibicz is, a kitől retteg minden tarokkista: mert *a horá az leül, ott nem nő fü a földön.* A tarokkozó még babonásabb, mint a vadász-ember. A gibicz pedig az a »kártyarém«, a ki jól érti a tarokkot, de maga soha sem játszik: csak a mások veszedelmében gyönyörködik.

Ezzel befejeztük a tarokk táj- és nép-ismertetését.