

KÁRTYAJÁTÉKOK KÖNYVE.

A LEGELTERJEDTEBB

HAZAI ÉS KÜLFÖLDI KÁRTYAJÁTÉKOK LEIRÁSA,

A HAMIS JÁTÉK, A ROULETTE, HAZÁRDJÁTÉKOK S JÁTÉKBARLANGOK
LEIRÁSÁVAL, A KÁRTYABÜVÉSZKEDÉSSSEL, A KÁRTYAJÁTÉKOK TÖR-
TÉNETÉVEL ÉS KÁRTYAMŰSZAVAK SZÓTÁRÁVAL BŐVITVE.

SZERKESZTETTE

PARLAGHY KÁLMÁN.

ELŐSZÓVAL ELLÁTTA

*Némös Bugaczi és Domszögi
Mokány Berzsi*

→ SZÁMOS KÉPPEL ←



BUDAPEST.

LAMPEL ROBERT (WODIANER F. ÉS FIAI)

KÖNYVKIADÁSA.

Budapest. Nyomatott Wodianer F. és Fiainál.

Előljáró sörczenet.



Mondok.

Én tüllem fujthatják bötübe
mind a bátorságos malasztot,
a kit attul a görhes görög Szó-
lontul kezdve a vín Werbóczyn
köröszkül Csemegi Károlyig
nyögött világgá a hány kódeks
csinyálló csak vót: annyiba
se veszem mint egy pállott
makkhetest.

Mert az se nem tudomány, se nem mívészet, hanem
csupán ricskes muszaj.

Egyikünk a másiktul fétti az irháját, portáját, könyerit:
hát § pázró kukaczaival sánczolja környül olvasztékos
magát, meg aztat a csöpp alatta lévőöt, a kit még ki nem
államosított alúlla jaz kaórrmány — vágnám hozzá a
döntvényárt!

Dikhecz a törvénynek, de abrincs a bibliának is!

Möte Évanyánk rápoczázott a nagy paradicsom pöcséttel az emberi boldogság fehér abroczára: nem nyalhatta aztat le tisztára a mi élhetetlen ösatyusunk Ádám, se fő nem nyalhattuk mink többiek, a kik az ő fügefáján termettünk siralömvögyi adófüzető hazafiakúl — maradt vóna meg *szóló forcé*-nak a blattjai árnyékában!

Mivé is töpörödött vóna bennünk a halhatatlan szusz, akit az öreg Mindenható szuflát belénk, ha jaz hajdanvaló szivárvány zsidónak, Nojénak a bárkája, mömmög a betlehem-i csárda fölött kigyúllott égi jelöknél különben ragyogó mögváltó csellag — a *Stüsszi vadász* nem ragyogott vóna fölöttünk azon a vedlett mennyei bóthajtáson.

Mert minden bibliáknál előbb való jaz *32 levelü testámentom*; minden tudományoknál előbb való ja *kártyográfia*; minden művészetek ostorhegyesse a *színművészet*.

És lethatalmasabb ország *Kalábria*! Letdicsőbb váras *Makaó*! Nem hitványabb ennél *Boston*! Letdallossabb madár a *Biribi*! A Plátó filozofiájánál is tündöklőbb árnyik a *L'hombre*! Lettartósabb matéria a *Piké*! Letnagyobb vitéz a *Landsknecht*! Letsaporább a *Mariage*! Letdiadalmasabb csata a *Fürbelini*! Letzajosabb a *Csöndes*! — és tudományban, művészetben, politikában, világok elejitül mindvéges végig: *tök a tromf*!

Azért atyai örömmel is fogadtam a fölkérést, a kivel e tudományos munka szerzője megtisztöli magát: köppintenék elejibe e'kkis utravalót.

Nem sajnálom a támogatást ettül a nőmös vállalkozástul, jól tudván, hogy az én országos firmám és uri pártfogásom nagyot lök rajta.

Csak aztat az edgyet gyöngéllem benne, hogy akadémikus tudálékossággal osztogassa benne jaz utmutatásajit, nem pedig azzal a magossabb, magvassabb szakösméretvel, a kinek én osztom a meleg áldást, parázs kártyát nagy e meghasalt honyházában.

Példának okájér ien formának gondútam vóna, ve-
gyük-tegyük, a kalábert:

Kalábrologya.

— Diktáta MOKÁNY BERCZI, jedzette SANYARÓ VENDEL. —

Bevezetés.

1. A kalábriászt pedig a'mmagyar Vilnerféle kártyá-
val jádzadd negyed magadval. A szöröncsét fővátval osszák
benne. Ha jaz, a ki oszt, hozomra dógozik: ugy illegesse
magát, hogy még ü legyen a na'llelkü; ha pejig füzet —
jaj a születésinek! Ugy mögsajnájják, hogy háromlábú ku-
tyának is sok vóna.

2. A ki dögös, oszt rángatja az idegje madzagját a
drukk: vizet düntsön magába. Mihelest az első káka szál
kihajt a gégáján, tulesött a nervozitáson.

3. A kaláber a játikok netovábbja — ha veszitesz.
Mer ienkor aszondod: «*ne tovább!*» és fére czihelödsz.

4. Nincs játék, a ki mellett annyi gibicz füttventgetne
bele a más tudományába, mint ebbe. Ha jazt hiszed, hogy
tol rajtad ha kitolod: bátran kilódíhatod. Akár a kártyát
is a fejihöl vághadd. Egy pakli nem a világ.

Regula.

*Ha főssö kirára bevág disznó tizes:
Kvart kirá bélád van, s nem te vagy a fizess.
Egy főssö két ásszal vajmi genge pára!
Kerüget a bukás az ily disznó párra.
sat.*

Ez az *én* methodusom. Így szerkeszttem *én* a kathe-
kizmust.

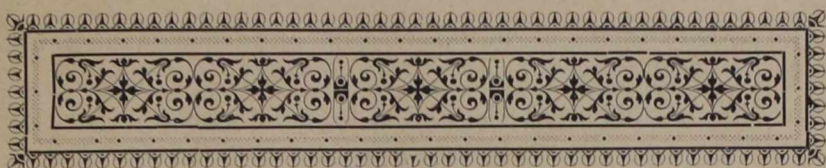
De mán ha ide jis bejutott a ziszthema: ott vesse föl
a puskaporon hizott német alaposság — tartom és hagyom
helybe.

*Itt az írás, forgassátok —
Ha me'bbuktok, tük lássátok!*

Most pedétig ha' sszólljék országga a paragráncsokra
fejtett egyetemes Csöndes!

Diktátam Domboszögön ebben a disznótul elrugacz-
kodott, macskanyavalyás 1888-ki mocsok esztendő októ-
berjinek 10-ik naptján.

*Nömös Bugaczi és Domboszögi
Mokány Berzi*



Az első magyar kártyakönyv.

— *Mért nem irták meg eddig a magyar kártya-codexet? — Irodalmi viszonyok. — A kártya hazája. — Vitatkozások a kártya fölött. — Kártya-párbajok. — A »Kártyajátékok könyvé«-nek czélja és feladata. — Könyvünk terjedelme és beosztása. —*

Az első magyar kártyakönyvet e sorokkal veszi az olvasó kezeihez!

Magyarország, a kártya igazi hazája, nem birt eddig egyetlen magyar könyvet sem, mely a kártyázásról szólott volna.

Valóban csodálatra méltó dolog ez s egyetlen magyarizmatát kétségkívül abban kell keresnünk, hogy Magyarországon a könyveknek egyáltalán nincsen nagy keletjük s ezért nem bátorkodott eddig senki sem könyvet írni a kártyázásról.

Pedig hogy milyen nagy szükség lett volna már régen ilyen könyvre, azt be fogják látni mindazok, a kik valaha valamely kártyajátékot el akartak volna sajátítani s nem volt rá alkalmuk, vagy a kik tudnak ugyan kártyázni, de a kártyázással együttjáró nagy vitatkozásokban valósággal epebajt kaptak, mert nem volt eddig egyetlen könyv sem, mely a magyar kártyaszabályokat magában foglalta volna s így a meddő vitatkozásoknak elejét vette volna.

«A hány ház, annyi szokás»; ezt a régi ismert közmondást

ekként lehetne itt alkalmazni: «a hány kávéház, annyi féle kártyázás!»

Ilyen körülmények között aztán nagy szükség van arra, hogy a kártyázásnak bizonyos általános igazságai, bizonyos axiómái írásba foglaltassanak, hogy a minden alkalommal való csürés-csavarásnak eleje vétessék.

A kártyázásból az elszegényedésen kívül igen sok más baj is származott már s ezek között első helyen kell megemlítenünk azt a gyűlölködést, czivalkodást, ellenségeskedést, sőt komolyabb következményű összekocczanásokat és párbajokat, a melyek mindattól származtak, hogy játék közben vagy a játék után a kártyázás különböző szokásai és szabályai fölött gyakran igen jó barátok is komolyan összevesztek.

Ezeknek a bajoknak elejét venni csak egyetlen mód van: megírni a kártyázás szabályait.

Ezt a módot követtük mi s ezt a szolgálatot tettük mi meg a kártyázás barátainak.

Hanem a mint most meg fog szünni ezen *Magyar kártya-codex* megjelenésével a kártyázók egymás közötti veszekedése, — jól tudjuk előre is — hogy ezentul a kártya fölött vitatkozóknak igen sokszor együttesen fogják mosogatni a mi fejünket, a kik elég vakmerően könyvet irtunk a kártyázásról.

Mert a világon mindenféle könyvvel ki lehet elégíteni a legellentéteesebb érdekeket is, lehet romanticus regényt úgy írni, hogy megnyerje a classicisták tetszését is, talán lehet adófelemelést is úgy csinálni, hogy ne zúgolódjanak az adófizetők sem, — de kártya-codexet szerkeszteni, hogy a kártyázók mindegyike meg legyen vele elégedve — teljesen lehetetlen.

Minden vidéken ugyanis gyakran igen jelentékeny eltéréssel játszik az egyes kártyajátékokat s minden játszónak megvannak még ezen kívül a maga számára fölállított saját külön szabályai, melyek eltérők a mások szokásaitól; — így tehát kétségtelen, hogy ez a mi könyvünk mindenkinek igényeit nem elégítheti ki; — de az egyes kártyajátékoknak általános és irányadó főelveit mindenki meg fogja könyvünkben találni.

Minden kártyajátékot nem irhatunk itt le, mert erre oly nagy terjedelmű könyvet kellett volna készítenünk, a minőnek kiadása a mi irodalmi viszonyaink között igen tetemes anyagi veszteséggel járt volna a kiadóra nézve; de erre szükség nincsen is, mert könyvünk jóval terjedelmesebb az e fajta legtöbb külföldi munkánál s könyvünkől nem hiányzik egyetlen egy elterjedtebb honi és külföldi kártyajáték sem.

Könyvünk könnyű használhatóságát előmozdítandó, a lehető legegyszerűbb beosztást adtuk neki.

A játékok különféle sajátságai szerint a legcomplicáltabb rendszerbe lehetne szétosztani és összefoglalni a kártyajátékok könyvét, de mi csak a következő megkülönböztetéseket tettük:

Első rész: Oly kártyajátékok, melyek magányosan játszhatók.

Második rész: Oly kártyajátékok, melyekhez legalább két vagy ennél több személy kell.

Harmadik rész: A roulette és a tiltott játékok.

Negyedik rész: A hamis játék.

Ötödik rész: Kártyabüvészkedés.

Hatodik rész: Kártyaműszavak szótára.

S mindenik részben akként csoportosítjuk a játékokat, a mint *magyar, francia* vagy *tarok* kártyával kell azokat játszani.



A kártyajátékok története.

Mint a legtöbb ősrégi játéknak, ép úgy a kártyajátéknak története is homályba vész. Hogy mikor s ki fedezte föl a kártyát, azt teljes lehetetlenség volna kikutatni. Mindössze is annyit tudhatni meg régi forrásokból, hogy minden valószínűség szerint a *saracénok hozták be Európába a kártyát*, de hogy ezekhez mikor és hogyan jutott, az teljesen homályban van.

Tudjuk ugyan, hogy a chinaiak, a kiknek culturája a leg-régibb, még a mi igazi kártyáink előtt játszottak oly elefánt-esont- és fa-lapocskákkal, melyekre különböző figurák voltak festve, de a történelmi láncolatot e táblácskák és a mi kártyáink között nem lehetett fölfödözni.

Annyi bizonyos, hogy Európában már a 13-ik században használták a kártyát s ez által önként elesik az a föltevés, a mit pedig sokan vitattak, hogy a kártyát a 15-ik században föltünedező cigányok hozták Európába.

A kártya története okmányszerüleg tulajdonképen csak ott kezdődik, a hol az annak eltiltására vonatkozó rendeletek kezdődnek. Így 1240-ben a worchesteri synodus eltiltotta a kártyázást s hasonlóképen 1254-ben büntetést szabott Szent Lajos a kártyázókra.

Van egy 1299-ben irt olasz kézirat, mely említést tesz a kártyajátékokról. 1300-ban a kártya már ismeretes volt Németországban; 1331-ben Spanyolországban a calatravai rend szabályai eltiltották a kártyázást s I. János Kastilia királya 1387-ben hasonló rendeletet adott ki.

Egy francia jezsuita, Menestrier, a kártya fölfedezési idejét az 1320—1392 évek közötti időszakra teszi. S szerinte a kártyát Franciaországban találták föl oly czélból, hogy az örüllté lett VI. Henriket szórakoztassák vele.

Midőn 1423-ban föltalálták a fametszést, a kártya csak ezután nyert igazi elterjedést egész Európában, mert addig a kártyák készítése ugyan drágává tette e kedvelt játékszert.



A kártyák leírása.

Magyarországon háromféle kártyát használnak, s ezek:

I. magyar kártya,





















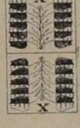
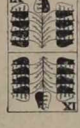










II. francia kártya (nevezik whist- vagy piquet-kártyának is),

III. tarok-kártya.

A magyar kártya 32 lapból áll, a francia 52 lapból s a tarok 42 lapból.

Az egyes kártyák a következők:

I. Magyar kártya. (32 lap.)

vörös	vörös	vörös	vörös	vörös	vörös	vörös	vörös
							
disznó	király	felső	alsó	tizes	kilenczes	nyolczas	hetes
tök	tök	tök	tök	tök	tök	tök	tök
							
disznó	király	felső	alsó	tizes	kilenczes	nyolczas	hetes
zöld	zöld	zöld	zöld	zöld	zöld	zöld	zöld
							
disznó	király	felső	alsó	tizes	kilenczes	nyolczas	hetes
makk	makk	makk	makk	makk	makk	makk	makk
							
disznó	király	felső	alsó	tizes	kilenczes	nyolczas	hetes



II. Francia kártya.

(52 lap.)

Coeur



Ász

király

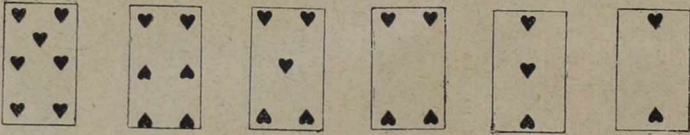
Dame

Bube

tiz

kilencz

nyolcz



hét

hat

öt

négy

három

kettő

Carreau



Ász

király

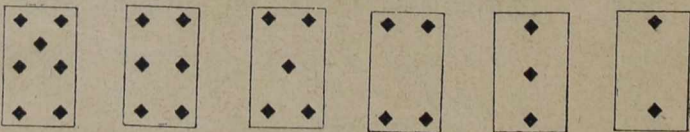
Dame

Bube

tiz

kilencz

nyolcz



hét

hat

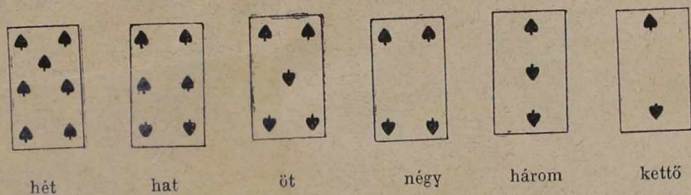
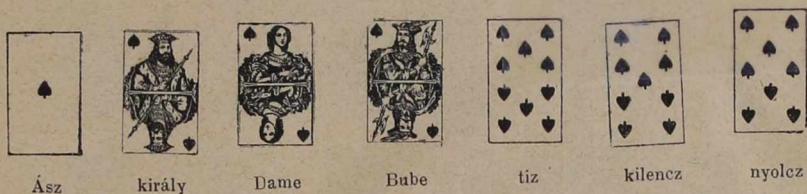
öt

négy

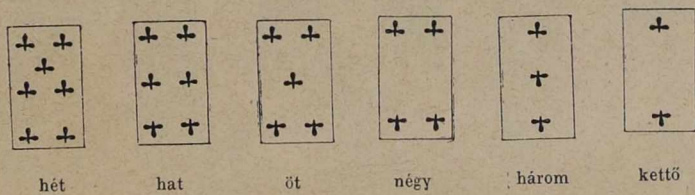
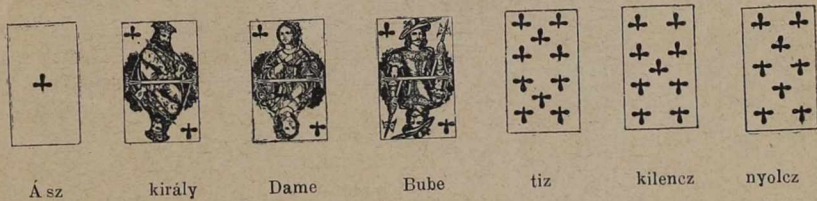
három

kettő

Pique



Treff



III. Tarok-kártya.

(42 lap.)

Tarok



Skiz



huszonegy



husz



tizenkilencz



tizennyolcz



tizenhét



tizenhat



tizenöt



tizennégy



tizenhárom



tizenkettő



tizenegy



tiz



kilencz



nyolcz



hét



hat



öt



négy



három



kettő



Pagát

Coeur



király



Dame



Lovas



Bube



egyes

Carreau



király



Dame



Lovas



Bube



egyes

Pique



király



Dame



Lovas



Bube



tizes

Treff



király



Dame



Lovas



Bube



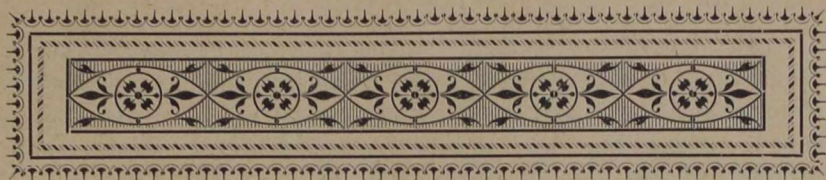
tizes



I. RÉSZ.

MAGÁNOS KÁRTYAJÁTÉKOK.





Magános játékok magyar kártyával.

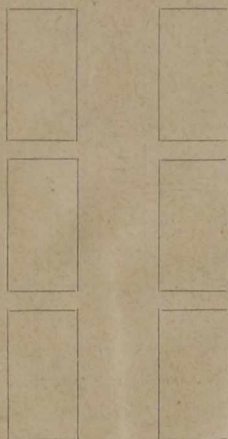


Páros-páratlan.



gy teljes magyar kártyát használ az ember e játékhoz, de használhat akár két játszmat is, a játék ugyanaz marad. Az igazi multság a játékban tulajdonképen nem maga a játék, hanem az, a mit a játszó — hozzá gondol. E játéknál ugyanis a magános játszó mielőtt a kártyázáshoz fogna, gondol valamit, a minek beteljesedését a kártyától teszi függővé: ha «a kártya kimegy?» — akkor a mit gondolt, az igaz, vagy beteljesedik, ha pedig nem megy ki, akkor nem igaz, a mit gondolt.

A játszmat jól összekevervén, a játszó egymás után kirakja az asztalra a kártyákat, még pedig úgy, hogy párosan kerülnek egymás alá a kártyák ezen minta szerint:



s így tovább lefelé.

Ha különböző színben két egyforma rangu kártya kerül egymás mellé, mint például király és király, vagy hetes és hetes, akkor mind a két kártyát félredobja a játzó s helyökbe ujat rak. Így mindaddig dobálja ki a páros kártyákat, míg minden kirakott kártyát félre nem dobhat.

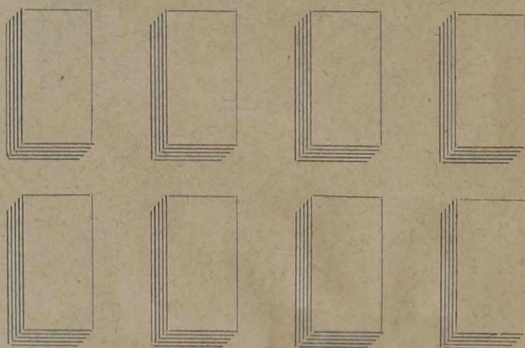
De csakis az egymás mellett vagy közvetlenül egymás alatt, szóval az egymással érintkező kártyákat lehet csak egymással párosítani s félredobni. S csak háromszor egymásután szabad a kirakást eszközölni, mindig jól összekevervén a kártyákat.



G a z d á s.

Szintén egy játszma magyar kártya kell e játékhoz, melynek nevét nagyon nehéz lenne ethimologice vagy historice megmagyarázni. Lényegében ugyan hasonlít az előbbi játékhoz, a mennyiben itt is párosával dobálja ki az ember a kártyákat, disznót disznóval, királyt királylyal, filkót filkóval s így tovább s a játék akkor ér véget, mikor minden kártya így «kiment»; csak a kirakás megy más formában.

A 32 kártyát ugyanis nyolcz felé osztva, nyolcz csoportban színükre fektetve helyezzük el az asztalon a következő alakzatban:



Mikor így kiraktuk az összes kártyákat, akkor minden csoportnak legfelső lapját színére fordítjuk s ekkor egyszerre látjuk nyolcz kártya színét. Ezen nyolcz kártya közül a párosakat kidobjuk s a mely csoportokból így elvettük a legfelső szí-

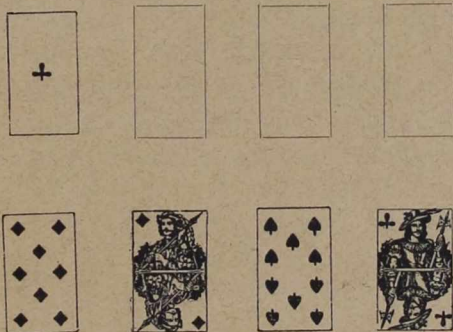
nére fordított kártyát, ott ismét felfordítjuk a legfelsőt s újra nézzük, hogy nincs-e páros a legfelső lapok között. Ha a kártyák kidobálása megakad, mert mind a nyolcz felső lap más-más rangú kártya s nincs többé köztük páros, akkor a játék abban marad s a mit gondolt a játészó, az nem igaz; míg ha így az összes kártyákat sikerült kidobálni, akkor a játészó gondolata beteljesedik — legalább a kártya-babona szerint.



Magános játékok francia kártyával.

PATIENCE.

Az amazonok.



játékot azzal kezdik, hogy a játészmából kiveszik a négy királyt, a melyeknek a patienceban nem szabad előfordulniok, és mint holt kártyák félretétetnek. A kevert és leemelt kártyákból négyet egymás mellé az asztalra tesznek; ezek a fenti képek alsó sorát képezik; ha a négy kártya között egy disznó is van, akkor azt az első, balról fekvő kártyára teszik és folytatják az alsó sor négy kártyájára a játészma többi kártyáit tenni; a többi disznót úgy mint az ábra mutatja, az első mellé teszik, és az ábra felső sorát képezi. A disznókra teszik a heteseket, a nyolczasokat, kilenczeseket, tizeseket, felsőket (Buben és dámákat, úgy a hogy megjelennek;

de a megegyező kártyákat csak akkor lehet a disznóval kezdődő törzsre helyezni, ha az illető kártya ahoz a csomaghoz tartozik, mely függőleges vonalban fekszik azon törzs alatt, amelyre családjánál és értékénél fogva felhasználandó. A patience célja a kártyákból négy sort képezni, mindegyiket egy családból, mely disznóval kezdődik és dámával végződik.

Ha az összes kártyák az alsó sor négy csomagján el vannak osztva, felveszik azokat oly módon, hogy az első balról fekvő csomagra teszik a többi, és megtartják azt a rendet, a melyben a kártyák vannak. Ujból kiosztják a kártyákat a négy törzs alá, és ez folytatódik addig, amíg az összes kártyák törzseikre jutottak.

Az osztásnál ügyelni kell arra, hogy, a mikor egy kártya a törzséhez jutott, a játzó megjegyyezze magának azt a helyet, a melyre annak a kártyának, ha fel nem lehetett volna használni, jutnia kellett volna; ez fedetlen marad, és a következő kártyát a következő csomagra kell tenni.

Ha az egyik sor egy dámával befejezést nyert, azt félreteszik, és a paciencet most már csak három sorba folytatják, a mig az »kiment«, a mi akkor áll be, ha az összes törzsek, melyek disznóval kezdődnek, a dámával záratnak be.

Ha azonban kétszer egymásután osztattak a kártyák, a nélkül, hogy egyetlenegy is csatolható lett volna a hierarchiához, akkor a patience el van hibázva.



Az aratás.

(Egy játszma piquet-kártya, 32 lap.)



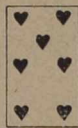
hét



nyolcz



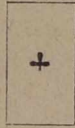
kilencz



tiz



Bube



Dame



király



Ász



hét



nyolcz



kilencz



tiz



Bube



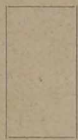
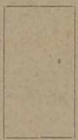
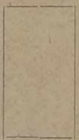
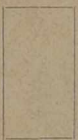
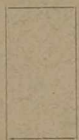
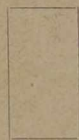
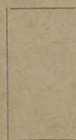
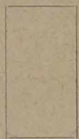
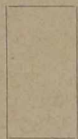
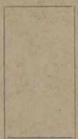
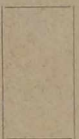
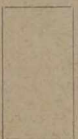
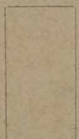
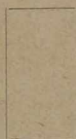
Dame



király



Ász



Miután a kártyák keverve és leemelve vannak, azokat mint a fenti ábra mutatja, sorokba állítják fel, mely sorok mind-egyike nyolcz kártyából áll, és következőkép lesznek leszámítva:

Az első kártyára számitanak hetet, a másodikra nyolczat, a harmadikra kilenczet, és így tovább; a disznó után ismét héttel kezdődik a számitás.

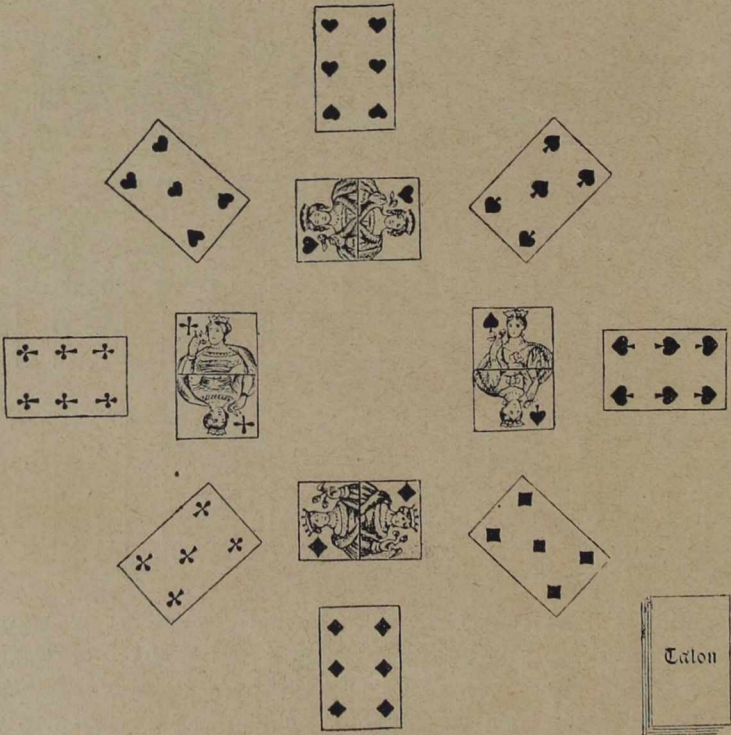
A midőn a nevezett kártya egyenlő értékű azzal a kártyával, a melyre számittatik, akkor az utóbbit felveszik és félre teszik.

A következő kártyánál ismét héttel kezdődik a számítás és ez addig tart, a míg az összes kártyák felvételtek, és így a patience felment; ha a nevezett kártya nem talál hasonlóra, és ha többször történik leszámítás a nélkül, hogy egy kártya félretétellett volna, a patience el van hibázva.



A quadrille (négyes).

(Egy játszma whist-kártya).



A kártyák kevertetnek, leemeltetnek, és a játszó maga elé rakja egy csomóra addig, a míg dáma jelenik meg, a melyet a fenti ábra szerint helyeznek el; ha minden dáma elfoglalta helyét, akkor a kijött hatosokat és ötösöket szintén előirt he-

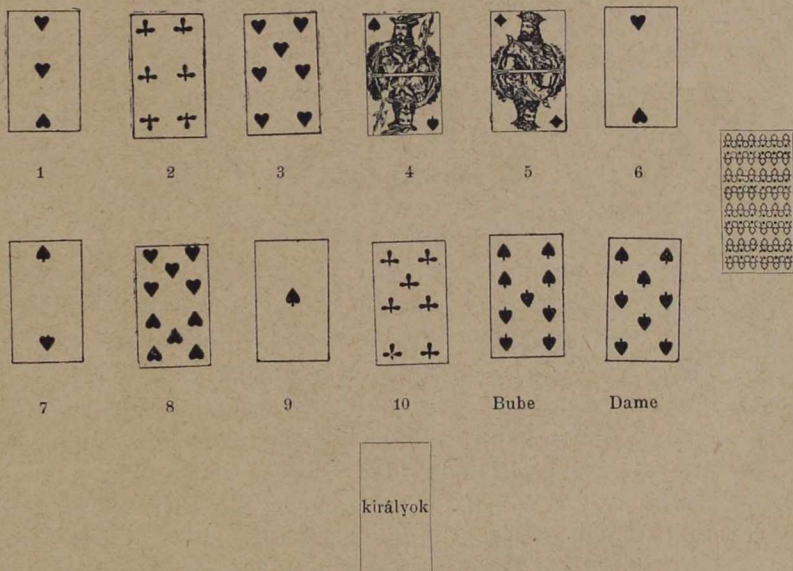
lyökre teszik. A hatosokra aztán, a mint azok megjelennek, emelkedő sorrendben és ugyanazon színben a hetesek tétetnek így egész a felsőig; az ötösökre jönnek lefelé menő sorrendben és hasonlóképen ugyanazon színben, a négyesek stb., a míg a disznót és királyt letették.

A patience sikerült, ha a királyok és felsők a disznókat környezik; ha ezen czél, miután a talon háromszor vettetett, el nem volt érhető, a patience nem sikerült.



A bujósdi.

(Egy játszma whist-kártya.)



A kártyák kevertetnek, és a leemelés után abból két sor, melynek mindegyike hat kártyából áll, felfedtik; és a mellett egytől hatig számitanak az első sorban, héttől a dámaig számitanak a második sorban, a tizenharmadik lapot megfordítva félre teszik; azután a tizenkét kártya mindegyikére egy új kártya jön, a félretett 13-ikra ismét egy elfedett, és ezt addig

ismétlik, a mig minden csomagon négy kártya van, és eszerint a talon szét van osztva.

Az első csomagból leveszik most a legfelső kártyát és azon csomag alá teszik, a melyhez értékénél fogva tartozik; így pld. egy hatost a hatodik csomag alá, egy disznót az első, a dámát a 12-dik csomag alá és így tovább; az elrejtett kártya képezi a csomag legalsó kártyáját.

Most azon csomagból, a mely alá kártyát tett játzó, a legfelső kártyát le kell venni és azon csomag alá tenni, a melyhez értékénél fogva tartozik; és így tovább. Ha egy király a huzott kártya, akkor azt, mint a fenti ábra mutatja, a két sor alá kell tenni, és a király helyett az elfedett csomagból kell venni egy kártyát, és azon csomag alá tenni, a melyhez értékénél fogva tartozik.

Ha a patience sikerült, akkor a disznónak a dámáig egy sort kell képeznie és mindegyiknek négy egyenlő kártyából kell állania, mig a királyoknak a lent fekvő 13-dik csomagot kell képezniök.



A házasság.

(Egy játszma whist-kártya.)

A játsz mából eltávolítandó a coeur dáma és coeur király, a hátramaradt kártyák kevertetnek, és miután a leemelés is megtörtént, a coeur királyt veszik a talon utolsó kártyájává. A coeur dáma az asztalra tétetik és a többi kártyát egyenként a dáma mellé teszik; ha a harmadik kártya szintén dáma vagy egy coeurrel jelzett kártya, akkor a második kártya vétetik ki; más színben is eltávolíttatnak két egyenlő értékű vagy ugyanazon színű kártya között fekvő lapok; ennek azonban csak akkor szabad megtörténnie, ha egy lap vagy két lap fekszik az ugyanazon kártya között; ha azonban három vagy négy lap fekszik közötté, akkor azokat nem szabad kivenni.

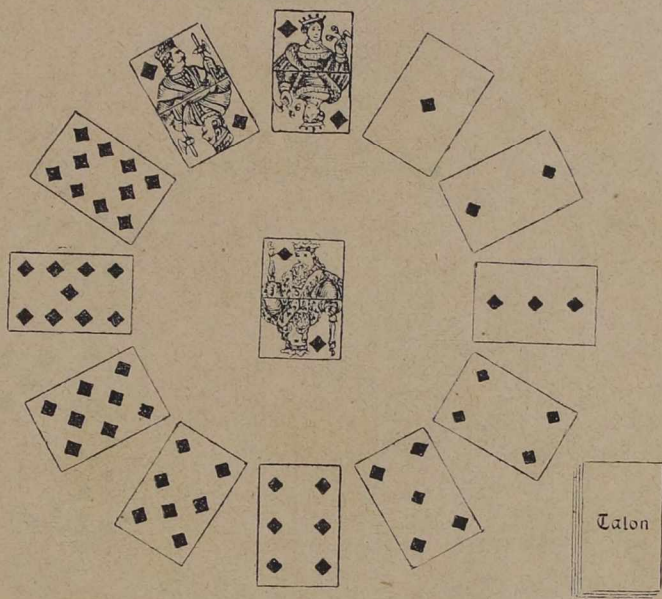
Ha e módon sikerül az összes lapokat eltávolítani és az utolsó lapot — coeur királyt, — az első lappal, — a coeur dámával — összehozni, akkor a patience kiment; fennakadt azonban, ha a dáma és király között kártyák maradtak fenn.



Az óra.

I.

(Egy játszma whist-kártya.)



A keverés és leemelés után meg lesz határoza egy szín, a mely az első kört képezze; a kép ehhez carreaut mutat. A talonról a játzó egyenként veszi le a kártyákat, és mindegyik carreau-lapot a részére kijelölt helyre teszi; ha egy más szinből olyan kártya jelenik meg, melylyel egyenlő értékű már helyén van, akkor az erre lesz helyezve: azonban ennél meg kell figyelni azt, hogy mindég egy fekete kártya egy pirosra, egy piros egy feketére rendeztetik; pld. carreau hatosra jön pique vagy treff hatos; egy pique vagy treff hatosra egy coeur hatos.

Utoljára minden helyen négy egyenlő értékű kártyának kell lennie, melyek váltakozva piros és fekete színűek. Ha ez beáll, a patience sikerült.

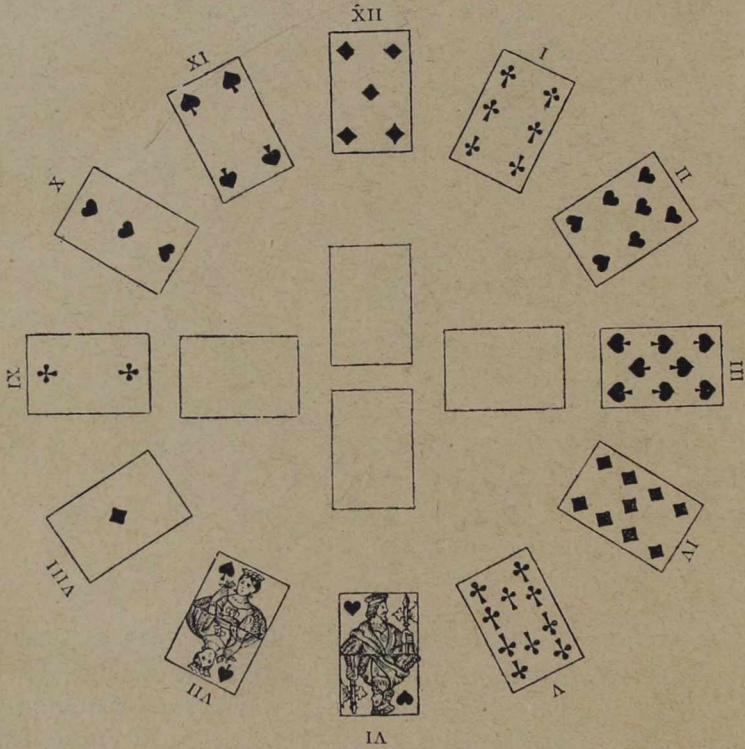
A talont kétszer lehet kiosztani.

E patientet két játszma whist-kártyával is lehet játszani; a kártyákat ugyanolyan sorrendben kell felállítani, azonban a váltakozó színekben minden helyre nyolcz-nyolcz lap jön, és a talon háromszor kiosztható.

Az óra.

II.

(Két játszma whist-kártya.)



Az egyik játszmából kivéteik carreau disznó, 5, 9, treff 2, 6, 10, coeur 3, 7, felső, pique 4, 8 és dáma, és e tizenkét kártyát elhelyezik, a mint a fenti ábra mutatja.

E patience feladata a kitett kártyákra ugyanazon színben, növekvő értékkel oly kártyákat tenni, melyeknek értéke a letett kártya értékét a föléje tett számmal kiegyenlíti.

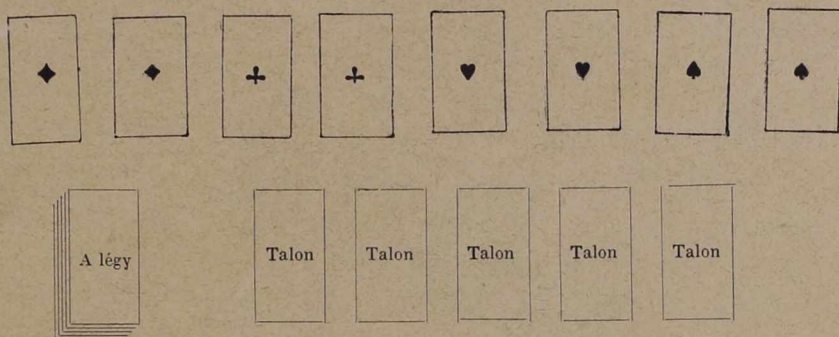
A talon mint rendesen kiosztatik és az illő kártyák felhasználhatnának; meg kell azonban figyelni, hogy a sorozatból a király ki van zárva és ha a játék közben előfordul, az ábrán jelzett üres helyekre az órán belül tétetik. Így tehát a dáma után azonnal a disznó következik.

A talont háromszor lehet kiosztani.



A légy.

(Két játszma whist-kártya)



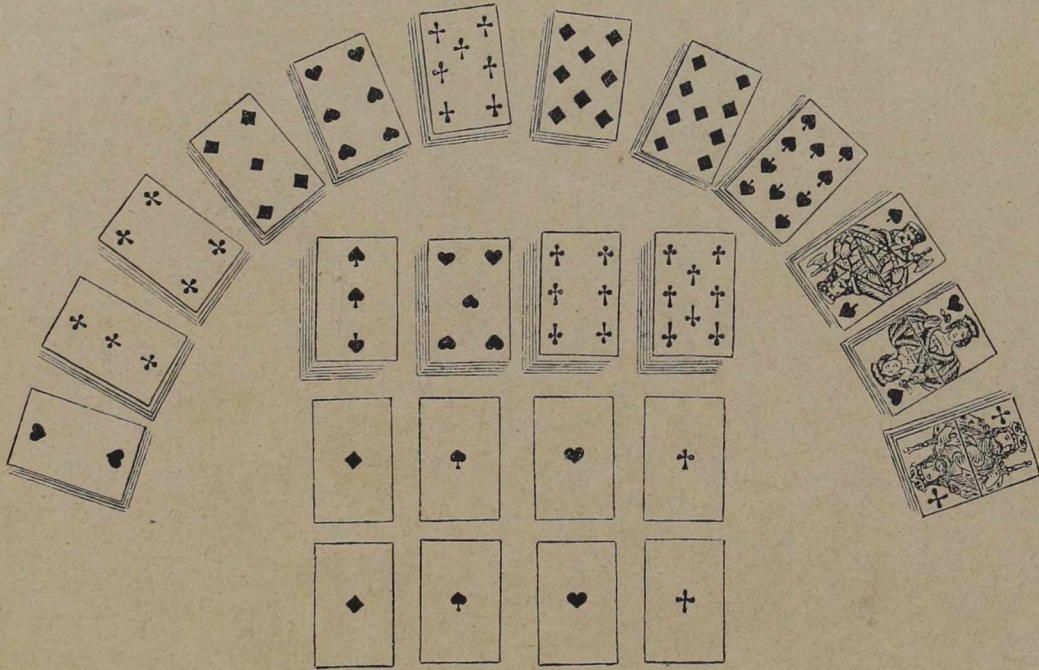
A nyolec disznó kivéttetik a két játszmaából, és azokból horizontális vonal képeztetik az asztalon; ezek arra vannak szárvva, hogy törzseit képezzék ép annyi hierarchiának, növekvő vonalban a színnek tekintetbe vétele nélkül.

Ezután a kevert kártyákból tizenhármát egy csomagba kell leszámítani, melyeket aztán felfedve félre tesznek. Ez a légy. Erre elosztják a kártyákat; a helyett azonban mint a patiencek legtöbbjénél, hogy azt egy talonba csoportosítsák, öt talonba osztják és a kártyákat, a mint az a legelőnyösebb, erre vagy arra a talonra teszik. Könnyen érthető az a körülmény, hogy lehetőleg el kell kerülni egy nagy kártyának egy alacsonyra való fektetését, és rendesen egy külön, a királyok részére szolgáló talont kell képezni, mert ezek mint a legnagyobb kártyák legkésőbb használtatnak fel. A játszmaának az öt talonban való elosztásánál szorgosan meg kell figyelni a légy legfelső kártyáját, és azt, mihelyt arra alkalom kínálkozik, a hierarchiákra felhasználni; ép így kell tenni a talon legfelsőbb lapjaival, de a légy felső lapjait kell előnyben részesíteni.

Ha a játszma keresztül van vive és a mellett a légynek és az öt talonnak nem minden kártyája lett a disznóval kezdődő és királylyal végződő hierarchiákba felhasználva, a feladat nem sikerült.



(Két játszma whist-kártya.)



A kastély urnője.

Miután a disznók ki vannak véve a játszából és az asztal alsó szélén két sorban felállítva, a játszmákat jól összekeverik, azokból négy csomagot 12—12 kártyával képeznek és azokat egy sorban a disznók felső sora fölé teszik. A fennmaradt többi kártyát tizenkét csomagban félkörben helyezik el; az első csomagban balról kezdve benne kell lennie a játszmák összes ketteseinek, a másodikban az összes hármásainak, a következőben az összes négyeseinek, és így tovább. A tizenkettedikben, a mely jobbról az utolsó, benne kell lennie az összes királyoknak, a melyek a még fennmaradt kártyákban foglaltatnak.

A patience célja, a nyolcz disznóra növekvő sorozatban nyolcz hierarchiát képezni, melyek a disznóból kiindulva, disznóval végződnek; e nyolcz hierarchiát a különböző szinekből állítják össze.

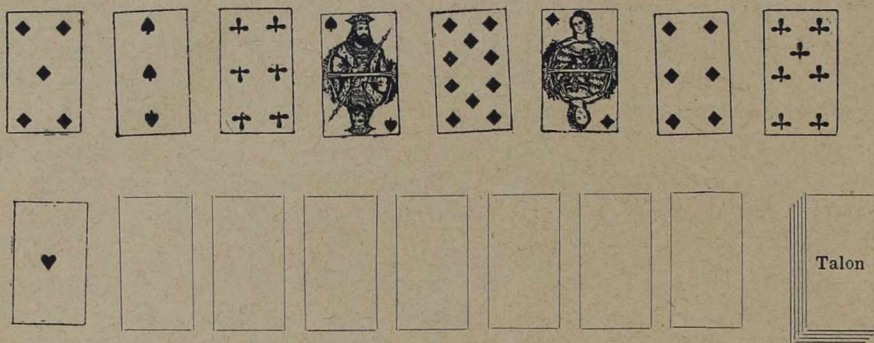
Erre először is azokat a kártyákat használják fel, melyek a nyolcz disznó felett vannak; e csomagokból mindég a legfelső kártyát kell leemelni, mi által az alanta fekvő szabaddá lesz. Csak miután e csomagok nem mutatnak a törzsekre alkalmas kártyát, lehet a félkörben felállított csomagokból emelni, mert előnyös előbb a négy nagy csomagtól emelni; szükségtelen továbbá hierarchiát egymás mögött elkészíteni; jobb ezzel kezeledni, a míg arra alkalmas kártyák a négy nagy csomagtól mutatkoznak.

Ha a négy csomagnak és a félkör tizenkét csomagjának összes kártyái fel vannak használva a törzsekre, és a nyolcz disznóval kezdődő és királylyal végződő hierarchia be van fejezve, a játszma sikerült.



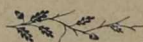
A királyság.

(Két játszma whist-kártya.)



Mindakét játszmából egy disznót kell kivenni, ezután keverni, majd leemelni a kártyákat, és nyolczat egy horizontalis vonalban rendezni az asztalra; a játszmából kivett disznót, a mint azt az ábra mutatja, a balról fekvő első kártya alá kell tenni, a többi disznót a következő kártyák alá, oly módon, a mint azt az ábrán az üres lapok mutatják. Mind a nyolcz disznó törzséül szolgál egy növekvő, a királylyal végződő sorozatnak, a melynél azonban a szín nem jön tekintetbe; egy coeur disznóra egy pique vagy carreau kettest lehet fektetni és így tovább. Ha ebből az első nyolcz kártyából a disznókat és azokat a kártyákat, a melyek növekvő értékben illenek rájuk, kivette és felhasználta a játzó, akkor az ezáltal a sorozatban keletkező hézagokat kitöltik, és a többi kézben levő kártyából talont képeznek. Mindég, a mikor disznó jelenik meg, a jelzett helyre lesz téve; ha oly kártya jelenik meg, melynek értéke a törzsek valamelyikére illik, akkor azt oda kell tenni, vagy arra kell felhasználni, hogy általa a segédkártyák sorozata kitöltessék, mihelyt a hierarchiához ebből kártyák használtattak fel. Mihelyt ily módon a kitett talonból egy kártya felhasználtatott, az alatta fekvő szabaddá lesz, a melyet lehetőleg még korán fel is kell használni, nehogy ez által a talon felnövekedjék.

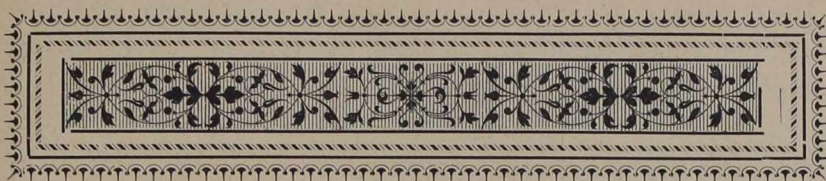
Ha a játszma fel vannak osztva és a nyolcz disznóval kezdődő hierarchia királylyal be van zárva, a patience sikerült; emellett azonban a talont nem szabad még egyszer keresztül osztani.



II. RÉSZ.

TÁRSAS KÁRTYAJÁTÉKOK.





Társas játékok magyar kártyával.

Ferbli vagy Csöndes.



játékot a közönségesen magyar kártyának nevezett 32 lapos kártyával játszik. Az osztás balról jobbra történik. Játszhatja kettő, három, négy, öt, hat, hét; az osztás a balról ülő által történt emelés után úgy történik, hogy minden játékos kap két-két kártyát, s ha a játékban tényleg részt akar venni, ennek kijelentése után kapnak az illetők ismét két-két kártyát.

A játék pénzbeli része kezdődik azzal, hogy az első, mielőtt kártyáját megnézte, betesz egy bizonyos összeget az asztal közepére, ez képezi a «vizi»-t, mely az előre meghatározott mennyiségig mehet; a tőle jobbra ülő első játékos saját kártyáját megnézve, nyilatkozik, hogy játszik-e vagy nem, illetőleg vagy beteszi a vizit, vagy maga előtt keresztbe teszi a két kártyát, mely a nem játszást jelzi, aztán következik a harmadik s így tovább; ha hárman vagy négyen játszanak, úgy van játék, ha ketten teszik is be a vizit; ha öten vagy többen játszanak, úgy csak ha legalább hárman fizetik be a vizit, kell kiosztani a második két kártyát.

Ha nincsenek elegendő kártyák újra kevertetnek és a sorban következő oszt újra, de a régi vizit ekkor valamennyinek be kell tenni, s az újonnan első lett tesz még azonkívül új vizit is; az ugynevezett «Zukassa» ily módon is jön létre.

A zukassánál sok helyen úgy játszanak, hogy az utolsó proponál vizi-megadást vagy eldobást, s ebbeli ohajának elvagy el nem fogadása iránt az osztótól balról ülő először s így megy tovább, ha csak egy is betenni szándékozik a vizit, ötösben is van játék, a vizi-betevés sora ily proponálás

esetében ismét az elsőtől jobbra, ülőtől kezdődve balra történik.

Rendes kasszára a megkivántató játékosok a vizit betevén, mielőtt a második két-két kártyát osztó beadná, megkérdi az elsőtől, *mehet?* mire ő vagy igenlőleg felel, vagy azt mondja «Besser», vagyis hogy a betett vizit megjavítja az előre meghatározott mennyiséggel, — mely az ugynevezett korlátolt ferblinél, legfelebb két vagy háromszorosa lehet a vizinek, — s ez összeget rögtön beteszi úgy ő, mint a játékban tényleg résztvenni óhajtók; ki a vizit betette, nem köteles a Bessert is megadni, jogában áll kártyáját eldobni, mely esetben azonban még ötös- vagy hatosban is van kettő közt játék rendes kassánál is; ha a Bessert senki sem adja meg, az első a kassát elviheti; megadtván a Besser, játszáék úgy is néhol, hogy az utolsónak is van joga a vizit megjavítani, a midőn azt mondja, hogy «Rebesser» a már említett módon meghatározott összeggel, ez azonban nagyon ritka helyen van divatban; Besser után az utolsónak jogában van «kóstáltatni» vagyis a második két kártyát az elsőnek leadva, bizonyos összegért díjazni, az első megadhatja ezt «Blindre», azaz csak a két első kártyát látva, vagy látva mind a négyet; az utána következők ezt, ha tovább akarnak játszani, szintén meg kell hogy adják; az osztó ha akarja, daczára annak, hogy a «kóstát» már megadta az első, tovább «vezetheti» az utána következők kártyáit, és ez összeget az előzőknek is be kell tenni, ha játszani akarnak tovább. Az osztótól balról levő legutolsónak a két utóbbi kártyáiból egyet ad le s azt kóstáltatja, kinek csak ezt szabad látnia, mielőtt a kóstát befizeti; megadva azt, ha az osztó az utolsó kártyát is megfizetteti, jogában áll az osztónak jutandó két kártyát külön-külön megfizettetni, a miből ha mind a négy kártyát akarja látni az osztó, az első kártya kóstáját okvetlen be kell tennie; s ha a játékban részt akar továbbra venni, a második kártya kóstáját is. Ennél többféle befizetés a négy-négy kártya szétosztása előtt nem lehet; de viszont nem köteles sem az első «besserelni», esetleg az utolsó «rebesserelni» vagy «kóstáltatni» mehet a játszma nélkül is, tisztán a vízi fizettetvén be; az ilyenkép kiosztott kártyák kézben levén, az első *hív* egy összeget, a tőle jobbra ülő megadja azt vagy kártyáit eldobja s aztán nyilatkozik az ettől jobbra ülő, az utolsó, ki a hívott összeget megadta, jogositva van visszahívni, melynek megadási sorrendje

a szokásos módon jobbra történik, az ezen visszahívást megadott ismét hívhat még vissza bizonyos összeget vagy a hívásokat bezárja s felkéri a kártyákat. Az első, hívás helyett, mondhatja akár látva mind a négy kártyáját, akár «Blind»-re, csak két kártyát nézve, hogy «Vorpass», melyre ha az utána következő szintén nem akar hívni, mondja «Zupass», s ha a játékosok mindegyike elpasszolja ily módon a játékot, új osztás lesz, s ha az előbbi játszmaiban valaki részt nem vett, köteles a netán befizetett besszereket, kóstákat is befizetni a régi vízivel együtt s kezdődik az új játszma az előbbi mód szerint.

Az elsőnek joga van «Blindelni» is, vagyis az utóbb leadott két kártyájának megtekintése előtt egy összeget «vakon hívni», utána következő ezt hasonlólag látatlanban «magnixelheti», avagy minden kártyáját megnézi és úgy megadja; vagy kártyáját eldobja; magnixelheti az első vakonhívását valamennyi utána következő is; — ha az utána következők egyike is látva adja meg a hívást és visszahív, az elsőnek avagy a második Blind hívónak joga nincs többé vakon hívni, hanem a visszahívott összeget csak megadni s legfeljebb látva visszahívni ismét. A vakon hívásnak azon értelme van, hogy az utána következők azt, ha tovább akarnak játszani, nemcsak megadni kötelesek, hanem vissza is kell bizonyos összeget hívni. Ha csak ketten avagy többen blindelnek, és látva visszahívó nincs köztük, jogában áll elsőnek még tovább blindelni, rendszeren háromszor, a mint a játék elején elhatározzák; játszáskor úgy is, hogy nemcsak az elsőnek, hanem mindannak joga van háromszor, vagy a mint megállapított vakon hívni, kin a sor rajta van és ebben látva történt hívás által akadályozva nincs; játszható azonban úgy is, hogy vakon hívni szabad akkor is, ha valaki már mind a négy kártyát látva hívott.

Mindennemű befizetés, mely a vízi után kívántatik, valamennyi tényleges játékos által azonnal befizetendő, a mely az ugynevezett korlátolt ferblinél a legutóbb adott vízinek legfeljebb két- vagy háromszorosa lehet, a további újabb befizetés, legyen az kósta vagy Blind, az ugyanazon osztásban kívánt legnagyobb befizetés két- vagy háromszorosa lehet, és ez így mehet egész végig.

A nem korlátolt ferblinél tetszés szerinti mennyiség hívható.

Van még a vizitételnek egy másik módja is a szokásoson,

vagyis azon kívül, hogy az első nyíltan beteszi a vízi összegét és ezt tudva nyilatkoznak a játékosok vajjon megadják-e vagy nem; és ez az ugynevezett «májzli» vagyis senki által nem látott összeget vesz zárt kezébe s a játékok kártyájakat megnézve, nyilatkoznak a megadás iránt a fentebb leirt sorrendben. Első kártyáját nem látva, kinyitja kezeit s teszi be az előre elkészített vizit, mely rendesen nagyobbnak kell hogy legyen, mint a szokásos vízi, ha csak az ellenkezője nincs kizárva. Néhol játszáskor is, hogy a kézbe vett «májzlit» az első a bement játékosok számától függővé téve megcsonkíthatja és nem teszi be az egész összeget, melyet előre kezébe vett.

Ferblijjátéknál legalább egy kártyát kell emelni, reá ütésnek nincs helye.

A legszokottabb s kevésbé hazard színezetet ad e játéknak az a szabály, hogy a négy kiosztott kártyából kettőt-kettőt fel kell mutatni mindenkinek, ki bészerez vagy kóstáltat, az vagy a két első izben kapott, vagy a két utolsó kártyát tartozik felmutatni, ezekből egyet-egyet összekezesni legalább is ritka helyen szokásos, sőt gyakran megjegyezni kell azt is, vajjon a ment vagy jött kártyát mutatja-e fel; a többi közbül eső játékos már tetszés szerint mutathat.

A csomó kártya legalsóját a vizimegadas előtt bárki megnézheti, ugyszintén szokásban van a két legfelső «lemaradt» kártyát is felválni, mely mind a négy-négy kártya kiosztása után a csomón marad, sokan megnézik azon kártyákat is, melyek részükre jutottak volna, ha a játékból kimaradt szomszédai játékba mentek volna, ez azonban határozottan szabályellenes. Igen szép játékot lehet csinálni úgy, ha a legalsó kártyán kívül egyáltalán semmit sem vágnak fel, s mindenki, ellenfelei kártyáinak egyikét sem látva, hiv.

Most áttérünk a játék bővebb meghatározására.

A ferbli, mint neve után is érthető, a színek játéka, egy és ugyanazon színből összejött kártyák bírnak összeadható képességgel. Minden szín nyolcz lapja a következő értékkel bír, disznó 11, király 10, felső 10, alsó 10, kilenczes 9, nyolczas 8, hetes 7; e szerint ha az első két leosztott kártya, — mondjuk, —

makk disznó

és

makk 8.

akkor a játékosnak van 19-e, a színekből tehát a két első kártyával legtöbb lehet 21, s legkevesebb 15, a négy kártyával legtöbb 41 s legkevesebb 34, ha mind a négy

lap egy színből van; értékkel bírnak még az ugynevezett hármas és négyes figurák mind a nyolcz lapban; a figurák erősebb értékkel bírnak a ferbliknél, de csak a hármas figura a három egyszínű kártyánál, így három hetes erősebb mint a veres, vagy bármely színből disznóval, királylyal, felsővel, vagy máskép alkotott 31-nél, de a hármas figura gyengébb mint négy egyforma szín. Ezekből látható, hogy legerősebb kártya a négy disznó:



aztán négy király:



négy felső:

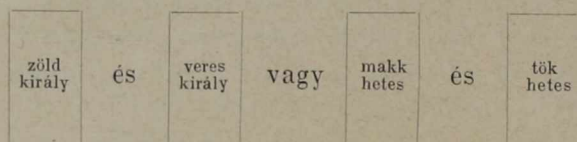


és így lefelé a négy hetesig:



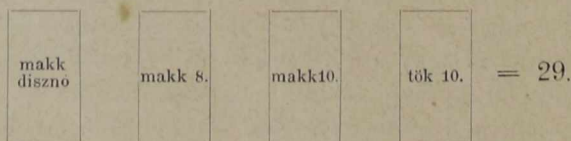
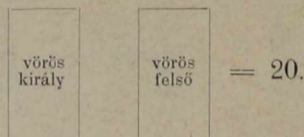
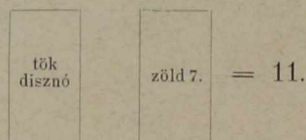
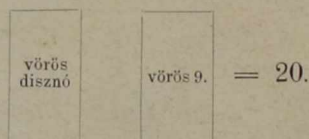
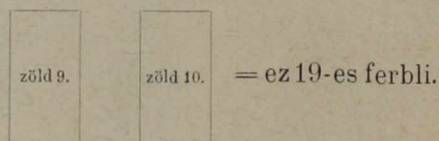
aztán jönnek az ugynevezett »Banda«, vagy másként »Duna«, vagyis mind a négy lapnak egy és ugyanazon színből lett összetétele, s ebből is először a 41, 40, 39, 38, 37, 36, 35, 34, azután jönnek a fentebbi módon alkotott hármas figurák az irt sorrendben és utána a három egyforma színnel való ferblik 31-től

le 24-ig, azután jön a kettős figura, melyből azonban csak a disznók ketteje bir értékkel, egyéb kettes nem számít semmit, például:



mit sem érnek, sőt vannak vidékek, hol még a két disznó sem bir értékkel; ezután a ferbli 21-től 14-ig, s végül az egyes szín lapok fent jelölt értéke 11-től 7-ig.

Még könnyebb megérthetés végett ide rajzolok egy pár csoportosítást:



makk felső	makk király	makk 8.	vörös 8.	= 28.
------------	-------------	---------	----------	-------

zöld disznó	zöld király	zöld felső	zöldalsó	= 41.
-------------	-------------	------------	----------	-------

tök 8.	tök 9.	tökk felső	tökk király	= 37.
--------	--------	------------	-------------	-------

és így tovább.

Van a fentebb meghatározott érték-előnyök mellett még elsőégi előny is, a nagyon gyakran egyforma mennyiségű ferbliben az bir kasszaviteli előnnyel, ki előbb ül az osztótól jobbra; így ki van annak lehetősége zárva, hogy egyforma kártyával eldöntetlen legyen a kassza elviteli jog feletti kérdés, s nem kell sem azon megosztózni, sem pedig egy új osztással azt újra vitássá tenni.

Bár az igaz, hogy a nagyobb értékű kártya jobb a gyengébbnél, de miután nem nyílt kártyával történik a játék, ebből is látható, hogy a tulajdonképeni játék a hívások, kóstaltatások besszerek, blindek, visszahívások ügyes alkalmazásától is függővé van téve, sokszor megesik, hogy egy erősebb kártyával biró megfut egy nagyobb visszavágástól azon hitben, hogy ellenfelének előnye van fölötte; sok függ az ugynevezett szerencsés kártyajárás kellő kihasználásától is, úgy egyes játékosok időleges malheurjének megfigyelése is ajánlatos, ha a játékos szerencsésnek gondolhatja magát, kevésbé jó kártyát is megfizetethet, mint rendesen, egyrészt mert valószínű, hogy vesz hozzá jobbat, másrészt meg a malheurös játékos talán jobb kártyát is eldob, nem merve fölvenni a küzdelmet az ő szerencséjével; viszont ha tapasztalja a játékos, hogy kártyái nem járnak, vagy ha jönnek is, de ellenfeleié felette jobbak, ajánlatos ilyenkor az elővigyázatos, conservatív, tartózkodó játék, vagyis ne igen menjen be gyengébb kártyákra, ne hívjon sokat, s ne igen vagdalózzék

A kártyajárás nem mindig egyforma, nem megy ugyan szabályszerű változással sem, de mégis lehet kisebb időközöket felhasználni.

Igen fontos dolog még a ferbljjátéknál a legnagyobb hidegvérűség, értjük alatta azt, hogy ne hagyja a játékos észrevétni sem arcváltozásán, sem mozdulatán vagy szóval, jó vagy rossz kártya jövetelét, különösen a második két kártya eredményét. Egy ügyes játékosnak főgondja legyen mindig ellenfelei arcát, s mindenét a legnagyobb figyelemmel kísérni, nagy előny egy jó arcismerő ily megfigyelése; ebből kifolyólag sokan a gyengébbek kijátszására sokszor ép ellenkező hatást mutatnak, mint a minőt kártyájuk értéke igazán előidézett.

Egy érdekes csata a ferbljjáték, pénzzel, kártyával, sőt merem mondani emberismerettel is.

Mielőtt a sántákkal való játékra áttérnék, még egy kevésbé szokásos figurát kell felemlíteni, mely nemcsak a valamennyi alkotható figuráknál erősebb, de feltétlenül kasszavivő hatalommal bír. Ez a girigare! A girigare különböző kártyákból összeválogatható négyes figura; de ott is a hol játszik a girigarét csak két csoportosítását ismerik el, ez a kis és nagy girigare, a kis girigare:

makk 7.	zöld 8.	tök 9.	vörös 10.
---------	---------	--------	-----------

a nagy girigare:

makk alsó	zöld felső	tök király	vörös disznó
-----------	------------	------------	--------------

A kis girigare feltétlenül mindig nagyobb értékkel bír a nagynál is, ha ez játékban van, más színekkel való csoportosítását a girigareknak nem igen szokták megengedni rendes játékoknál.

E rendes ferbli játékosainak adandó megjegyzéseket az alábbi játéknemek után adom, minthogy mindegyikre egyformán reáillik ez s nem kell ismétlésekbe bocsátkoznom.

A ferbli történetét ez alkalommal nem adom, mert ez idő szerint még azt megírni lehetetlen; de hiszem, hogy lesz még alkalom egy második kiadást csinálnom a munkából, a midőn e munka hiányait pótolni lehet és kell is, mert hisz, melyik első munka lehet teljesen hibátlan.



A „viritós“ vagy „nyilt ferbli“.

Igen gyakran használt ugynevezett »elütés« vagy »elemelés«-mód a viritós. Játshatja 8 is. Mindegyik kap 4—4 kártyát kettesével kiosztva. A kártyák értéke, csoportosítása és összeszámlálhatósága az előbbi játékban előadott szabályok szerint történik.

Minden játékos betesz egyenlően bizonyos összeget, és nyeri az, kinek a ferbli szabályai szerint legtöbbje van.

Elsőség nincs, két vagy több egyenlő mennyiség esetén a kasszán nem osztoznak, hanem a kevesebbrel bírók fél vagy egész előbbi téttel »kaufol«-nak és az új osztás dönti el a sorsot, vagy ismét »kaufol«-nak. Az osztás sorba megy.

Szokásban van a játék mint ilyen is, de használják ezt a tarok, vagy klabriasznál esetileg meglevő ultimo-kassza, vagy steklinek ki részére való eldöntésére, midőn azokat már nem akarják kijátszani, sem pedig elosztani.



Ferbli egy sántával.

E szép hazardjátéknak fokozására a leleményes kártyások kitalálták a ferblinek, a színjátéknak, a csöndesnek, s többeféle néven ismert játéknak egy alább előadandó nemét.

Az előbbi fejezetben előadott egyes kártyák értéke közül a négy sántával való játéknál kivéteik az eddigi sorrendből a

makk
felső

és ez képezi a sántát.

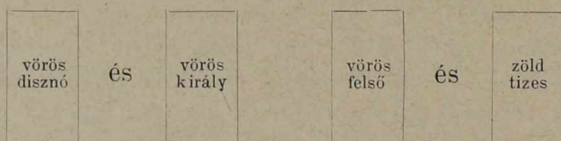
A sántának értéke valamennyi kártyáéval egyenlővé tehető, tehetem a sántát azzá, a mivé akarom, lehet az bármely figura,

disznó, király, alsó, tizes, kilenczes, nyolczas, hetes, vagy lehet az bármely színből a legerősebb vagyis a disznó.

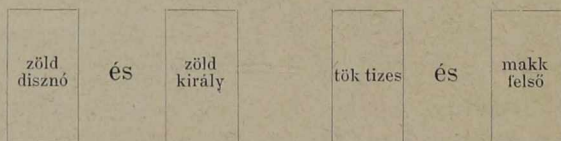
A sántával való játék pénzbeli része teljesen ugyanaz, mint a közönséges ferblié, azaz kis eltérés volna talán, csak megjegyzendő, hogy sántával való játéknál rendszerint háromszoros összeggel játszanak s ez képezi a maximumot, nem pedig kétszeressel, mint a közönséges ferblinél; értem azalatt a háromszoros összeg alatt a besszerek, kósták, hívások és visszahívások maximalisát.

El nem képzelhető mily óriási változást ad e kártyának esetleges játékban léte.

A mint mondtam a sánta a négy kártya között bármivé alakítható, így természetesen legszivesebben hármas vagy négyes figurává alakítom át kártyáimat, ha valamelyikből, tegyük föl disznóból 2 vagy 3 van kezemben a makk felsővel, vagy ha kezemben nincs két egyforma figura, sem hetes, sem egyéb más — fel egész a disznóig, hanem van pl. egy színből 21-em, a makk felsővel hozzászámítva van 32, mivel a sánta az egy színből levő legnagyobb értéket képviselheti. E szerint ha nekem mint elsőnek kezemben van:

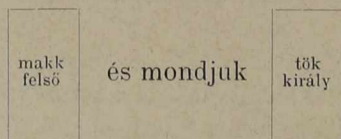


az ellenfelemnek, ki utánam ül, kezében van:



vagyis a sánta, én miután hármas figurát nem csinálhatok sántámmal, csinállok vele a zöld disznóval egyenlő 11 értékű kártyát és így mint második játzó a vörös 31-et legyőzöm s a kasszát én viszem.

Elsőnek a két első kártya között van a

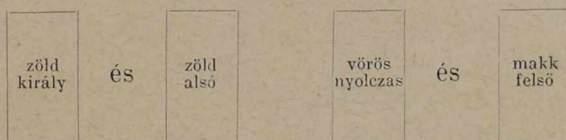


e kártyával mint első a legnagyobb biztonsággal beszerezek, s török minden kóstaltatást vakon, a másik kártyát nem is nézve meg, mert e két kártyával van, ha akarom tök 21-em, mely jobb a tök disznó és bármely tizet számláló tökkel képezett tök 21-nél, de lehet két királyom is; ha a másik két kártyával kapok:



csinálhatok zöldből 31-et, de csinálhatok három királyt is, és így mint erősebbet okvetlen ezen kártyáimat fogom a játékban érvényesíteni.

Az esetben ha kártyáimban egy



van, a legjobb esetben van 31 zöldem, ezen 31 zöldnek azonban nincs előnye bármely színnek a rendes módon összeállított 31-e felett; hanem azon 31 viszi a kasszát, mely azon osztás szerint sorelőnyben van; tehát nem úgy mint fentebb mondám, midőn a sántával van ugynevezett 32-es ferblim, mely eo ipso erősebb a 31-nél.

Az egy sántával való játéknál a szín-összeköttetések már igen erejüket veszítették, ezt nem úgy értem, mintha a közönséges játéknál is nem volna erősebb egy bármely kicsi hármás figura, mint egy hármás legnagyobb színösszeköttetés is, hanem értem ez alatt azt, hogy a mig a közönséges ferblinél összesen csak minden egyes figurából 4-féle combináció jöhet ki, tehát a 8 figurának összesen 32 combinációja van, addig a sántával felette sokkal több eshetőség van figurák kiképzésére.

Mielőtt azonban tovább haladnék, egy kis matematikai feladvánnyal kimutatom hamarosan, mikép van az első pillanatra oly nagy számnak feltünő 128 különböző hármás figura előállhatása. Erre felveszem a négy szín heteseit.

Lehet három hetes figurám

- 1) makk, zöld és tök hetessel
- 2) makk, tök és vörös »
- 3) makk, zöld és vörös »

és végül 4) zöld, tök és vörös »

e szerint van minden figurának 4 hármass figurája, van pedig 8 figura, tehát összesen $4 \times 8 = 32$.

A sántánál pedig lehet mint az előbb láttuk a heteseket véve fel alapul hármass figura.

- 1) makk 7, zöld 7, sánta (makk felső)
- 2) » 7, tök 7, » » »
- 3) » 7, vörös 7, » » »
- 4) zöld 7, tök 7, » » »
- 5) » 7, vörös 7, » » »
- 6) tök 7, vörös 7, » » »

és hozzáadva a sánta nélkül előbb feljegyzett négy alakzatot vagyis:

- 7) makk, zöld, tök hetes
- 8) makk, tök, vörös »
- 9) makk, zöld, vörös »
- 10) zöld, tök, vörös »

Lehet tehát minden egyes figurából 10-féle hármass figurát alkotni, kivéve a felsőket, melyből csak 4-et lehet, lesz tehát összesen hét figurából à $10 = 70$.

felsőkből $\frac{4}{70}$

összesen $\frac{74}{70}$ hármass figura alkotható, tehát több mint dupplája sántával mint anélkül.

Négyes figura pedig alábbiak szerint sántával lehet négy:

- 1) makk 7, zöld 7, tök 7, sánta (makk felső)
- 2) makk 7, zöld 7, vörös 7, » » »
- 3) makk 7, tök 7, vörös 7, » » »
- 4) zöld 7, tök 7, vörös 7, » » »

és a rendes négy figura

- 5) makk 7, zöld 7, tök 7, vörös 7;

e szerint 7 figurának à $5 = 35$,

a felsőknek figurája $\frac{1}{35}$,

összesen $\frac{36}{35}$.

A fenti számadási példából látva, hogy a közönséges ferblinél mennyivel kisebb valószínűség szerint jöhet ki a figurális kártya a sántával való játékkal szemben, tisztán szemünkbe

ötlük a fentebb tett állításom igazsága, hogy a szín-összekötetések bár szintén szaporodtak, de szaporodván az erősebb nemü, ezek értékükből kell, hogy veszítsenek.

Az egy sántával való játék legfőbb elve lehetőleg nem mutatni a sántát az ellenfeleknek, ha a kártya kimutatása kívánatik, ez által egy ismeretlen erővel állunk szemben, kerülni kell továbbá az egynemü (figurák) kivágását is.

Különben e játéknem végén kis utmutatást is megpróbálok adni az ugynevezett tisztességes tévutra vezetésétől az ellenfélnek. Ezerféle fogás, ezerféle mozdulat, arczjáték, sőt beszéddel is félre lehet vezetni ellenségeinket a kártyánk valódi értékéről magában alkotott véleményétől.

A sántával való játéknak már e neménél is kiszokták mondani, hogy kettő között is van játék, ha öten vagy többen játszanak is.



A négy és öt sántával való ferbli.

Ha jogosult a hazardjátékok elleni felszólalás, sőt a törvény szigorú intézkedése, ugy e fejezet alatt álló játékokra bátran rámondhatjuk az igent.

Nem hiszem, hogy a ferbli gyanus név alatt meghonosuló játékot ne valami duhaj, mulatni szerető magyar uri társaság vitte volna odáig, hol már nem elég a színek és figurák roppant sok variációja, hanem a tömkeleg még zürzavarosabbá tételére felfeltalálta még a sántákat is; hogy czélját a feltaláló hihetőleg saját kárára, vagyona árán elérte, azt elhisszük, mert nincs a kártyajátékok egész halmazában egy sem oly hazard és oly alkalmoszerű egy kiosztás tételeit megsokszorozni, mondhatni nem egyszer, de többször megszázsorozni, mint a sántákkal való ferbli játék.

Szép e játék kétségtelenül s ha van valami megkapó az oly sok regényben világhírű írók által megirt kártyajátékok drámai jeleneteiben, ugy kétségtelenül elsőséget adok valamennyi játék között a sántákkal való játéknak.

De a míg rendes ferbliben, sőt az egy sántával való játékban is megállhatja egy közepszerű játékos közepes szerencsével helyét s nagyobb differentia koczkáztatása nélkül leülhet játszani

addig a czimben megnevezett és alább leirt játéknál feltétlenül csak a legügyesebb ferbljársók vegyenek részt.

Négy sántával csak kettes, hármas, vagy négyesben játszáék rendszerint a ferblit, némely vidéken akkor is csak négy sánta marad, ha ennél többen játszáék.

A négy sántát a négy féle szín tizese képezi, ezek azok a nagy hatalmak, melyek mindegyike külön-külön mind azon átváltoztató tulajdonokkal fel vannak ruházva, mint az előbbi fejezetben megnevezett egy sánta: a makk felső bir.

Nehogy ismétlésekbe kelljen bocsátkoznom, mindjárt felveszem itt az öt sántával való játék megmagyarázását; az ötödik sántát csak ha legalább is öten játszanak, vonják rendszerint a játékba és ez ötödik nagy hatalom a makk felső.

Ez öt sántának egymás felett sem érték, sem elsőségi előnye nincs, az általuk egyenlően képezett négyes, vagy hármas figurák vagy színbeli összefüggések csak az osztás által meghatározott elsőséggel birnak.

A mit az egy sántával való játéknál mondtam, hogy t. i. az összefüggések nagyon csekély értékkel birnak, ezt itt már oda lehet módosítani, hogy egy kettes ferbli bemenetnek oly gyenge, hogy csak nagyobb szerencsével biró vállalkozzék azt felhasználni: itt a hármas figurák a kisebb kártyák közé sorozhatók; hogy hány hármas képezhető, ezt hagyom a matematikusokra, elég csak annyit megjegyeznem, hogy négy disznó egyszerre lehet két embernél is, a figurák közt ez esetben az elsőség dönt. Például az egyiknek van egy disznója és három sántája, a másiknak két vagy három disznója, s két vagy egy sántája, ép így lehet minden figurából, tehát egy osztás alatt kettő-kettő.

A háromszoros rendes megfizetés mellett van még az is, hogy az utolsóelőtti, az ugynevezett »ostor-hegyes« ha a harmadik kártyát kóstáltatták, jogositva van megadás után azon összeget, melyért neki adták a harmadik kártyát, háromszoros összeggel megjavíttatni, és az összeget betéve, mindazoknak meg kell adni, kik a játék további folyamában részt vesznek.

Az utolsóelőtti 4-dik kártyájának kóstáltatása itt is jogositja a kóstáltatottat a visszakóstáltatásra, természetesen háromszoros maximummal.

E játéknál szintén szokásos a kötetlen ferbli, vagyis midőn semmiféle befizetés határolva nincs. Ezt játszáék még Magyarországon több helyen, de helyesnek nem tartható, mivel itt

már a pénz játszik, nem pedig a kártya vagy az ember; kinek több van, vagy ki könnyebben szórja azt, a legjobb játékost is leverheti; e neme a játéknak nem volna helyén társas köreinkben, casinóinkban; maradjon az csak pár jókedvű embernek ritkább szórakozása közt.

Különben egyáltalában a sántával való ferblit nem is igen játszák, csak kevés helyen, és ott sem rendszeren. Elég hazard a közönséges csöndes is; e mellett is van elég nagy differentia.

Ennyit elmondva az egyes játék nemeiről, még pár szót tetheti a ferbli játszmák kiviteléhez.

Kétségtelenül szerencsejáték ez, hol a jobb kártya erősebb volta határoz a kassza sorsa felett. Tekintetbe véve azonban azt a végtelen sok változatait a kártyáknak, melyeket a kézben levő négy lap alkothat, a melyről ha két kártyát fel is mutatunk, még mindig homályban vagyunk, sejdithetünk a két felvágott kártyához a legjobbakat, feltételezhetünk megint legrosszabbakat; be kell látni, hogy egy merész kóstáltatás sokszor a legrosszabb kártyával bírónál is jót sejtett, s be kell látni azt is, hogy a pénzzel való játék teszi igazivá a ferblit, nem pedig csak a kártyajárás.

Mint már előbb is említém, a ferblijátékhoz nyugodtság okvetlen szükséges, hogy holmi kis cselfogások ügyesen kivive szintén igen előnyösök, azt hiszem alábbi pár példával nem lesz nehéz bebizonyítani.

Mindjárt a vízi megadásánál a sorrendben felhívott, ha jó kártyája van is, ne igyekezzék nagyon mohón megadni, sőt mintegy gondolkozva tegye be azt; így azon hitet keltheti a többi játszókban, hogy gyenge kártyája van s csak épen ugynevezett »andung«-ra megy be; viszont rossz kártyáját el ne árulja habozó játékával. Kétségtelenül legjobb a csöndes egyforma hidegvérűség, s ha egy ilyen játékos próbál ritkán egy-egy nagyobb kasszánál valami cselfogást, ennek inkább sikerül.

Nem épen rossz csel az ellenfelek félrevezetésére, ha egy hívást megad valaki, s ennek nem a maximumát, hanem egy ennél sokkal kisebbet hív vissza, a midőn pedig szép kártya van kezében, ellenfelünk talán félrevezettetve egy nagyobb visszavágással felel, melyre aztán a cselvető, ha kártyájának erőségében bizik, teljes összeggel feleljen, azt rendszeren megadja az, ki már annyira bent van a kasszában.

Egyike a legszebb játéknak a kellő időben való megfutás,

mert ép a ferbli az, melynél nem minden kártyára, s nem minden hívást vagy visszahívást kell megadni. Hogy mikor kell és lehet egy visszavágást meg nem adni, erre példát felhozni nagyon nehéz, sok függ az ellenfélnek játék-modorától, szokott-e az nagy visszavágásokat tenni kisebb kártyákra is, vagy csak rendesen igen erős kártyákat játszik meg, szerencsével játszik-e általában s különösen ép ez időközben mindenkivel szemben, vagy csak velem van neki szerencséje, viszont hogy jár a kártya hozzám, jól-rosszul, mik a kivágott kártyák, lehet-e többje az én kártyámnál, s valószínű-e ez? ezeket mind meg kell figyelni, még pedig gyorsan, nehogy habozással eshetőleg ijesztésre törekvő visszahívásomat elérte, engem legyőzzön. Ritka esetben ajánlható az elfutás, de ki ezt körültekintve helyesen tudja tenni, mindenesetre sok pénzt megtakarít.

Az »ijesztés« egyike a leggyakoribb s legszebb játéknak, mint általában az egész ferblinél a pénznek túlságos becsét tulajdonítani legalább is nem tanácsos, úgy ez az elv legfőképp áll az ijesztésnél. Mindazon körülményeket figyelembe véve, melyeket fentebb a megfutásnál mondtunk, lehet, és igen hasznos igénybe venni speciális szerencsés kártyajárásunkat és egy malheurös játszóval szemben érvényesíteni. Az ijesztés alatt értjük azt, hogy a játék folyamán hívás, vagy visszahívás alkalmával egy teljes összegü réposttal felelünk ellenfelünk provokálására, sőt ha erre visszajönnének, lehet azt még egyszer ismételni, lehet így a legszebb kártyák eldobására kényszeríteni ellenfeleinket; de többször mint kétszer legalább is nem tanácsos, mert valószínű már, hogy a mi kártyánkkal, melyet kimuttattunk, nem leszünk képesek elfutamtítani őt.

A pénz becséről előbb mondott elvet nem kell úgy érteni, hogy minden kártyára mindent meg kell adni, nem áll az a szokásos mondás, hogy »ferbliben nincs rossz kártya« s végtelen sok pénzt megtakarítunk, ha csak a jó kártyát játszuk meg; hanem ép e kártya megjátszásánál kell a pénznek csak annyi becsét tulajdonítani, mint a mennyit kártyánk megkövetel. Ha már besser vagy általában megfizettetni való kártya van kézben, tegye azt játszó a »voller Kraft« teljes erővel, minden esetre sok valószínűség harezol a mellett, hogy nyerünk erős kártyával kezünkben. Ne azt nézze a játszó, mekkora a hívott összeg, sok-e vagy kevés de azt figyelje meg a kártyákból s annak járásából, és ellenfelünk szerencséjéből, hogy van-e valószínűség a nyeresre

és ez vigye elhatározásra, hogy megadja-e, visszavágjon-e vagy hogy elfusson.

Különböző játékosok vannak, mint a hogy az emberi természet is különböző, de eltekintve attól, hogy valamennyi kell hogy teljesen tisztába legyen a ferbli elemi fogalmaival, s ne hagyja magát a legközönségesebb játékos által is magát megveretni; három osztályba lehet sorozni a ferblijátzókat, a könyelmű, a tartózkodó és a jó játékosok osztályára.

A könyelmű játékos alatt itt természetesen nem azt kell érteni, ki oly összeggel játszik, melynek elvesztése neki, vagy hozzátartozóinak bajt, kellemetlenséget, nyomort, becstelenséget vagy mit tudom én, mit nem okoz; mert ugy a ferblinek, mint minden, legyen az bár a legkisebb alapu, társasjátéknak is csak ugy van társadalmi viszonyaink között tisztességes létjoga, ha a játzók kivétel nélkül oly pénzzel játszanak, mely elvesztés esetén nem idézi elő a fenti dolgok bármelyikét sem. Értem tehát a könnyelmű játékos nevezete alatt azt, ki pénzével akar játszani, legyen kártyája a legrosszabb, besserel, vakol, kóstoltat azon hiszemben, hogy majd jön még hozzá jobb kártya is, de továbbá megad mindent, bessert, kóstát, hívást; lehet ugyan ily kártyának nagy ritkán nyerni is, s ha nyer, bizonyára nagy szerencséjének kell lenni, és az ily játékos okvetlen a legtöbbet képes nyerni, de a legnagyobb összeget is elveszíteni.

A tartózkodó játékos fogalmát ép az előbb jellemzett fogalmából lehet kivenni. Semmi esetre sem oly hiba ez, mint az előbbi, bizonyára középszerű kártyajárással nyerni fog valamit, de egy kissé malheuros kártyajárással már okvetlen veszítenie kell. A tartózkodó játékos mindig csak kártyájával játszik, nem használja fel a kártyájának szerencsés járását, s ha a két első kártya nem felel meg legalább is a közép jó kártyáknak, bizonyára eldobja azt, nem ad meg oly könnyen hívásokat; igen könnyű az ily játékos elijeszteni. Besserei, kóstái, hívásai csak ritkán érik el a maximalis összeget, tartva a netaláni visszavágás nagyságától, sőt legyen csak egy-két eset is, melyben ellenfelének jobb kártyája lehet, s legyen 6—8 eset, midőn rosszabbnak kell lenni, még sem hiv vissza, hanem felkéri a kártyákat.

Jó játékosnak magában kell birnia mindkét előbb meghatározott tulajdonokat, legyen könnyelmű, adjon meg minden lehetséges kártyára mindent, közepes kártyákat fizetessen meg, hívjon, és visszahívjon mindenre, ijesztszen, ijesztés előtt ne fusson

meg, de csak akkor, ha határozott szerencsés kártyajárása van, és különösen az ellen, kinek ellénkezőleg nagy malheurje van; de éber figyelemmel kísérje a kártyákat folyton s a kártya fordulásával huzódjék vissza merész játékától. Kisértse meg még párszor kisebb mérvben jó kártyáit s ha ez nem sikerül, maradjon passiv, fizesse azt be, mit kell, dobja el közepes kártyáit, ne hagyja magát egy kaszszába bezavarni azért, mert már ebbe többet befizetett, ne menjen pénze után. Különösen ne forcirozza a szerencsét. A kártyajárásnak változni kell, ha ma nem, majd másnap, ily játékkal lehet nyerni, a hosszabb ideig tartó malheuros kártyajárás mellett is, ha csak egy rövid időre is, jön a kártya s van szerencse.



Klabriász.

A játék neve »zsidó-német« eredetre utal. Az ethymologisták ugyanis claberjasst ezen 3 szó összevonásából képzelik keletkezettnek: kol (zsidó szó: mindenki), ober (német: felső), jasz (lengyel: előkelő, hatalmas), tehát összevonva »minden felső előkelő, hatalmas«. Lehet, hogy ez igaz az etymologia szerint, de nem érvényes az egész játékra, ugyanis ebben nem minden felső, hanem csak a tromffelső a leghatalmasabb.

A középkorban és főkép a keresztes háborúk alatt sokat szenvedett német zsidók kivándoroltak az akkoriban igen vendégszerető és vidám Lengyelországba is; a német nyelven kívül a német kártyajátékot is magukkal vitték. A német nemzeti kártyajáték akkor valószínűleg a »Schaf-kopf« volt (egy elmés vonatkozás a német Michelre). Így tehát a zsidók a német »Schaf-kopfot« vitték magukkal, hogy az elhagyott hazájukra emlékeztesse őket. Új hazájukba érve valószínűleg emlékeztek arra, hogy ámbár minden lehető gúnynevekkel elhalmoztattak, »bárányfejeknek« azonban sohasem tartattak. Ezért tehát nem is akartak továbbra is egy játékot, mely nekik Mózes törvényei szerint tiltott lárok és penátok helyett drága ereklyévé lett, »Schafkopf«-nak nevezni. Tehát átváltoztatták a »Kol-ober-Jasz« (minden-felső-hatalmas) névre, ezzel nemcsak a »Schafkopf«-játéknak jellemzetességét — melyben t. i. valamennyi »felső« hatalmas — kiemelvén, hanem saját háromszoros nemzetiségüket is kifejezvé. Később, midőn a lengyelek ezen közmondást ki-

találták: pökoj swiat swiece nie bendzie polak zniemce brace, hazafias érzésből a német játékot egészen elhanyagolták és helyébe a szép névvel újat komponáltak.

Eddig tart gyenge igyekezetünk a »Klaberjasz«-játéknak fontos ethymologiai jelentését megfejteni. Tény, hogy majdnem valamennyien a zsidók klaberjaszt játszanak, azonban már más vallásunak is sikerült ezen játéknak titkaiba benyomulni.

A.)

Klabriászt a közönséges 32 kártyával játszik u. m.: hét, nyolcz, kilencz, tiz, alsó, felső, király, disznó.

1. A kártyáknak ütési erejük mellett számértékük is van.

a) A tromfszinben:

hetes és nyolczas semmit sem számitanak;

a kilenczes (Menel-Manille)	számit	14	pointot
a tizes	»	10	»
az alsó (Jasz, Wenzel)	»	20	»
a felső	»	3	»
a király	»	4	»
a disznó	»	11	»

b) a többi színben:

a hetes, nyolczas és kilenczes semmit sem számitanak.

a tizes	számit	10	pointot
az alsó	»	2	»
a felső	»	3	»
a király	»	4	»
a disznó	»	11	»

A játék tehát számértékben tartalmaz:

4 disznó á 11	=	44	pointot
4 király á 4	=	16	»
4 felső á 3	=	12	»
3 alsó á 2	=	6	»
4 tizes á 10	=	40	»
a jasz (tromfalsó)	=	20	»
a menel (manille) (tromfkilenczes)	=	14	»
és az utolsó ütés	=	10	»

összesen: 162 pointot.

A kártya számértéke annak stichelő (ütő) erejét is meghatározza; stichelnek következőkép fölülről lefelé: jasz (tromfalsó), menel (tromfkilenczes), disznó, tizes, király, felső, alsó (ha nem

tromf), kilenczes (ha nem tromf) nyolczas, hetes. Továbbá megjegyzendő, hogy a legkisebb tromf minden tetszés szerinti kártyát más szinből talál, ha ez a 3. szabály szerint helybenhagyható, az összeszámolásnál azonban csak annyiban lesz véve, mint fentebb megjegyeztetett.

2. A tromfhetes az asztalon fekvő tromf helyébe kicserélhető, ennek azonban a kijátszásnál vagy ráadásnál az első ütés előtt kell történnie.

3. A szinnek »ismeretessé« kell lennie. Ha a kívánt szin nincs kézben, akkor tromfolni kell. Ha sem a kívánt szin, sem tromf nincs, egy tetszés szerinti kártya adatik rá. A ki »hamisat rá ad« (t. i. vagy nem ad szint, vagy nem tromfol) bétet (l. 7. szabály) fizet.

I. Megjegyzés. Ha egy mellékszin már tromfoltatott, akkor a következő játszónak szinte tromfolni kell, ha nincs a kívánt szin kártyái között, azonban néha érvényes ezen esetben ama szabály, hogy ha tromffal felebb ütni (a már kijátszott tromfokat elütni) nem bir, tetszés szerinti kártyát dobhat rá. Ezen utolsó követelményt a játék kezdése előtt kell megbeszélni, mert különben ama szabály áll, hogy tromfolni kell, nem tekintve arra, hogy feljebb ütünk-e, vagy nem.

II. Megjegyzés. Ha tromf hivatik, akkor néha érvényes ama szabály, hogy feljebb kell ütni (hacsak lehetséges). Ez iránt azonban előbb meg kell egyezni vagy az azon helyen uralkodó szokáshoz kell alkalmazkodni.

4. Az 1. szabályban megemlitett számértékeken kívül még a következők lehetségesek:

- a) Terz ér 20 pontot
- b) Quart » 50 »
- c) Quint » 100 »
- d) Belle (Bella) (magyarosan kiejtve: Béla.) . . » 20 »

ad a) Terz (közönségesen Darde, annyit jelent, mint Tierce Dreiblatt). Három egymás után következő kártya egy szinből, alu kezdve feljebb: hét, nyolcz, kilencz, — nyolcz, kilencz, tiz, — kilencz, tiz, alsó, — tiz, alsó, felső, — alsó, felső, király, — felső, király, disznó. Egy játszótársnak magasabb terze üti a többieknek alantabbjait; egyenlő magasságnál az tartja meg a terzet, a ki előbb kijátszik; egy terz a tromfban azonban üti mind a többi egyenlő magasságukat.

A ki egy terzet megtart (bevégett játék után számithat),

annak más tetszés szerinti magasságu terzetet is azzal együtt felmondani (és bevégzett játék után természetesen hozzászámolni) szabad. Egy terzet annak megítélése után elhallgatni is szabad.

ad b) Quart (négy lap vagy ötven). Négy egymásra következő kártya és pedig alulról felfelé: hét, nyolcz, kilencz, tiz. — nyolcz, kilencz, tiz, alsó, — kilencz, tiz, alsó, felső, — tiz, alsó, felső, király, — alsó, felső, király, disznó. A legkisebb quart elüti a legmagasabb terzet; különben ugyanazon szabályok érvényesek, mint a terznél.

A megtartott quart mellett még egy más quart vagy terz is kimondható.

ad c) Quint (»Fuss«; száz; centner). Öt egymásra következő kártya egy szinből, (viz.) alulról felfelé: hét, nyolcz, kilencz, tiz, alsó, — nyolcz, kilencz, tiz, alsó, felső, — kilencz, tiz, alsó, felső, király, — tiz, alsó, felső, király, disznó. A legalsóbb quint üti a legmagasabb quartot és terzet; különösen mint ad b.

ad d) Belle (a szép, viz: Mariage). Tromffelső és tromfkirály egy kézben minden körülmények között 20 pointot érnek.

I. Megjegyzés. Terz, quart és quint csak akkor érvényesek (azaz bevégzett játék után csak akkor számlálnak együtt), ha a kijátszás előtt vagy a kijátszásnál, azaz az első ütés hozzáadásával kimondatnak. Az első behuzott ütés után elhatároztatik, hogy ki tartsa meg a »kimondottat.« A bellát ellenben nem kell kimondani és minden körülmények között számít; azonban közös megegyezés szerint a bellát az alkotó két kártya egyikének kijátszása vagy ráadásánál is ki kell mondani.

II. Megjegyzés. A ki hamisan mond ki, bête lesz.

III. Megjegyzés. Némely klaberjaszjátékosok a quintet ignorálják, a miért csak mint quart léphet fel; más klaberjaszjátékosoknál ellenben a betétet kiveszi, a nélkül, hogy a játszma végig játszatnék, és csak egy még magasabb quint előtt tér ki. Egyik vagy másik a játék kezdeténél döntendő el. Ha semmi sem határoztatott el, akkor a quint a játékosban számít ugyanazon kikötések alatt, mint a quart vagy a terz.

5. Bevégzett játszma után az ütések megszámloltatnak, és pedig mindegyik a játszótársak közül megszámitja azon pointokat, melyeket az általa csinált ütések tartalmaznak, terzeit, quartjait stb. is hozzászámítva. A kinek legtöbb pointja van, az nyeri a játékot.

6. Minden tournál e betétért játszanak, mely tetszés szerint állapittatik meg. Ha az, a ki nyer, kiveszi a betétet, ekkor újra befizettetik a következő játszóra. Ha mind passolnak, a betéthez hozzáfizettetik, a következő játszma duplára játszatik, és így tovább. Mértékletes játszók azonban csak egyszer vagy kétszer tesznek hozzá.

Jegyzet. Néha a »Satz Menel«-ért vagy a »bellá«-ért vagy mindkettőért játszanak, azaz a ki a bellát vagy a jaszt és menelt vagy mindkettőt kézben bírja, a többi játszótársaktól egy összeget kap, mely szabály szerint az egész tétnek a fele. A belláért vagy jasz menelért egyszerit, a belláért és jasz menelért duplát fizetnek. Ez akkor is fizettetik, ha mind passolnak. Ama szerencsés kimondja ezen esetben ezt, a kártyák összekeverése előtt azon kártyákat — a bellát, jasz menelt — az asztalra tevén. Ha azonban erre csak akkor emlékszik, midőn a kártyák már összekevertettek (a passzolásnál), vagy az új betét után (ha játszatott), akkor semmit sem követelhet, mert a klaberjaszban is érvényes emez elv: elhibázás annyi, mint eljátszás.

7. Bête. A ki egy felvett játszmat nem nyer, (vagy a ki hamisan ad rá, vagy mond ki) bête-nek — bárányfej, bolondfejnek — neveztetik. A gúny mellett a kár sem marad el, a mennyiben a jelenlevő betétnek teljes összegét (tehát legalább 3 tétet) kell neki a következő játszóra adni. Ehhez járul még a régi megmaradt (vagy az új. III. jegyzet) betét. A ki tehát az új játszmat nyeri, mindkét tétet megkapja, ellenben ha veszi az új játszmat, úgy dupla bête lesz, és így megy ez tovább egymásra következő bêteknél egy tetemes magasságig; azonban itt is (mint a hozzátevésnél a passzolás után, 6. szabály) mértékletes játszók határt szabnak.

I. Megjegyzés. Némely tájakon a bête azonnal kifizettetik, azaz a bête-té lett játszó (a játszmanak felvállalója) a nyerő ellenfélnek egy, az összes téttel egyenlő összeget fizet, míg ellenben a tét megmarad, és az új játszma megegyezés szerint hozzáttéttel vagy a nélkül kezdődik. A kifizetett és bennhagyott bête közötti lényeges különbség abban áll, hogy míg a kifizetett bête-nél a nyerőfél egy a teljes téttel egyenlő összeget huz be, addig a bennhagyott bête-nél semmit sem kap kifizetve. A kifizetett bête-nél ez, még egymásra következő bêteknél sem érheti el a ki nem fizetett béték magasságát.

II. Jegyzet. Ha egy fél (vagy mindegyik az ellenfelek közül)

ugyanannyit számít, mint a játszó, akkor a játszma áll. A játszó minden körülmények között bête. A bennhagyott béténel az állásnak hatása a vesztéssel egyenlő. Ellenben a kifizetett béténel a bête betéttetik (a helyett, hogy kifizettetnék), ha ugyanis a játék áll, és a régi téttel együtt játszatik, ezért a következő játszmánál (hozzátét nélkül vagy hozzávétellel), sőt néha: legközelebb az állva maradt játszmaért játszatik és a bête a következő játszmaára tartatik vissza.

III. Megjegyzés. A ki hamisan ráad vagy kimond (I. 3. és 4. szabály, II. megjegyzés) bête-é lesz. Ha ez a »játszó«, akkor minden további dolog nélkül elfogadtatik, hogy a játszmat elvesztette (bête lett); ha ellenben az egy ellenfél, akkor bétet kell betennie, ép úgy, mintha a játékot felvállalta és elveszítette volna, míg ellenben a »játszó« a tétet, mintegy nyerve feltétel nélkül kiveszi.

8. Klaberjastt közönségesen hárman játszák, lehet azonban négynek is játszani. A három játszók helyüket elfoglalván elébb megbeszélük:

- a) a tétet (6. szabály);
- b) vajjon bellával és jász menelle-e (6. szabály, jegyz.);
- c) hogy bête kifizettetik-e (7. szabály, I. megj.);
- d) hogy felültromfoltatik-e, vagy hogy ledobni szabad-e (3. szabály, I. jegyzet);
- e) hogy a tromfot felebb kell-e ütni, ha kivántatik, (3. szabály, II. jegyzet);
- f) vajjon kell-e a bellát felmondani és mikor (4. szabály, ad d) I. jegyzet);
- g) vajjon van-e a quintnek érvényessége és hogy miképen (ugyanott III. jegyzet).

Ezek után egy tányérkába, mely az asztal közepén áll, betéttetik a tét. (Szabály szerint a »tányérkán« játszának, mert ez megkönnyebbíti az ütések elvételét). Most sorsolva lesz. A ki a legkisebb kártyát huzza, oszt először. A többi játszmaónál mindig az utolsó játszmaónak nyerője (legtöbbit számító) oszt; az állva maradt játéknál a két egyenlő pointot számítóknak huznak az osztásért; a »passzolásnál« az osztás tovább megy sor szerint. A kártyák háromszor osztatnak ki, mindenkinek 3—3, úgy hogy a játszótársak mindegyike 9 kártyát kap, a 28-ik kártya tromfnak lesz feltakarva; azonban az emelőnek is joga van leemelés helyett az első kártyát tromfnak szánni, vagy pedig le

is emelni. A »másodkéz« (négyenél a »harmadik kéz«) leemel. Így tehát a tallonban 4 kártya marad, melyek közül azonban csak a legalsót szabad megnézni. Ha a 3 tallonkártya véletlenül láthatóvá lesz, újra kell osztani. A kártyaosztó közönségesen bevégzett osztás és tromftevés után a talont megfordítja úgy, hogy csak a legalsó kártya látható és a tromfot keresztben ráteszi. A kijátszó »passe«-al nyilatkozik, vagy ha a játszmat felvállalni akarja, azonnal kijátszik, egyszersmind terzeit, quintjeit stb. felmondván, mivel u. i. a kijátszónál az azonnali kijátszás a játéknak felvállalását jelenti. Ha a kiadó passzol — következik a második, — a harmadik és ha mind passzolnak, akkor a kártyák összedobotnak. A kiadó mindig kijátszik és amaz előnye van, hogy a játszmat tetszés szerint igazgathatja, mert az első kijátszás igen gyakran az egész játék felett dönt a klaberjasznál. A »Hinterhand« egy könnyebb játékot felvállalhat, mivel az előtte kijátszók a passzolás által gyöngeségüket kimutatták; nemkülönben az, a ki utoljára kiad, az első ütést jobban parirozhatja. Legrosszabb annak, ki a másodkezet bírja, mivel már az első ütésnél két ellenfél közé szorítottatik. Ezért nem tanácsos »másodkéz«-ben egy könnyű játékot felvállalni.

A kijátszásnál az, a ki a kiadó, a terzet vagy quartot stb. kimondja (hacsak el nem akarja hallgatni); »másodkéz« és »harmadkéz« ugyanazt teszik a ráadásnál. A tromfhetes kicserélésével ugyanazon módon kell eljárni. Miután az első ütést megtétetett, megállapítottatik, hogy melyik terz stb. érvényes, a mennyiben egyik a másikat ezen szóval »nem jó« felülhaladja (tromf) és a terzet, quartot stb. megtartja. A ki egy kimondott terzet stb. nem bír ütni, azt mondja, hogy az »jó« vagy hallgat. A ki terzet, quintet stb. véglegesen megtart, annak a szint is ki kell jelentenie, és ha még valami mást is akar kinyilatkoztatni, ez most történik. Ezután tovább játszanak; a ki az utolsó ütést csinálja, 10 pointot jegyez, és a kinek legtöbb ütése van, nyer (5. szabály).

Ha valaki egy játszmat felvállalt, a többi kettő azon igyekszik, hogy öt bête-té tegye. Ez egyesült erővel jobban megy, mint külön, mivel azonban a klaberjasznál a játszótársak mindegyike az általa csinált pointok-at külön számítja, így az ellenfelek leggyöngébbje is úgy igyekszik majd játszani, hogy minden point, mely játékában van, a vele együtt játszónak javára essék. Ép úgy el fogja hallgatni terzét, mely talán magasabb, mint a

melyet játszófele felmondott, sőt quartját is, csakhogy játszófele nének terzét stb. ne üsse el. Néha azért is elhallgattatik, nehogy a kártyák elárultassanak. Mindenki saját kezének erejéből vagy gyöngeségéből megítéli, vajjon a játszóval az ütközetet felvegye-e, vagy inkább játszófele nék átengedje; azonban megtörténik, hogy a játszótársak mindegyike magát az erős ellenfélnek tartja és »magára« játszik (legtöbb pointot igyekszik csinálni), a mi különben a játékot könnyebbé teszi.

Négy játszónál ugyanezen szabályok érvényesek, azonban mindegyik csak 8 kártyát kap; a tromfhetest nem lehet becserélni a legalsóbb kártya (a leemelés után), mely az osztónál megmarad, a tromf, és az első kijátszásig az asztalon láthatóan marad; az osztás előtt nem lehet tromfot csinálni, talon nincs és a kártyaosztás sor szerint megy (nem pedig a játék nyerőjére). En quarte nehezebb egy játszmat felvállalni, mivel tallon nincs jelen és hárman játszanak egy ellen. Az en quarte klaberjasznak másik neme abban áll, hogy mindig három játszó tényleg részt vesz a játékban, a negyedik azonban pausál. A következő játszmánál a negyedik játszó beáll és az első szünetel és így tovább a sor szerint.

A szünetelő játszó szinte befizet, így tehát a játéknál minpig pénzbelileg részt vesz. A bellát és jaszmenelt is fizeti, (ha arra játszanak (6. szabály, jegyzet). Ha azonban ezek a tallonban fekszenek és passzoltatik, úgy ezek az ő részére esnek, azaz a 3 játszótársnak ezeket neki kell fizetni. Jól teszi tehát, ha a tallont átnézi, ha szünetelésében passzoltatik. Némely társaságokban a tallon minden esetre a negyediké (a szünetelő játszóé), akár passzolnak, akár játszanak, azonban csak a játék bevégzése után szabad neki a talont megnézni.

I. Megjegyzés. Az en trois klaberjasznál 4 résztvevővel a kártyaosztás sor szerint megy és nem mint az egyszerű klaberjasznál a játék nyerője szerint.

II. Megjegyzés. A szünetelés szabályszerűen köröz, tekintet nélkül arra, vajjon játszanak vagy passzolnak-e.

A klaberjasznak egy variánsa a »Därdechen« (petit tierce, kis klaberjasz) kettősben. Először 6 kártyát osztanak és tromfot csinálnak. Ezután a »Vorhand« és »Hinterhand« egymásután kijelentik, vajjon a játékot felvállalni vagy passzolni akarnak-e. Első esetben még mindegyik 3 kártyát kap, utóbbi esetben kevertetik és újra osztatik. A tallonban a tromfkártyán kívül még 31 kártya marad, ha a játék felvállaltatik.

B.)

Az előbb említett játékszokások mellett összefoglalom és leirom most a kétségtelenül legelterjedtebb klaberjasz játékmód szabályait; ezt játszák majd minden körben, cassinóban. A 32 lapos kártyák ütőértéke a tromfszinben: felső, kilenczes, disznó, tizes, király, alsó, nyolczas, hetes. Számértékük, a tromffelső 20, tromfkilenczes 14, disznó 11, tizes 10, király 4, alsó 2; a többi színekben disznó 11, tizes 10, király 4, felső 3, alsó 2, és így az összes kártyák értéke:

4 disznó á 11	44,
4 tizes á 10	40,
4 király á 4	16,
3 felső á 3	9,
4 alsó á 2	8,
tromffelső	20,
tromf kilenczes	14,
utolsó ütés	10,
	összesen 161.

Az összefüggések, terz, quart, 20 és 50-et számitanak, a quint, sext és továbbnem számitanak az olvasásnál, velük játék nincs, mint a négyes figura fizetendő; a tromffelső és király »Bellá«-t csinál, s a számolásnál mint fentebb is látható 20-at tesz ki. Az osztás balról jobbra történik.

Játszák: ketten, hárman, négyen. Az osztást az kezdi, ki legkisebbet emel ki a csomagból.

Kettes játéknál az osztó emelés után ad az ellenfelének hármat, magának hármat, ismét ellenfelének hármat és magának három kártyát, a következő 13-ik kártyát lapjára borítja, ez lesz a tromf, a kezében levő csomó kártya legalsóját szintén felborítja, akkor ő nyilatkozik, valjon a tromfnak felvágott színre a játékot »felveszi-e«, ha nem, passzol, az ellenfelének jogában áll vagy az eredeti színre, vagy másra is felvenni a játékot, ellenkező esetben az osztónak van joga a másik három szín közül valamelyikre bemenni. Kinyilatkoztatás után újabb három-három kártyát kap mindenki. Ha az eredeti színre történik a játék, a felvágott tromfot ugyanazon szín hetesért ki lehet cserélni, de csak a reá következő kártyakihívás, illetőleg a legelső kártya ráadás előtt; ugyancsak ekkor kell kimondani a netáni összefüggéseket is (terz, quart). Színre szint kell játszani, ha nincs, tromffal ütni, ha ez sincs, tetszés szerinti kártyát. Feljebb ütni

a leadott kártyát nem kell. A Bella meglétét nem kell jelezni a játék folyamán, csak az összeszámolásnál. Nyeri a játszmat az, kinek összesen a netáni összefüggésekkel és Bellával együtt többje van; az esetben, ha a játékos épp annyit csinál csak mint ellenfele, veszti a játékot s rendesen fizeti az egész meghatározott bukási összeget, (némely helyen ennek kétharmadát) a Bella és az összefüggések díját ebből levonja, illetőleg hozzá fizeti. A »stekli« szintén mind a kétféle módon fizetendő. Az eredeti színre kitett összeget, némely helyen csak a játékot felvevőnél levő Bellával nyert játszma viszi ki, és csakis a Bellával vesztett játszma után fizeti be; ez esetben az így megduplázott ugynevezett »stekli« egyszerre vitetik ki, ugyancsak Bellás-játszmával, elbukás esetén a kettőzött tét fizetendő be, a szerint már megnégyszeresedett stekli fizetendő be bukás esetén; játszásk azonban úgy, hogy az eredeti szín nyert játszmája (Bella nélkül is) huzza be a tétet, vagy fizeti bukás esetén; ez utóbbi esetben a tétek megkettőzése után is csak egyszerű tét huzható ki a következő eredeti színű nyert játszmaival, s ugyancsak annyi fizetendő be bukás esetén.

A hármás klaberjász osztása a fentihez hasonlóan történik, a felvágott tromf színre való játszás iránt legelőbb az osztótól balra ülő nyilatkozik, aztán az osztó, s végre az első (Vorhand), ki a kártyát kapta, ez azonban már a másik színre nézve is nyilatkozik, aztán jön a második s végre a harmadik vagyis az osztó. Bármely színre vette is fel valaki a játékot, a kihívási sorrend az osztási sorrendtől, illetőleg az ez által meghatározott első, második avagy harmadik voltától el nem térít, ki a játékot felvette, a másik kettő ellen küzd, de a két ellenfél által ütöttek és mondottak nem számítatnak a játzó ellenében egymáshoz, hanem külön; veszíti azonban a játékot a felvevő az esetben is, ha ellenfelei egyike csinál annyit vagy többet, mint ő. A többieknel a kettős játék szabályai itt is érvényesek.

Négyen kétféleképp játszásk. Az egyik, a szokásosabb, midőn az osztó kártyát nem kap, de a játékban sem activ, sem passiv nem vesz részt, csak az eredeti színre betett összege van érdekelve, s ezt kell újra pótolni neki is, ha valaki nyeresével elvitte azt, de meg van az az előnye, hogy az osztás után skartban maradt kártyák összefüggéseit (terz, quart, quint) a meghatározott összeggel díjaztatja magának (az összefüggések itt nem kell, hogy egy és ugyanazon szinből legyenek, csak a sor-

rend meg legyen köztük (7, 8, 9, 10, alsó, felső, király, disznó), ugyszintén kilencztől felfelé a négyes figuráért is kap pénzt.

Mind ez utóbb említett játékokat contrával, vagy a nélkül játszik, a contrát az ellenfél, illetőleg az ellenfelek egyike a kihívás előtt kell hogy mondja, a recontra, rereontra szintén az előtt történik, az első kihívó megkérdi, hogy »mehet«-e? s ha az ellenfelek azt mondják, hogy »mehet«, hiv ki, ha azonban az ellenfelek egyike »contrá«-t mond, jogában áll a játékosnak recontrát mondani, s erre az ellenfelek bármelyikének a rerecontrát. A játékos, ha hívó is, contra esetén ha ő recontrát nem mondott, és neki quint vagy nagyobb összefüggése, vagy kilencztől felfelé négyes figurája van, nem köteles a megcontrázott játékot kijátszani, hanem kártyáit felmutatja s az így megsemmisített játéknál kölesönös leszámolás van az összefüggések, figurák és bella értéke után, négyes figura nagyobb mint bármelyik összefüggés, legnagyobb a felső, kilenczes, disznó, király, felső, alsó, tizes figurája; figurák esetén az összefüggés legnagyobbika is csak mint quart számít. Ha azonban recontrázott, neki nincs jogában, ugy szintén a contrázónak sem a felmutatást provocálni, csak a harmadiknak, ha esetleg ő nem mondott rerecontrát. Ha, tegyük fel, játékos a hívó, neki van négyes figurája, de ezt nem mondja ki, hanem kihív, az utána következők egyike négyes figurát, vagy játékot szüntető összefüggést vág fel, legyen esetleg figurája s talán nagyobb is mint ellenfelének, az már a pénzleszámolásnál tekintetbe nem jő; ha összefüggése van és az ellenfél figurával szüntet játékot, ebből quart jön leszámolásba, ez áll különben az ellenfelekre is.

A játéknál általában mindenféle kinyilatkoztatás a legszigorubb rendben kell hogy történjék, mert egy előbb kiejtett jelzés, (pl. terz, quart, bella) végtelen nagy befolyással van a játék menetére, vagy egy előbb ledobott kártya az előzőnek nagy előnyére lehet; az ily szabálytalanságok mikénti megbüntetése a játék kezdete előtt mindig meghatározandók; ugyszintén az ugynevezett renonce vagyis rossz szinadás következményei is előre meghatározandó.

C.)

A klaberjasz egy másik szintén nagyon elterjedt neme az, midőn a Bellát nem a felső, király, hanem a tizes és király képezi, vagyis az összefüggési sorrend így lesz: disznó, király tizes, felső, alsó, kilenczes, nyolczas, hetes, az ütöképességi sor-

rend marad ép úgy mint a *B*) jel alatti játéknemnél, ugyszintén a számítási érték is. E játékot felette érdekessé teszi azon felfordított helyzet, melybe a tizes által a nagyobb ütőképességgel bíró felső kerül. Az összefüggések is eszerint változnak, pl. a tromfszínből a terz-as (disznó) Bellát, a disznó, király és tizes képezi, és így tovább; ezen játszmánál a játékot szüntető összefüggések megsemmisítik a négyes figurákat, míg az előbbi játéknál a figurák voltak erősebbek. A két utóbb leírt játék fizetési módja teljesen egyforma, hogy példával mutassuk meg minő arányban szokásos játszani, vegyünk egy alapot fel.

Játékos, ha egyszerű játszmat bukik, fizet összesen 18-at, ezen osztoznak az ellenfelek egyenlően, ha neki terze, quartja, vagy bellája van, ez a fizetésből levonandó; terz mindeniktől 2—2, quart 4—4, Bella 4—4, négyes figura, vagy quinttól felfelé összefüggés 12—12, ha a játékos játszmat nyer, ellenfelei mind egyiktől kap 6—6-ot és az előbbi felszámított mondások közösen kiegyenlítendők.

Minden összefüggés kimondását addig lehet tenni, míg az illető kártyája az asztalt nem éri.

Egyszer már letakart ütések közül mindenkinek csak a magáét lehet ismét megtekinteni, még a játékos ellen együtt játszó partnereknek sem szabad egymáséit megnézni.



Preferánsz.

Ez egyike a legkedélyesebb s a legkönnyebb társas játékoknak, mely Magyarországon a legjobban el van terjedve, különösen kedvelik a magán családi körökben, nemcsak azért, mert a legsolidabb alappal játszva is érdeklél bír, hanem leginkább azért, mivel e játék megtanulása a lehető legkönnyebb; s nők, kik egyáltalában nincsenek hajlammal a kártyajátékok iránt, ezt könnyen elsajátítva csendes téli estéken az öregeknek legkedvesebb szórakoztatást nyújthatnak annak megtanulása által.

E játék a magyar 32 lapos kártyával játszatik, három játékos által. Az osztás balról jobbra történik, emeltetni kell osztónak a tőle balra ülő által; s aztán oszt öt-öt kártyát mindegyiküknek; ekkor két kártyát az asztalra tesz talonnak, s újra kiosztja a még meglevő kártyát ötösével. A kártyák ütősorrendje: disznó, király,

felső, alsó, tizes, kilenczes, nyolczas, hetes. A négy szín egymás feletti elsősegeinek sorrendje: vörös, tökk, zöld, makk. A játék czélja, hogy az, ki valamely szint akar játszani, a lehető legtöbb ütést csinálja. Hogy ki játszik, ez liczitálással döntenek el.

A színre való játék is kétféle, kézből, vagyis talon megnézése és felvévése nélkül, vagy talon felvévéseivel.

A liczitálást az első kezdi meg, ha kézből van játékja, azt mondja »kézből 1.« Itt megjegyzem, hogy a leggyengébb szintől, vagyis a maktól kezdve megy felfelé a liczitálás és rövidség okáért a színeket számokkal jelzik, a makk 1, a zöld 2, a tök 3, a vörös 4. Tehát ha azt mondja, hogy »kézből egy«, a második, ha az egyes színnél jobb kézböli játékja van, mondja »kettő«, a harmadik mondhatja hogy »három« ha a kettesnél jobb kézböli játékja van. Az előzők megtartási joggal birnak, s ha tegyük fel a hármast az első játékos megtartja, játszhatik tököt, vagy vöröset, ha nem akarja megtartani, azt mondja, hogy »engedem« vagy »pass«, ekkor az illetőnek van jogában játszani, hármast vagy négyest.

Legyen a játék akármilyen színből, a czél mindig egy és ugyanaz: a játékot megnyerni ütések által, a legrendesebb játékmód a preferánsznál az, midőn a játékosnak legalább hat ütést kell csinálni, két ellenfelének pedig legalább hármat, hogy ne bukjanak, vagy néhol úgy is játszák, hogy a két ellenfél ütéssel vagy ütés nélkül is csak ugyanazon összeget fizeti; ha a játékot felvevő a kellő ütést meg tudja csinálni.

A játék a felvett színnek tromffá való minősítése után, a kártya ütőerejének sorrendje szerinti ütésekéből áll, színre szint kell adni, s csak ha az nincs, szabad »adout«-tal ütni a kihivott idegen színű kártyát.

A kihívás sorrendje a színre való játéknál nem a játékot felvevőnél kezdődik, hanem mindig az osztás által meghatározott elsőnél.

Ha »kézből« játék nincs az elsőnél, ez azt mondja »kézből pass, egy«, mert rendes szokás szerint elsőnek legalább makkra fel kel venni a talont; ha második vagy harmadiknak van kézből játékja mondja »kézből 1« a mint már fentebb láttuk, történik a liczitálás a két utolsó közt; vagy veszi fel a kinek csak egyedül van kézből való játék kártyája. Ha mindhárom passol a kézböli játékra, liczitálnak most egész addig, míg kártyájuk megengedi, az előbbi mód szerint s az, a kin rajta hagyják a játékot, felveszi a talont, még pedig úgy, hogy azt két ellenfele is megláthassa, azt a kártyái közé

teszi, s ha jók a talon kártyái, helyettük a kezei közt levő tiz kártyából le tesz kettőt tetszése szerint, a mit belátásánál fogva legrosszabbnak vél, e két kieserélt kártyát vagy legyen az bár a felvett előbbi is, úgy teszi maga elé, hogy azt ellenfelei nem lát-hatják meg.

A kihívás sorrendje a talonnal való játéknál is az osztás által határoztatik meg.

Hogy mik vétetnek oly kártyáknak, melyekre a játékot felveheti valaki, ezt részletesen megmagyarázni, s példákkal illusztrálni nagyon sok időbe kerülne s feleslegesnek is tartom; csak röviden pár példával akarom mégis érthetőbbé tenni a játékot.

Mondjuk, az elsőnek van a kiosztás után kezében makk disznó és király, zöld felső és király, tökk disznó, király és felső, vörös 7, 8 és kilencz; ezzel a kártyával biztosnak mondható kézből tök játékja van, mivel makkból két ütése, zöldből egy ütése, és tökből három ütése van, licizálhat tehát »kézből 3-ig« lehetséges azonban e kártyával is elbukni; ha valamelyik ellenfelénél zöld vagy makk ütését tromffal ütik el, mindazonáltal ilyen kártyára fel kell venni a kézbéli játékot; s hogy a játék megnyeréséhez reménye legyen, kezdje tromf disznóval s ha mindkettőtől esik rá tromf, utánna a királylyal, ekkor a zöld királylyal, és ha a zöld disznóval ezt leütik, már a zöld felső biztos ütésnek mondható, mely a harmadik, s a másik hármat képezi a tromf felső, makk disznó és király.

Természetesen legbiztosabb kártya, ha a kinyilvánított tromfból van meg a hat elüthetlen lap, s ezzel el nem bukhat, csak sorba le kell hívni a legnagyobbtól kezdve lefelé.

A színre való játék tehát lehet 8-féle, vagyis lehet makk kézből vagy talonnal; zöld kézből vagy talonnal, tök kézből vagy talonnal, vörös kézből vagy talonnal.

Mielőtt a preferensznak más nemű játszására áttérnék, már itt helyén valónak tartom, az értéket, melyben játszani szokás, és a számítási módot leírni.

Legközségesebb módja a fizetés és számításnak, midőn a játékostól csak hat ütés kívántatik és ennek megléte esetében nyer. A játékot megelőzőleg be kell tenni mindenkinek mondjuk 50-et számláló pénzt, legyen az krajczár, tizkrajczár, vagy forint, a mily alappal akarják játszani, az így összesen 150-ből álló közös kasszából elégitik ki magukat a nyertesek, vagy ide fizetik be, ha vesztenek; ha ez a kassza elfogy, ujjolag tesznek be, vagy ha a játékot abba akarják hagyni, azt egyenlően feloszthatják.

A színek és azok kétféle játsz mája, tariffája ez : makk kéz-
ből nyerve 20, vesztve 60, (ezt némely helyen vesztve is csak eny-
nyinek veszik, de legtöbb helyen a nagyobb árral birságotják, hogy
ne rontsa a kis színnel eshetőleg másnak jobb játsz máját); zöld
kézből 30, talonnal 20, tök kézből 40, talonnal 30, vörös kézből
50, talonnal 40, ez összegeket azonban csak akkor viszi ki teljesen,
ha mind a tíz ütése meg van, különben csak annyi 2, 3, 4, 5 kraj-
czárokat, hatosokat, vagy forintosokat, a hány ütése van a 2, 3, 4,
vagy 5-ös játéknál; ha azonban csak öt vagy kevesebb ütése van
befizeti teljesen a tariffaszerű árt, anélkül, hogy az ütéseire eső
részt ebből levonhatná; ha hat ütést csinál, akkor a szín tariffája
szerinti hányszorosát veszi ki, például vörös kézből 5-el számít-
va hat ütésért kivesz 30-at, tök talonnali játéknál 3-al szorozva
ütéseit 18-at, azért mivel a kézben levő tíz ütés a tariffát elosztja,
tízfelé, és az így kijött alap szerint adandó össze az ütések ára;
ha játékos 7, 8, vagy kilencz ütést csinál 7, 8, vagy 9-el kell szo-
rozni, a szín tariffájának $\frac{1}{10}$ -ed részét, például tök kézből játék ára
40, van játékosnak 8 ütése, a tarifa $\frac{1}{10}$ -ed része 4, ezt szorozva az
ütéssel 8-al nyer 32-öt.

Sok helyen úgy játszák, hogy nyert játsz mánál csak a játé-
kos huz ki a fentebbi alap szerint a kasszából, máshol azonban
úgy is játszák, hogy az ellenfelek is kiveszik a tariffaszerű díjat,
mely 2 vagy több ütése után van, ha egy ütése van az egyiknek,
nem vesz ki semmit az esetben, ha partnerjének két ütése van, de ha
három, ekkor igen; játszák úgyis, hogy ha játékos 8 vagy több ütést
csinál, az ellenfelek mindegyikének ütése külön vétetik s ha csak
egy-egy ütésök vagy semmi sem lenne, akkor ezek is fizetnek bu-
kást, még pedig a tariffaszerű díjazásnak megfelelő összeget szo-
rozva a megkívántató bukástól mentő kettőnél kevesebb ütéssel;
például játékosnak talonnal való vörös (4) játéknál van 8 ütése,
ellenfelei egyike üt kettőt, ez sem bukott, tehát vagy vesz ki a kasz-
szából, vagy nem, a mint előre meghatároztatik, de be nem fizet,
partnerjének nem lévén egy ütése sem, fizet kétszer 4-et vagyis
8-at; ha az ellenfelek egy egy ütést csinálnak, mindegyik fizet be
a hiányzó egy ütés után 4—4-et. Ha a játékos ugyan e játéknál 9
ütést csinál, ellenfelei közül az, ki egyet ütött, fizet a kasszába 4-et,
a másik, kinek ütése nem volt, 8-at.

A makkból, talonnal való játék legnagyobbbrészt ki van zárva,
a kézből játéknál, ha nyert a játékos, az ütései után csak 20-nak
megfelelő hányadát nyeri a kasszából; úgy az ellenfelek is ez ala-

pon számított ütések után nyernek. A vesztes, ha el van fogadva a 60 büntetés, csak a játékosra bir kötelező erővel, ellenfelei a 20-nak megfelelő arányban.

Ha játékos a felvett játékot elbukva befizeti a meghatározott 20, 30, 40, 50, esetleg 60 összeget, ellenfelei az általuk tényleg tett ütések után a szabályszerű összeget kiveszik, ha az úgy volt előre megállapítva.

Ezen fentebb részletezett fizetési módnál van egy szerényebb is, mely leginkább családtagok közt divik, kasszát nem csinálnak, csak a játékos annyi összeget kap, amennyi a játék színének értéke, melyet megnyert mindkét ellenfelétől, például kézből vöröstől 5—5-öt, zöld talon játék után 2—2-öt, viszont, ha elbukik, fizet mindenik ellenfelének 5—5-öt, vagy 2—2-öt a fenti játékok után.

A fizetési módnak kávéházakban, körökben a legrendesebb módja, a midőn nem fizetnek ki semmit sem játék közben, hanem felírnak mindent és csak a játék végével egyenlítik ki a számlákat. A felírásra való játéknál mindig ütésre megy a számítás, vagyis hogy a játékos letörli a színre kiszabott 20—30, vagy a többi tariffadíj egészen, csakhogy az ellenfelek ebből az általuk tett ütések szerinti díjait a játékos rovására feljegyzik.

Könnyebb megérthetés végett ide rajzolom az irásnál szokásos jegyzéseket. Ilyen alakban jegyez

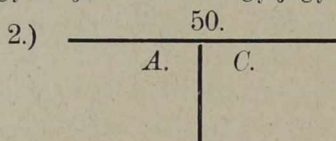
1.)
$$\begin{array}{c} 50. \\ \hline B. \quad | \quad C. \\ | \end{array}$$

egy táblára mindenik játékos. A legfelül látható «50» számjegy jelzi azon mennyiséget, melyet minden játékos maga le szándékozik játszani kézből vagy talon segítségével nyert játszmaival. A vonal alatti *B.* és *C.* betűk a töle balra ülő (*B.*) és a töle jobbra ülő (*C.*) játékos rovatai, hova iratik fel a nevezettek egyike vagy másika (*B.* vagy *C.*) által véghezvitt játékok alkalmával általam mint ellenfél által csinált ütések érték mennyisége.

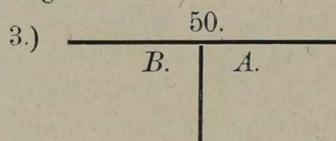
A vonal felett levő számmennyiség, hogy kikerültessek a több számjelekkel való irás, az előbb már meghatározott színjátékok tariffáját fogja képezni, csak hogy nem teljesen; hanem ismét tizedrésze törlendő a játék által nyert összegnek; például, a kézből vörös értéke 50, most a vonal feletti összegből nem ötvenet, hanem csak 5-öt törlünk, így továbbá a kézből zöldnél nem 30-at, hanem csak hármat és e szerint a többit is. A rovat alatt feljegyzett ösz-

szegek azonban már a teljes díjnak ütések szerint kiszámított mennyiségét teszi ki.

Vegyünk fel most könnyebb megérthetés végett egy pár példát. A rajzolt figurát minden játzó megcsinálja, azzal a különbséggel azonban, hogy *B.* játékos már így jegyez:



A *C.* játékos pedig:



Most tegyük fel, hogy *A.* veszi fel a játékot, mondjuk kézből, zöldre; a játszmat megnyeri, söt csinál 7 ütést. A vonal feletti 50 mennyiségből letöröl 3-at; *B.* játékos csinálva két ütést, felir táblájára, vagyis a fentebb 2-vel jelzetre *A* rovat alá, 6-ot, az ütések értékét, *C.* játékos 3-as táblájára *A* rovat alá az egy ütés értékét, 3-at. Csináljon azonban *A.* játékos ugyan e játszámánál nyolcz ütést, letöröl a rovat feletti összegből ugyancsak hármat, de *B.* játékos, ki egy ütést sem csinált nem ir fel *A.* rovat alá semmit, söt néhol divó játék szerint mint bukást a rovat felé 1-et jegyez; *C.* kinek két ütése van, feljegyez 6-ot.

Ebben az arányban megy aztán a lejegyzés tovább, a mig a rovat feletti mennyiség-teherből a rovat alatti jó, a rovat alatti mennyiség, mely az én nevemen másik két ellenfelem tábláján van, levonandó.

Játékos elvesztvén partiját a bukott színnek például kézből a tők értékének $\frac{1}{10}$ részét vagyis 4-et a rovat felett levő összegéhez hozzá számítva, feljegyzi táblájára, azonfelül *B.* ellenfele csinált 3 ütést játékos terhére *A.* rovat alá ir 12-öt, *C.* játékos pedig mondjuk 4 ütés értékét jegyzi *A.* terhére vagyis 16-ot.

A játék tovább haladva, egyik vagy másik játékos azon kedvező helyzetbe jut, hogy a rovat feletti összegét teljesen lejátszta, ekkor jogában van ellenfeleitől a terhére rótt ütések értékét átvenni, s azt a rovatja felé irni, még pedig mint az eddigiekből is kivethető volt, a rovat alatti mennyiségből minden 10 point a rovat felett egyet jelentene; az pedig, kitől ily módon átvétetett a mennyiség, azt kitörli az illető játékos rovatából. Vagy ha játékosnak a

rovat felett nincs lejátszandó összege, és egy, mondjuk vörös játékot nyer talonnal, egyik vagy másik szomszédjától kéri el e mennyiséget, akár az illető rovata feletti összegből, akár a terhére rótt tartozásból a rovat alól, mindkét esetben leírandó ezen 40 point a rovat felett 4-el, a rovat alatt 40-el annak a táblájáról, kitől ez elkerített, és a játékot nyert által pedig a kölcsönadásnak rovat alatti tartozásához hozzá írandó.

A játékot befejezhetik úgy is, hogy ha a rovat felett minden le van játszva mindenki által, ekkor *A* játékos leszámol előbb *B*-vel; kinek több joga van a rovat alatt a másik terhére, az nyeri a differentiát s azt kielégített; majd *A*. *C*-vel számol ugyanigy és így tovább *B*. és *C*. játékos is.

Ezen számításhoz példa felesleges.

Ha a játékot abban hagyják, úgy hogy a rovat felett marad még összeg, mindenek előtt az előbbi módon kiszámítandó a három közt a különbség, aztán a rovat feletti, tizszerezve, amint több vagy kevesebb hozzá adva, vagy kivonva.

A kijött point aztán az előre meghatározott alap mennyiség-gel pointja $\frac{1}{2}$, 1, vagy többel fizetendő.

A négy alap színű játékoknak 8 faja mellett igen szokásos egy az előbbi színjátékok felett értékben és sorrendben felette álló játék, az az úgynevezett Betli.

Ezen játékot ép úgy játszik kézből, mint talonnal s a kézből vörös után, ily szóval jelzik a licitálásnál «kézből 5». E játék feladata, hogy ki a játékot felvette, legyen az kézből, vagy talonnal, egyetlen egy ütést se legyen kénytelen csinálni. Tromf nincs, színre szint kell adni s nem muszáj felül ütni, s csak ha nincs szín, van jogositva bármelyik tetszés szerinti kártyát eldobni reá.

A hívás sorrendje marad mint az előbbi játszmaéknál, kire az osztás után esik a kijátszás sora, lesz az első.

A míg a játékosnak minden erejéből ki kell kerülni, hogy ütni ne legyen kénytelen, két ellenfelének viszont arra kell törekedni, hogy a kisebb kihívott kártya elütése a játékos kezén maradjon.

Az ütési sorrend az előbb megállapított rendben történik; természetesen tehát, hogy legbiztosabb kártya a csupa hetes, nyolczas, kilenczes kártyák; de biztos bemenő kártya ha egy szinből az apróbbak többsége kézben van, a nagyokat már nem lévén mire kiadni.

Igen szép játékot lehet véghez vinni, midőn a két partner egymás hívásából megsejtve egyik szinben való előnyös voltát, addig hivatgatja színjét, melyre játszó el nem dobhatja az ütő kár-

tyáit, míg partnerje biztosan hívhat egy kicsit. Felette sok combinatíót lehet a buktatás körül kifejtteni, azért igen szeretik játszani.

A fizetés a közös kasszában kézből 60-at, talonnal 50-et számít. Ennyit fizet be s ennyit vesz ki.

Kassza nélkül vagy 6—6-ot, vagy 5—5-öt kap, viszont fizet, ha bukik, ellenfelei mindegyikének. A felirásnál nyereség esetén 5 vagy 6-ot töröl le a rovat feletti összegből; veszteség esetén ugyanannyit felír oda, azonkívül ellenfelei 25—25, vagy 30—30-at jegyeznek terhére a rovat alá.

A »Sans adout« egy már kevésbé szokásos játék, de felette érdekes. A licitálásnál ez nagyobb mint a »Betli« és kézből vagy talonnal 70 vagy 60-at számít. A fizetés az előbbi mód szerint változik, mint a színjátékoknál elmondtuk; kézből 7, talonnal 6 az alapszám.

A «Sans adout»-játék valaki által kimondatván, itt a kihívási sorrend már nem az osztás által határoztatik meg, hanem minden körülmények közt a «Sans adout» játszótól balra ülő által történik a hívás, vagyis a játékos mindig közre vétetik az első hívásnál; csak a további ütések sorrendje történik mindig a régi szokás szerint, vagyis, hogy az hív tovább, kin az ütés maradt.

A játék célja itt is az, mi a színjátéknál, legyen az kézből vagy talonnal; annyi ütést csinálni legalább is, mennyi a bukástól megment, vagyis legalább hatot. Itt tromf nincs, színre szint kell adni, felülütés nem kötelező.

Amíg játékos igyekezik a 6 ütést mentől hamarabb megcsinálni, az ellenfelek is ezen törekednek, igen czélszerű tehát, ha az, kin a hívás sora van, ha a leghosszabb színjéből hív, s lehetőleg a legmagasabbakat.

Ezekben körülbelül össze volnának foglalva a preferancz-játék szabályai, szokásai, fizetési kulcsa és számítási aránya.

Az egyes játézmákra példákat, feladatokat kidolgozni, e könyv, mint még úttörő nem leendő hivatva; elégségesnek vélem ez alkalmalmmal a megtanulás s netaláni vitás kérdésekre eldöntésére az elmondottakat.



T a r t l i.

E játék roppant elterjedett és kedvelt. Nem nehéz közönségesen elsajátítani, kevés benne a combinatio, de élénk emlékező tehetséget igényel. Egyes játszók egyáltalában nem képesek hazzarddá, vagy szeliddé tenni; a játék maga rendesen egyforma differentiát csinál, az alaptól függ tehát, vajjon nagyobb pénzkülönbség lehet-e vagy nem.

A közönséges magyar kártyával játszákn ketten. Az osztás sorrendjét emelés által határozzák meg, ki a kisebbet emeli le, az oszt.

Az osztás rendesen hármásával történik, mindegyikük kap 9—9 kártyát kezébe, a következő kártya felvágatik tromfnak; a legalsó kártyát a játék vége előtt, míg a felvadás sora reá nem kerül, nem szabad egyiknek sem megnézni.

A czél az, hogy bemondások, ütések által legelőbb megcsinálni 501-et; ki ezt előbb eléri, vagy ki ezt előbb kimondja, nyeri a partiet.

A kártyák ütőértéke disznó, tizes, király, felső, alsó, kilenczes, nyolczas, hetes, csak a felvágott tromfszinben van ettől eltérés, amennyiben legerősebb a tromffelső, kilenczes, disznó, tizes, király, alsó, nyolczas, hetes; azonfelül a tromf bármelyike elüti a más szín legerősebbikét is.

Az egy szinből képezhető összefüggések (sequens) az alábbi sorrendben képezhetők: Disznó, király, felső, alsó, tizes, kilenczes, nyolczas, hetes. Összefüggések lehetnek terz, quart, quint, sext, sept, okt.

Van még egy kettes összefüggés is, mely értéket képvisel, ez a «Bella», melyet az adout király és felső képez, ez, és általában a többi összefüggés azonban csak akkor számíthatók és mondhatók fel, ha azok a kézben megvannak; egy már előbb kiadott s kézben volt kártyával nem lehet bemondani semmit.

A kártyáknak számítható értéke pedig: a disznó 11, tizes 10, király 4, felső 3, alsó 2, a kilenczes, nyolczas és hetes nem számítanak semmit; ezen érték azonban a tromfszinben változik, csak a többi 3 szinben bir azzal. A tromfszin számítható értéke, felső 20, kilenczes 14, disznó 11, tizes 10, király 4, alsó 2, a nyolczas és hetes nem birnak értékkel.

Pointokat képeznek még a sequensek: a terz 20, quart 50, quint, sext, sept és okt 100—100-at, a Bella 40-et.

Az utolsó ütés 10-et számít.

Egy kiosztásban van tehát összesen 161 point. Az összefüggések és bellákat természetesen nem számítva, még pedig az alábbi összeállítás szerint:

4 disznó á	11	44
4 tizes á	10	40
4 király á	4	16
3 felső á	3	9
4 alsó á	2	8
1 felső		20
1 kilenczes		14
utolsó ütés.		10

összesen : 161

Továbbá feljegyzendő pointoknak számíttatnak még a négyes figurák, még pedig érték és erősségi sorrendben feljegyezve így következnek.

4 felső 200.

4 kilenczes 150.

4 disznó, tizes, király, alsó 100—100.

Egyszerre kimondott figuráknál az erősebb a gyengébbet megsemmisíti, de csak arra az egy kihívásra, a másiknál már bemondhatja, úgy szintén felfüggesztő hatalommal bir bármelyik figura a legnagyobb összefüggés felett is.

Természetesen, ha a kihívás ép a felmondott figurából, vagy összefüggésből történik és ezt ellenfelem lerontja, ez által annak számíthatását is megakadályozta.

Csak egyetlen figura, a Bella az, melyet sem lerontani, sem annak feljegyzését felfüggeszteni nem lehet; ez felirható amidőn kimondatott azonnal, ha ellenfelem bármit mond is.

A kiosztás megtörténvén, a Vorhand kiad, ha netalán volna bemondani valója, ezt az előtt kell tennie, mielőtt kártyáját az asztalra teszi; még pedig úgy, hogy nem mondja be rögtön a szint, csak azt: terz, quart, quint stb. s ha ellenfele ugyanez ütésnél vele egyrangú sequenst mond, jelenti ki annak magasságát, például egy király, felső és alsóból álló összefüggést így »terz király«, s ha ellenfele azt mondja, hogy szintén király, nem mondható ki a szint ez ütésre, és egyik sem jegyzendő fel; ha ellenfelem azt mondja, hogy »jó«, mondom be, zöld, makk vagy a melyik szinből van az; ha pedig

ellenfelem azt mondja disznó, én az enyimet elhallgatom, neki kell színét bemondani; tere mondásomat természetesen rögtön le-
rontja egy nagyobb (quart, quint stb.) összefüggés.

Minden ily összefüggések, melyek le nem rontatnak, feljegyzendők egy táblára külön mindegyik játzó által sajátkezüleg, ellenfelem által mindig láthatóan; még pedig a jóváhagyás után azonnal, nem pedig a kiosztás végével.

Szinre szint mindaddig, míg az utolsó kártya a talonból fel nem vétetett, nem kell adni, szabad bármit reá adni, ütni nem kell sem míg a talon van, sem azután, tetszés szerint lazsiroz vagy üt mindegyik játékos.

A tromfnak azonban már a játék elejével megvan ütőereje.

Az előnyös által először kiadott kártyát az ellenfél nem ütven át, a talonból előnyös vesz előbb egy kártyát, aztán a második, így mindig 9—9 kártyának kell kézben lenni, míg a talon el nem fogy.

Két kártya maradván a talonban, a felborított tromf és az eltakart másik kártya; ez az idő, a mikor legkésőbbben ki lehet váltani a felvágott tromfot annak hetesével, még pedig azelőtt, mielőtt a kihívás megtörténik, ha már ez megtörtént, nem szabad becsereálni; lehet azonban kezdettől fogva bármikor, hívás előtt vagy közben is; ha az utolsó talonra kihívását az előnyös megtette, joga van neki azelőtt megtekinteni a letakart utolsó talont, mielőtt ellenfele az ő kártyájára adott volna; ha ellenfelem a kiadott lapot nem üti át, nekem marad a letakart talon, de ez esetben meg kell mutatnom neki is.

A játék tehát mindaddig ütések és netáni összefüggések bemondásából áll a fentebb meghatározott szabályok szerint, míg az utolsó talon is fel nem vétetett.

Az utolsó kilencz kártya kézben lévén, még egy kimondásnak van joga csak, lehet az összefüggés vagy figura, s azé iratik fel, kié erősebb; kivéve a Bellát, mely, mint már mondtuk, minden körülmények közt felirható, ez indokból igen ajánlatos úgy besosztani kártyáinkat és a bemondásokat, hogy a legutolsó szónál ne csak nekünk lehessen irni, de a másikat le is ronthassuk, erre igen praktikus egy figura fentartása.

Bemondani lehet egy ütésre más szinből többet is, tehát ha nekem van egy terezem, például makk kilenczesig, és ez ellenfelem által jóváhagyatott, ezenfelül egy másik, tegyük fel tökk királyig, mindkettőt fel lehet jegyezni; ha azonban ellenfelem a terezre

hasonlóan felel és én azt mondom erre, hogy kilencz és azt ellenfelem jóvá nem hagyja, hanem alsóig mond, az én király terczem sem jó erre a hívásra.

Quartot mondva ugyanakkor terczet utánna nem mondhatok s nem is jegyezhetek fel, nagyobb mondás után kissőbb egy kihívásra nem mondható, a következő hívásra azonban már kezdem ismét terczzel is; s ha ez jó, bármennyi nagyobb összefüggést bemondhatok.

Ha lerontom ellenfelem sequenseit figurával, nincs jogom az övénél gyengébb sequenseimet felírni; de neki sincs az övéket.

Egy színből azonban, ha már mondtam disznóig terczet, kissébbet, például felsőig nem mondhatok, csak nagyobb összefüggést lehet, például quartot stb. ez már azonban lehet ugyanazon színből a tizesig is, mondtam quintet disznóig, sextet felsőig egy másik hívásnál már nem mondhatni; lehet azonban terczet mondjuk kilenczesig mondani, s ugyanakkor ugyanazon színből, quartot vagy quintet disznóig.

Ezen kilencz-kilencz kártyák közt is meg van az ütő sorrend az egyes színek közt, és valamennyi felett a tromfnak, de ekkor már színre szint kell adni, s csak ha az nincs, szabad adout-tal ütni.

Ha az utolsó kilencz kártyát egyik vagy másik mind eltudja ütni, vagyis mind a kilencz utolsó ütés az övé, akkor ellenfelének a játék közben tett ütései értékét is neki számítják, vagyis ő írja fel az összes 161 pointot; ha azonban azon megosztottnak, külön külön összeadja a kezei közt levő ütések közül a számítható pointokat; hozzáadva ehhez 10-et ki az utolsó ütést csinálta.

Ha az első osztással nincs meg egyiknek sem a nyereshez megkivántató 501, új osztás lesz, s osztja az, ki az utolsó ütést csinálta az előbbi játszmánál; és megy tovább a játék az előbbi módon, ha azonban már a bemondásokkal és a kezei közt levő ütésekkel egyik vagy másik elérte az összeget, jogában áll kártyáját lehelyezni, ezzel a szóval: »vége«, összeszámlálja ellenfele előtt is a feljegyzetteket, és a kezében levő ütések összegét, s ha ez csakugyan elég, nyeri a partiet; ha azonban tévedett, kevesebb legyen bár csak egy pointtal is, a partiet tovább folytatni nem lehet, hanem ellenfele nyeri azt, legyen bár neki csak 1 pointja, vagy semmi is a táblájára jegyezve; viszont ha én mondom ki előbb hogy »elég«, legyen bár ellenfelemnek 600-a is, mégsem nyerheti a partiet. Ha így játszma közben és ily módon

végződik a partie, az ellenfélnek ütéseiben levő point-jai hozzá számíthatók és hozzá is irandók a már előbb feljegyzetthez; ez pedig azért lényeges, mivel a partie fizetése duplán számíttatik, ha egyik úgy nyer, hogy a másiknak nincs legalább is 251 pointja.

Két vagy több osztás után tehát nagyon kell vigyázni erre is.

Letakart ütést nem szabad az ellenfélnek kérni, hogy megmutassam, értem alatta mindazokat az ütéseket, melyek a kihívást nem közvetlenül előzték meg; nem pedig azt, hogy az én utolsó ütése még nincs egy másikkal letakarva, tehát megmutatandó, holott azóta ellenfelem 5-öt is ütött, tehát csak a legutolsó ütés kérhető, ez is csak a kihívás előtt.

A táblán feljegyzetteket kölcsönösen megtekinthetik; sőt felkérésre kötelesek is egymásnak azt megmondani, hogy mennyije van.

Saját ütéseiket bárhányszor áttekinthetik.

Ha osztó egygyel több vagy kevesebb kártyát kap, a játék semmis, újra kell osztani.

Ha előnyös, egy kártyát emel le, azt joga van tromfnak nyilvánítani.

Egy már leadott kártyát felvenni nem szabad, s ha ez által renonce-ot ad, mit csak az utolsó kilencz ütés alatt tehet, büntetésül ellenfele 161-et jegyez, mintha mind a 9 ütést megcsinálta volna.

Ha egyik vagy másik a talonból nem a neki járó kártyát, hanem ellenfeléét emeli le, joga van ellenfelének az egész osztást semmisnek nyilvánítani és új osztást, de nem új partiet követelni, vagy a jogtalanul felvett kártyát letéetni és a neki járó kártya felvételét kívánva a játszmat folytatni; ép így van, ha egy helyett kettőt vesz a skartból, szintén ellenfele határoz a tovább játszás vagy megszüntetés felett.

Kézben nem levő összefüggések vagy figurák kimondása úri társaságokban ritkán s nagy elnézésből történhetvén meg, erre büntetés azért még is van, s ez az, hogy azon osztás alatt bemondottjai a hibázónak nem számítanak, ellenkezőleg az ellenfélnek ez által esetleg lerontottjai utólag felirandók.

A játék megy, mint már láttuk, egyszerű és dupla partiéba, tetszés szerinti összegért, néhol fél játszma díját fizetik a Belláért és egy játszma díját a négy felsőért. A feljegyzések könnyítése végett nem irnak a táblára 20, 40, 50, 100, 150, 200 és még az ütések nem tudom én micsoda számjait, hanem a tartlinál megszokott jelekkel, például a terez vagyis husz point egy vonás |,

az ötvenet egy V-vel, a százat egy O-sal, e szerint 373-at így írok le OOOVI³ és így tovább; az ötvenesből ha egy újabb ötvenet hozzá írok így lesz száz V, a huszasokból, ha már van 80 vagyis jellel |||| hozzá akarok még tenni huszat, akkor a négy vonalat egy ötödikkal át húzom, s lesz száz.

A játék szabályai, azt hiszem elég érthetően le lévén írva, nem tartom szükségesnek részletes utasítást adni, hogy mikép kell játszani.

Figyelem a kiadott s az ellenfél ütéseiben levő kártyákra, figyelem az ellenfél által kimondottakra, s legfőbb igyekezet, hogy a talonnak utolsó letakart kártyájára ne legyen hívó, nem kellvén ezért eshetőleg a legnagyobb ütő kártyát kézből kiadni. S végül oda törekedni, hogy az utolsó kilencz ütést mind meg tudja csinálni.



P i k é.

A leggyakoribb és a legfinomabb en deux-játék jelenleg a piquet. Ez egyszersmind azon egyedüli játék, melynek nincsenek vidéki más játszasmódjai, hanem mindenütt egyenlően játszatik. Mig a tartl-játék 161 vagy 157 ponton — kilenczesekkel vagy azok nélkül — a calabriás kontrával vagy anélkül, a tarok 12 vagy 16 kártyával, sőt magánál a Whistnél átvitellet vagy anélkül, mint caienne — vagy yerroulage játszatik, addig a piquet mindenütt ugyanaz és a játszó feleknek legfeljebb abban kell megegyezniök, hogy a Double-queések egyszerűen vagy duplán számittatnak és hogy a figurás ütések az első és az utolsó, tehát a kettős játszmákban egyszerűen vagy duplán iratnak.

A queé négy játszmából áll, melyek közül az első és a negyedik duplán, a második és harmadik azonban egyszerűen számittatik, még pedig úgy, hogy mind a két játszó egy queében kétszer jusson előnyhöz, t. i. egy dupla és egy egyszerű játszmában.

Piquet játszására a következő szabályok állanak:

A kisebb lap emelése határoz a felett, kinek kell először osztania; a többi queés-eben az utolsó queés nyerője oszt.

A piquet az egyedüli játék, amelyben emelni kell, és amelyben az ugynevezett kopogós mint a taroknál vagy preferancznál stb. meg van tiltva.

A rendszeres piquet osztás abban áll, hogy az osztó 5 kár-

tyát játszó felének talonjával, 3 kártyát saját talonjával tesz le, és azután két-két kártyánként oszt.

Az előnyösnek jogában áll rendelkezni a kártya kiosztása felett. Kivánhatja a kiosztást a talon után három-három lapban, vagy a kiosztást három-három lapban és közepében a talont, végre három-három lapban való kiosztást és a talont a végén. Minden más kiosztási mód a piquetben nincs megengedve, és azoknak a kiosztónak nem kell magát alávetni.

Ha a kártya kiosztást az előnyös nem parancsolja, akkor a kiosztónak rendszeres kiosztást kell követni.

Ha az osztó eltéveszti a kiosztási parancsot, az előnyösnek jogában áll a kártyákat újból felkevertetnie, azonban egyet is érthet a kiosztással, és az osztó esetleges ellenvetésének nincs helye.

Az előnyösnek joga először kezdeni.

A felmondás sorozata: a) a lapok száma, b) összeköttetések, (sequens) c) alakok (figurák).

Összeköttetéseknel és alakoknál mindig a nagyobbakat kell felmondani. Eszerint például egy tarcz felmondása után nem lehet quartot, három király felmondása után három disznót vagy 4 tizest felmondani. Észre sem vett összeköttetések az alakok felmondása után már nem érvényesek.

Ha az előnyösnek lapjai jók, vagy jól állanak, akkor a másodjátsonak jogában áll a lapok szinei után kérdezni; ha azonban a lapok és összeköttetések rossznak mondatnak, a játszó félnek e közelebbi kérdezősködéssel élni nem szabad.

A játszónak jogában áll kevesebb lapot felmondania, mint amennyi tényleg van, és ha ezt a kártyák számának felmondásánál teszi, jogában álland a felmondott lapokat »Egyen túl«-nak jelentenie.

Ha a felmondó három alakot mond fel, a játszó félnek azonban mind a négy hiányzik, jogában áll a negyedik letett alak szine után kérdezni. Ha azonban a játszó nem három alakot mond fel, akkor kérdezősködni nem lehet, ha mind a négy alakja hiányzik is.

A másodjátsonak jogában van a felmondással addig várokozni, míg ütéshez jön, kivételt képez azon eset, midőn az előnyös 29 számitott point után hatvanat vagy kilenczvenet mondana fel, amelyet a másik játszónak megczáfolni akar.

Az előnyös játszónak jogában áll talonjából egy vagy két lapot fekke hagyni, amit a másodjátsonak okvetlen fel kell vennie, de ez esetben ő is fekke hagyhat egy lapot a saját talonjá-

ból. Ha azonban az előnyös mind az öt lapot felveszi, a másodjársónak nem szabad talon lapot fekke hagynia.

Ha a másodjársónak egy kártya fekke marad, az előnyös az első lap kijársása után azt felüttetheti magának.

Ha az egyik játszó több lapot tett le, mint amennyit emelhet a talonban, az esetben minden felmondott pointja számít. Ha azonban kevesebb lapot tett le, mint a mennyit a talonban emelt, jogában áll pointjeivel a másik játszás pointjeit megeczáfolni, azonban egy ilyen játszmában semmit sem számít fel. Ha azonban ily esetben csak a 12-ik kártyával jut ütéshez, a másik játszó a stichmatschot irhatja és számlálhatja magának.

Hasonlóképen nem irhat az egyik játszmában az a játékos, aki felmondott valamit anélkül, hogy azzal tényleg birt volna; és ha ezáltal a másik játszó egy alakját fel nem mondhatta, jogában áll azt felírnia és számítania.

Egyik játszónak sem szabad a már elfedett ütéseket utána nézni, azonban minden játékosnak jogában áll e kérdéssel «hány lap még?» a játszónak kezében lévő és jónak mondott kártyák száma után kérdezősködni.

A piquetben a hatvanast egy, a kilenczvenest kettő, a stichmatschot három vonás jelzi, minden vonás annyit számít, amennyit egy queés consulatiója kitesz, tehát 100 pontot.

Epen ugy számíttatik a double, amelynél azonban a 100 ponton kívül a veszto félnek még a százhoz hiányzó pointjei is hozzá számíttatnak a nyerő pointjéhez.

Minden piquetjársónak jogában áll a játszótarstól felmondottakat, ha azok jók, felmutattatni magának. Ha az nem tudja azt felmutatni, akkor renonce esete áll be és ha ezáltal a másik játszó egy alakját fel nem mondhatja, jogában áll azt felírnia és számítania.

Ha a queés-ek összeszámításánál mindakét játszó összege egyenlő, akkor a következő queés kettősen számíttatik, a vonások azonban csak egyszerüen iratnak fel. A kisebb kártya leemelése határoz az osztó felett.

Ha mind a két játszó double azaz 100 point alatt maradt, akkor mindegyiknek a pointok száma a jövő queés kezdeténél feljegyeztetik és a nyerő által a consolatióhoz számíttatik hozzá.

A korbatschirozása vagy utána keverése a már kevert kártyáknak a játszónak jogában áll.

Miután a piquetben a második játszó sohasem tudhatja, hogy

az előnyös hagy-e kártyát fekke vagy nem, talonja felvevésével addig kell várakoznia, amíg az előnyös felvette a talonját, vagy a talon felvevését megengedi. Ha a másod játzó ezt a törvényt figyelmen kívül hagyja, az előnyös játzónak jogában áll a kártyákat újból felkevertetnie, esetleg egy-két kártyát fekke hagyni, aminek felvevéséhez azonban a másodjátzó nincs jogositva.

Jegyzet. Némely vidéken úgy játzák a piquét-et, hogy abban az előnyösnek korlátlan cserélési joga van. A talon 5 kártyájából annyit vehet, amennyi neki tetszik, vagy mindet is fekke hagyhatja. Hasonlóan áll ez a második játzóra a 3 talonos kártyával szemben.

A piquét játék czélja minél több pontet csinálni, amit a játzó vagy az ütessel vagy a felmondással ér el. Először az egyszinben levő kártyákat kell felmondani.

Az előnyös természetesen először mond fel. De ha a másik játzónak nagyobb lapja van, akkor azt mondja «nem jó.» Ha mind a két játzófélnél a lapok száma egyenlő, akkor a pointek többsége szerint lesz eldöntve, hogy kinek számít. Ha a pointek is egyenlők, akkor a lapok száma nem számít.

A piquét-játékban a disznó tizenegyet, a többi alak tizet számít. A kártyák az ütés szerint számíttatnak.

Az egyszinben levő kártyák felmondásánál, mint disznó, király, felső vagy felső, alsó, tizes, kilenczes, tereczek, quartok és quintek keletkezhetnek. Az egyes sequensek (tercz, quart, stb.) a legmagasabb kártya után kell elnevezni. Így pld. terecz királyból, terecz felsőből, ha a legmagasabb kártya a király vagy a felső. Ha a sequens disznóval kezdődik, akkor a «major» szó használatos. Így tereczmajor = disznó király felső, vagy quartmajor disznó, király, felső, alsó, s így tovább.

Az egyik sequenset a másik játzó nagyobb sequense czáfolja meg. Így pld. egy királyból kiinduló tereczet megezáfol a tereczmajor s így tovább. Tereczet azonkívül a quart, quartot a quint czáfolja meg. Ha mind a két játzó félnek egyenlő major sequensei vannak, akkor egy sem számít.

Piquétben a terecz 3, quart 4, quint azonban 15-öt, sext 16-ot, sept 17-et számít.

Természetesen e sequenseknek, mint már említők, egy szinből kell lenniök.

Azonkívül a négy-négy alakok is számítanak. Pl. négy disznó,

négy alsó stb. A három-három alakok is felmondhatnak és számitanak. A három alakot megczáfolja a négy, még akkor is, ha a négyet alacsonyabb alakok képezik. Így pl. a három disznót megczáfolja négy felső stb. Az ilyen alakok azonban csak a tizestől kezdve számitanak. Három vagy négy kilenczes, nyolczas vagy hetes nem jön szóba. A hármás alak hármat, a négyes alak azonban 14-et számit.

A felmondónál az egyik alak, az egyik sequens nem zárja ki a másikat. Így pl. a felmondó felmondhat négy disznót és három alsót is, sextet és másik szinből quintet.

Már szó volt a 90-es és 60-as játszmaokról. Ezek következőleg keletkeznek.

Ha valaki felmondani kezd lapjából és egy szinben levő kártyái sequensei, alakjaival összehoz 30-at, anélkül azonban, hogy addig a másik egy pointot sem számitott, vagyis nem czáfolhatott semmit, akkor a felmondó a kiütésnél nem 31-gyel, hanem 91-gyel számit tovább. Ezt »kilenczvenesnek« vagy »Repliknek« nevezik.

Ha valaki azonban nem csupán a felmondással, hanem más ütéssel éri el a 30-at, feltéve, hogy semmi meg nem czáfoltatott, akkor 60-at számit tovább és ezt »hatvanasnak« vagy »Pik«-nek nevezik.

Megjegyzendő, hogy csak az előnyös mondhat 60-ast, mert amikor a másik játzó kijátszani kezd, már az első kártyával, hogy számlálni kezd: »egy« már is csinált egy pointot. Általában megjegyzendő, hogy csak addig lehet 60-ast vagy 90-est felmondani, amíg a másik egy pointot sem mondott fel.

A felmondás után történik a kijátszás. Minden kijátszott kártya egyet számit, hozzá olvastatik a felmondottak számához, és mindez számittatik tovább.

Példa: feltéve, hogy az előnyösnek hat lapja volt, egy quinte és egy tercze összesen 24; a másodjátzónak sequensje rossz volt a quint által; ellenben van 4 felsője és számit 14-et. Az előnyös játzani kezd a quintjének disznójával és számit az első kiütésnél 25, s innen számit tovább mindaddig, míg az ellenjátzó egy nagyobb kártyája nem fedi a kártyáját, mondjuk 29-ig. Innen aztán a másodjátzó számit tovább 14-től, tehát 15 s így tovább mondjuk 21-ig. Ha most újra az előnyösre kerül a sor, 29-től számit tovább 30, 31-ig stb. Hasonlóképen ha a másodjátzóra kerül a sor, ismét számit 21-től tovább 22, 23 stb. Ebből látható, hogy némely ütés 2 pointot ad. Először a kijátszónak

számít egyet és az ellenjátészónak is, ha az nagyobb kártyával fedi a kijátszó kártyáját.

Mindig hangosan számitanak és mig egy szín van, abból játszanak. Piquétben csak a nagyobb kártya fedheti a kisebbet, miután adout nincsen.

Az utolsó ütés rendesen 2 pointot számít, néha hármat is, szóval megegyezés szerint. Akinek hat ütésénél többje van, az végül az összeszámitásnál 10-et számít. Ha az ütések száma egyenlő, a 10 nem iratik fel senkinek.

Ha valaki mind az ütést megcsinálja, úgy hogy a másik játészó egy ütést sem csinált, akkor «matsch» áll be, és a nyerő az ütések rendes 10-éhez még a «matschért» 30-at, tehát összesen 40-et számít.

A játék végeztével mindenki felirja a csinált pointok számát, és ha előre bizonyos számú játszmat meg nem határoznak, mindenkinek jogában áll az első játszma után nem játszani tovább.

A kézben tartott kártyákat ajánlatos szín és sequens szerint rendezni.

A letevésnél vigyázni kell a színre. És azért nem igen tesznek le oly kártyát, mely nagyobb szincsoportból való. De szemelött kell tartani a sequenseket is, és a négyes vagy hármas alakokat is. Ha két színben egyenlő számú lapja van a játészónak, akkor azokat tartja meg, amelyik színben többet remél.

A legalsó lapot sem a leemelőnek, sem az osztónak meg nem szabad nézni. Különben új osztás lesz szükségessé.

Ha az előnyösnek (Vorhand) nincsen rendben a kártyája, azt a talonnak felvétele előtt kell hangosan tudtul adnia a másik játészónak, mert ellenkező esetben az új osztást kívánhat.

Ha a játszma közben tűnik ki, hogy valakinek a szükségesnél több lapja van, akkor csak az ellenjátészónak áll jogában pointjait megszámlálni.

Aki szint eltagad, abban ütést nem csinálhat és a másik játészó, mihelyt ezt észreveszi, 5 pointtal többet számít.

Egy már kijátszott vagy a kijátszott kártyára adott lapot nem szabad visszavonni.

Ha valaki azt hiszi, hogy nem fog több ütést csinálni és ezért a kártyáit az asztalra dobja, azokat többé nem veheti fel, ha észre is veszi, hogy ezáltal hibát követett el. Az ütések a másik játészónak számíttatnak. Néha-néha azonban mégis megvan

ez engedve, ha a letett kártyák nem keveredtek össze az asztalon fekvőkkel.

Aki egyszer letett kártyákat és a talon új kártyáit megérezte, annak nem szabad többé azon letevés, vagy visszavevés által változtatnia.



F i l k ó.

A filkó név alatt ismeretes játék inkább csak kedélyes időtöltés, mint pénzért való küzdelem. A magyar 32 lapos kártyával játszhatja 4 ember ezt. A cél az, hogy a négy szín felsőt más valakivel vitessük el, legyen a felsőkből bár az osztás után mind a négy a kezünkben is.

Az osztás balról jobbra történik az osztótól balra ülő által történt emelés után. Mindenik kap 8—8 kártyát, tromf nincs, színre szint kell adni, felül ütni nem kell, de lehet s ha nincs szín, szabad tetszés szerinti kártyát reá adni.

A kártyák ütő sorrendje disznó, király, felső, alsó, tizes, kilenczes, nyolczas, hetes.

Ennél egyszerűbb játék nincs; a kihívó egy a kártyájából látható legkedvezőbb szint ad ki, az utánna következő reá ad, kinek kisebb kártyája nincs, átüti, vagy ha már nagyon megvan ütve, rá ad egy filkót (felsőt).

A kin az ütés rajta marad, azon van az új hívás sora és így tovább.

Hogy mégis valami értéke is legyen a kikaczagáson kívül a játéknak, játszásként pénzbe is, vagy úgy, hogy minden filkó egyenlően fizet, már t. i. az, kinek ütésében van, bizonyos összeget és nyeri az, kinek filkója nincs vagy egy bizonyos összeget a maktól mondjuk 1, zöld felsőtől 2, tök felsőtől 3, vörös felsőtől 4-et

Az vagy azok, kiknek filkójuk nem volt az ütéseikben, eshetőleg egyenlően megosztóznak.

Mulattató játék ez, kevés kártyajátékismeret kell hozzá és mégis van érdeke a játéknak. A játékos egész örömmel boszanthatja egyik vagy másik kiszemelt áldozatát a filkókkal, ha azonban a terve nem sikerül, el lehet reá készülve, hogy a filkó nyakán maradván általános kikaczagtatásnak lesz kitéve.



Huszonegy.

A magyar kártyával való játékok között csak a huszonegy és a nasi vasi a hazardjáték.

A huszonegy kevés játék-tudást igényelvén, különösen a nép között van elterjedve. Uri társaságokban mondhatni alig játszák, ezért általában »kocsisjáték« néven is ismerik.

A játék bankadással van összekötve és itt is mint a ma-kaónál lehet egynek is adni állandóan a bankot, vagy «repülő bank» alkalmával megretírált vagy megbukott bank után a jobbra ülön van a sor a bankadásban, kinek azonban jogában van e jogáról lemondani.

A bank nagyságát előleges kikötés határozza meg, viszont azt is, hogy mennyit lehet tenni a játékosoknak. Játshatja a 21-et kettőtől felfelé 5—6 is, több azonban már nem, mivel a kártya nem volna elég.

Nyer az, kinek 21-ig többje van; ha a játékos és a bankadónak egyforma mennyisége van, a bankár nyeri a tétet.

A kártyák számító képessége kétfélekép is van, az úgynevezett »közönséges 21«-ben a király, felső, alsó, egyet-egyet számitanak, a jobban elterjedt »Nobel 21«-nél a király 4, felső 3, alsó kettőt számit; a disznó 11-et, a tizes 10-et, a kilenczes 9-et, nyolczas 8-at, hetes 7-et olvas mindakétféle játszmánál, még pedig tekintet nélkül a különböző színekre összeadhatók.

Keverés után a bankadó sajátkezü emelése után ad le, még pedig mindig a jobbra ülönnek első izben egy és az ettől jobbra levönnek szintén egy lapot s végül magának is egyet.

A játékos kártyáját megnézve tesz annyit, amennyit akar; ha disznó vagy tizese van, ezek mint jó kártyák mindig jól meg-
rakhatók. A bankadó leadja, s ha már gondolja a játékos, hogy elege van, azt mondja, hogy »rest« vagy »megállok«, ha pedig e két kártyából még nincs elege, még kér lapot; mindaddig kell adni kártyát, míg a játékosnak tetszik, kevesebbel mint 15-el restálni nem lehet; ki ezt teszi, duplán fizeti tétjét. Ha valakinek 21-nél többje jön ki, kártyáját eldobni köteles és a tétet bankadó behuzza, az ily kártyákat »fucscs« szóval jelzik; és ezt köteles játékos azonnal jelezni; a bank az első játszótól nem lévén egészen megtartva, tovább megy a játék jobbra ülő felé, és ez szintén az előbbi módon beszél; ha megvan téve az egész bank,

avagy minden játékos vett már kártyákat, jön a sor a kártyavevésre a bankadóhoz. Ez is összeszámítja a kártyái értékét s midőn gondolja, hogy elég, ezen szóval: »Fel« megnézi a játékosok kártyáit s fizet a bankból, kinek többje, és behuzza a tétet attól, kinek annyija vagy kevesebbje van az övénel.

Némely helyen játszák úgy is, hogy a két kártya — tehát a disznó és tizes — által alkotott 21-nek joga van a bankból tétjét kihuzni, a két disznó azonban mindenütt rögtön nyer, nem kell bevárni még a bankár játékát. Játszák úgy is, hogy a 2 disznó és a 3 hetes duplán vesz ki a kasszából, viszont ha bankadónak van ilyen figurája, duplán fizettet be.

A tétet mindaddig lehet javítani, míg a játékos legalább egy kártyát vesz.

A játékosok egymás kártyájára is tehetnek, de rendszerint megvan tiltva a vett kártyákat nézni annak, ki azután jön még.

Szokásban van még az is, hogy egy kártya kivételével a bankadó a játékos kártyáit felkérheti, midőn restálna vagy még bevágna; ezen szokás nincs azonban mindenütt divatban, azt azonban mindig követelheti bankár, hogy játzó megmondja hány kártyára restált.

Bankár proponálhat »futást«, vagyis a tétet kölesönös visszavételét és ezt joga van mindannak elfogadni, kihez a propositio tétetett.

Bankkal rendszerint csak megduplázott összegnél lehet megretirálni.

Az osztás sorrendje a bukott bankárral szemben megváltozik, mert ekkor ő az első és csak ettől megy tovább jobbra. Az egész bankot tartó azonban mindazokat megelőzi sorban, kik a bankra így nem reflektálnak. A sorrend a következő új tétéleknél egygyel előbbre halad, a ki előbb első volt, lesz az utolsó.

Ha kevesen játszák a huszonegyet, és kártya még van a bankadó kezében, nem kell újra osztani; az új tétéleknél körül adhatja ugyanabból a csomóból többször, de viszont úgy a bankos, mint a játékosok bármelyike is jogositva van új keverést kívánni, de csak, ha már lap leadva nincs.



Harminczegy.

A magyar kártyával történő játékban, melyet harminczegynek neveznek, részt vehet, egész kilenczig játékos. A rendes emelés után az osztás úgy történik, hogy minden játékos kap 3—3 kártyát és vagy legutóljára, vagy rendesebben legelőször 3 kártya az asztal közepére tétetik felborítva.

Nyertes az, ki legelőször tud 31-et csinálni egy szinből. A kártyák értéke: disznó 11, király 10, felső 10, alsó 10, a tizestől a hetesig a kártyák a rajtuk levő számot képviselik. Csak egy szinből összehozható kártyák értéke adható össze, így például vörös disznó és vörös király 21, zöld disznó és zöld 8 = 29; vörös 7, vörös 8, vörös 10 = 25 és e szerint a továbbiak is.

Az első, ha kezében van a 31, azt felmutatja s behuzza a kasszát, vagy ha másnak is van ugyanennyie, megosztóznak; elsőségnek előnye nincs, ha pedig nincs harminczegye, sőt csak 20-a vagy kevesebbje, azon igyekezzék, hogy a lent levő talonból egyet a kezei közt levő kártyájával kicserélve mentől többet tudjon összehozni, a következő játékos szintén cserél és ez így mehet közbe többször is mindaddig, míg az egyik a felvett és kicserélt kártyával 31-et nem csinál, vagy mindaddig, míg az egyik játékos azt nem mondja cserélés helyett, hogy «nem veszek»; a cserélési jog még egyszer körülmegy egész addig, ki a felvételt beszüntette, kivéve azt az esetet, ha a felvételt beszüntető után ülök egyike csere folytán 31-et nem csinál, a midőn ez rögtön felmutatja kártyáját és nyeri a kasszát; nem tudva a beállítás után senki 31-et csinálni, valamennyi felmutatja a kártyát s az, ki nek legtöbbje van, viszi el a pénzt; ha többnek egyforma mennyisége van, osztóznak.

A kassza a mindegyik játékos által egyenlően befizetendő tetszés szerinti összegből áll.

Minden kassza után friss keverés és új osztás lesz; az osztás sorrendben történik.

Igen kedvelt játék karácsonyi estéken családi körben a felnőttebb gyermekek közt dióra, vagy pár krajczárban játszva.

Figyelni kell az utánna következő vételeire, hogy vajjon mily szinből akar összehozni 31-et és ezt lehetőleg megakadályozni a letételekkel.



Márjás.

Márjás (Mariage: házasság) alatt király és felső, (francia kártyával király és dáma) (Dame) értetik. A francia piquet kártyákkal, vagy a magyar kártyákkal szokták a mariaget játszani. A játék előtt emelni kell, a kinek a legalacsonyabb kártyája van, oszt vagy kettesével, vagy hármassával, hat kártyát.

A 13-ik kártya adoutnak (tromfnak) vétetik, a hátramaradt 19 kártya pedig talonnak marad (veendő kártya) és az asztalra tétetik. Minden ütés után az elfedett kártya-talonból vétetik egy, oly módon, hogy mindakét játszóknak mindég hat kártyája legyen. A ki ütött, vagyis az elébe adott kártyát nagyobbbal fedte, az emel először, vagyis a legfelső lapot veszi.

A »Mariage«-t vagy a játszma, vagy a pontekre játszák. Az utóbbi esetben annak, akinek a játszma végén legtöbb pontja van, az ütésekben és felmondásban a különbség jóvá iratik, míg az első esetben az ütések többsége számíttatik.

A kártyák értéki fokozatában a tizes üti az alakokat. A disznó 11, tizes annyit amennyit mond, király 4, felső 3, alsó 2, utolsó ütés 10-et számít.

Egy játszmaiban eszerint 130 point van, amelyből a nyerőnek a felén felül, vagy legalább 66 ponttal kell birnia; ha mindakét játszóknak 65-je van, a játszma eldöntetlen marad, s a következő duplán számíttatik.

»Mariage« (király, felső) a kézben 20-at számít; ha a játszma rendesen játszotnak, akkor a közönséges mariaget egy meghatározott összeggel külön fizetik.

Mariaget az adoutban duplán számítják.

Disznó és tizes egyszínből L'Amournak (szeretkezés) neveztetik és 30 pointet számít. L'Amour adoutból duplán számít.

A ki az utolsó 6 ütést csinálja, 20 pointet nyer.

Mariaget felütött adout nélkül is lehet játszani. Különben megvan engedve, a hetessel az asztalon fekvő nagyobb adout kártyát becerélni.

De ezt csak addig lehet tenni, amig még elfödött talon van az asztalon és csak akkor eszközölhető a kicserélés a disznó kivételével, ha már a játszóknak ütése van.

Magát a mariaget már az első ütés után is fellehet mondani.

Ha adout nem ütöttek fel, akkor az a szín lesz adout, a mely színben a játszma folyamán az egyik vagy másik játzó elébb mondott fel mariaget. Ez esetben ütést sem kell tenni, hanem ezelőtt is felmondható a mariage. Ha mindakét játzónak egyidőben van marriageja, akkor az előnyösnek (Vorhandnak) van joga elébb felmondani; s így az előnyöse 40-el számíttatik és tegyük fel 20 krajczárt fizet, míg a másik játzóé 20-al számíttatik és az előbbi aránynál 10 krajczárt fizet.

Jegyzet. Némely játzóknál az adout vagy trompfmariaget, valamint az összes egyéb marriageokat, csak játszma folyamán lehet felmondani.

Minden felmondást nyíltan fel kell mutatni, azonban ezt csak addig lehet tenni, amíg az utolsó hat kártya közül az első ki lett játszva, vagyis az egész talon felvevéseig. Addig senki sincs kötelezve színt mondani.

Az azonban történhetik az az eset is, hogy az egyik játzó a talont bezárja és a további felvevést betiltja és ilyenkor természetesen elébb kell a felmondásnak történnie. Azon játzó, aki azt teszi, kötelezve van az által a kézben levő kártyákkal a játszmát megnyerni, melynél azonban csak az ütések értéke, az utolsó ütés nélkül számíttatik. Ha nyernie nem sikerül, a másik játzó nyert, ha még akármily csekély számban vannak a pointjei. De az ilyen próbálkozás által a leggyakrabban sikerül az »ellenséget«
matschba tenni, vagyis lehetővé tenni, hogy az 33 pontot se csinálhasson.

Ha a talon be van zárva, a másik játzó addig mondhat fel, a míg az első ütés meg nem tétetett.

Aki egyszerre két kártyát vesz, annak a következő emelésnél szünetelnie kell és aki két lapot megnéz, annak fekvé kell hagynia a legalsót, amelyet a másik játzó a kártyamaradék alá tesz; ha azonban pénzbe folyik a játék, ezért az illető játzónak büntetést kell fizetnie, bizonyos megállapodás szerint.

Egy ász, király, tizest vagy felsőt csak akkor szokás kijátszani, ha már általok a Mariage vagy L'Amour mondatott fel, vagy ha a másik játzó a felmondáshoz szükséges lapot kijátsza. Ekkor természetesen már nem kell tovább várni. A míg az egyik játzó rossz lapokat játszik ki, a másik játzónak is azon kell lennie, hogy rossz lapjait adja ki.

Kijátszásnál jó annál a színnél maradni, melyet a másik játzó kényszerítve van adout-tal vagy jó kártyával fedezni.

A tromffel takarékosan kell bánni, nehogy valamikép az illető játszó a fájdalmas »mosás« alá kerüljön; mert az esetben az utolsó 6 ütést 30 ponttal (20-at a »mosásért«, 10-et az utolsó ütésért) kell fizetni.

Ha az egyik játszónak kevés, vagy épenséggel nincs tromfja (adoutja), hanem tizesei és disznói, akkor inkább rossz lapokat kell ütnie és az említett kártyákat biztonságba kell hoznia.

Ha »mosás« fenyegeti az egyik játszót, akkor tanácsos ütni a másik játszótól kijátszott értékes lapokat. Azonkívül ajánlatos, nehogy már fekvő és kiadott lapra számítás történjék, a már kiadott tromfokat megszámlálni.

Mariaget hárman is játszhatják és akkor az »király-játszmának« mondatik. Csakhogy ilyenkor vagy ketten játszanak és a király, akinek tulajdonosa oszt, mindig velök nyer, vagy egy whist kártyából még 4 lapot hozzávesznek, minden játszónak 5 kártyát adnak, 16 kártyát tromfnak felfödnek és a többi 20 talonnak marad. Különben ugy játszatik mint kettesével, csakhogy a felmondásokat mind a két játszó megfizeti.

Mariaget négyen is játszák és ekkor az »kereszt mariage«-nak neveztetik. Közönséges piquet-kártyák használatnak. Vagy csak a két egymással szembeülő játszik, vagy mind a négy játszó. Az utolsó esetben a legkisebb kártyát kapott osztó keresztbe oszt oly módon, hogy jobbról emelteti le a kártyát és először a vele szembe ülőnek ad, azután a balszomszédjának és a jobb szomszédjának, s csak utoljára magának két-két lapot, összesen 8-at. Az előnyös (Vorhand) mond fel először, s azután a többiek balról. Amit az egyik felmond, azt a többieknek mind meg kell fizetniök. »Mosásnak« az utolsó 5 ütés számíttatik és megállapodott összeggel fizettetik. Aki ütéseiben legtöbbet számít — az nyert. Miután itt nincs talon, magától értetődik, hogy itt mindjárt szinnel kell kezdeni, vagy ütni. A tromfot a kereszt-mariageban az utolsó kártya állapítja meg



Nasi-vasi. (Pharaó).

Ezen, a Pointeurokre oly veszélyes hazardjáték azon okból részesítették előnyben, mivel a résztvevők száma korlátlan, a játék igen könnyen fogható fel, s csak egy közönséges magyar kártyajáték szükséges hozzá.

A bankárnak a kártyák kiosztása előtt minden egyes »taille«-t declarálnia kell, hogy bármily betétért, vagy csak egy meghatározott összegig áll jót. Utóbbi esetben a veszítő Pointeurtól csak a meghatározott összeg követelhető.

Mielőtt a játék megkezdődik, a bankárnak nyolcz kártyát és pedig mindegyiket különböző értékben, következő sorrendben kell a játszó asztal közepére tennie.



Ezen kitett nyolcz kártyának nem kell egy színből lenniök, csak értékök legyen különböző. Egy más játékból lesznek, kiszedve, s arra szolgálnak, hogy a Pointeureknek megmutassa a helyet, a hová betéteiket helyezniök kell. Ha egy játszó pl. egy forintot tesz a felsőre, nem elég ha azt szóval a bankár tudomására hozza, hanem a forintot rá is kell tennie a felsőre.

Ha két vagy több játszófél ugyanarra a kártyára tesz, egy tanácsos, mindennemű pörlekedések kikerüléseül, hogy minden Pointeur az általa tett pénz megmarkirozza.

A rendes pénzérték a következő: arany vagy ezüst pénzek teljes értékükkel érvényesek, szintugy papírpénzek, ha behajtás nélkül simán tétetnek az asztalra. Ha egy vagy több papírpénz a közepén be van hajtvva, ugy az egész összegnek csak fele játszik. Ha egy papírpénz négy részre van behajtvva, ugy a pénznek negyed-

része érvényes. Ha egy pénzdarabot két kártya közzé (pl. 8-as és 9-es) tesznek, még pedig úgy, hogy az mindkét kártyát érintse, úgy az egész összeg érvényes, azonban mindkét kártyára annak csak fele; így pl. ha egy forintot a 8-as és 9-es-re tesznek, úgy akkor mindegyik kártyán ötven krajczár van.

Ha egy pénzdarabot úgy helyeznek el, hogy az négy kártyát érint, akkor a kártyák mindegyikén az egész összegnek egy negyede van.

Összehajtott betéteknél tanácsos, ha a bankár a betétet megnézi, hogy nincs-e abban az összehajtott állapotban még egy magasabb összeg, melynek kifizetését nyereség esetén a Pointeur követelhetné.

A bankárnak a játék elején declarálnia kell, hogy mennyinek szabad a legkisebb betétnek lenni.

Ha mindezen formalitások megtétettek, akkor a bankárnak a harminczkét kártyát össze kell kevernie, sajátkezüleg vagy egy játzó által azt leemeltetni és a lent fekvő kártyát, a mely a Nasi-vasinál »Ambó«-nak nevezetik, a társaságnak megmutatni.

Az »ambó« lapot azért kell előmutatni, mert a Pointeur azon nem nyerni, hanem magát irányozni tudja. Ha pl. tők hetes az ambo, és a másik két hetes már felüttetett, úgy könnyen tehetne mindenki az utolsó hetesre, mert annak mint utolsónak biztosan kell nyernie.

Azután megkezdődik a tulajdonképeni játék. Azon lap, melyet a bankár előszörre üt fel, jobb oldalra tétetik és azt jelzi, hogy mindazok, kik az ehhez hasonló kártyára pointiroztak, vesztek; aztán felüti a második kártyát, mely a bal oldalra tétetvén azt mutatja, hogy az ehhez hasonló kártyára tett játzófelek nyertek; — aztán felüti a bankár a harmadik kártyát s a jobb oldalra teszi, a negyediket a baloldalra, az ötödiket ismét jobbra, a hatodikat balra és így tovább, két egyenlő rakást képezve, míg mind a harminczkét kártya fel lett ütve. A játékfőszabályok rövidre foglalva a következők.

Mindazon kártyák, melyek a jobb oldalra üttetnek fel, a bankaré, a balra felütött kártyák a Pointeuroké.

Ha valaki pl. a »felsőre« egy forintot tett és először egy kártya jobbra és azután balra egy »felső« lesz felütve, akkor az illető nyert.

Ha azonban elsőnek jobbra egy felső, másodiknak pedig egy

kártya, t. i. nem felső üttetett volna fel balra, ezen esetben a bankár nyert volna.

De ha jobbra és balra, két egyenértékű kártya, pl. két király üttetik fel, ezen esetet »virágzás«-nak nevezik, mely a bankárt azon jelentékeny előnyben részesíti, hogy a betét felét magának behuzhatja.

Tehát ha két kártya virágzik, akkor a pointeurök a betét felét elvesztették.

»Kivirágozni« hagyni annyit tesz, mint a következő befolyás által eldöntetni, vajjon a bankár az egész összeget vagy annak csak felét huzhatja-e be.

Ha pl. két felsőt »virágoztatnak« ki és mindjárt utána jön egy másik felső jobbra, míg a bal oldalon egy más kártya lesz felütve, akkor a bankárra nézve, ki az egész összeget behuzza, »kivirágoztak.« De ha a jobb oldalra felütött harmadik felső után, mindjárt balra a negyedik felső is felüttetett volna, akkor ez »kettős-virágzás« amely esetben a Pointeurnek csak letétjének negyede szolgáltatik ki.

»Quartett«-nek neveztetik a négyszeres nyerés vagy vesztese valamely kártyának egy és ugyanazon »taille«-ben.

Miután az ugyanazon értékű »Kozák« lapok, a felütés közben egymáson szoknak feküdni, úgy a játzók mindegyike igen helyesen és okosan cselekszik, hogy ha az egymáson fekvő lapokat már a felütés közben széjjel teszi.

A játzó sohase játzék »Quartettet«, ugyanis ne capriciozza magát a negyedik lapra, ha már három ugyanolyan lap áll, pl. három király vagy felső ugyanazon »taille«-ben már veszített. Valószínűség szerint 75% sance van arra, hogy a negyedik lap nyerni fog, ha már három ugyanolyan értékű veszített. Fortunának azonban megvannak szeszélyei, és igen gyakran történik az ellenkező, különösen ha egy »Proffesszionista« játzó játzék s egy »Pointeur« »quartett«-re játzék, ekkor minden lehető el lesz követve, hogy a negyedik lap szintén veszítsen.

Ha a »Nasi-vasi« harminczkét kártya helyett mind az 52 Wistkártyával ugyanazon szabályok szerint játzatk, akkor a játék »Farao«-nek neveztetik, mely különösen nagyobb társaságoknál van használatban, hogy a játékban többen vehessenek részt.

Bankadó rendszerint kettözött bankkal visszavonulhat, de legalább egyszer teljesen ki kell osztani a kártyákat; ha bankját elviszik, nem köteles ujat adni, de teheti.

Landsknecht.

A landsknecht régi német játék, melyet hazájában most is nagy kedvvel játszanak s különböző elnevezések alatt el van terjedve más országokban és így hazánkban is.

Németországban e játékot vagy francia, vagy német kártyával játszik, nálunk magyar vagy francia kártyával. A játész társaságból egynek el kell vállalnia a bankadást, mely tisztség azonban valami különös előnyökkel vagy kedvezményekkel nem jár, a mennyiben a játészok egymásután bankadókká lesznek s a bank egyik kézből a másikba átmegy. Miután a kártyát jól megkevertük volna, a bankadó jobboldali szomszédja által megemelteti a kártyát, ekkor a játészok a bankba tetszés szerinti összegeket tesznek és ezután a bankadó a kezében tartott kártyacsomóból az első legfelső lapot balra teszi, a második lapot pedig jobbra s a többi kártyát mindaddig rakja középre, a míg a két először letett kártyához hasonló elő nem kerül. A baloldalra tett kártya, vagyis első kártya a bankaré, a jobboldali a játészoké; s a játékban az nyer, a kinek a kártyája a nagy kártyacsomóból legelőször kijön. Két hasonló kártya, két király vagy két nyolczas a bankár javára szól — s ha ez kijön, úgy a középre nem tesznek kártyát, hanem a bankár egyszerűen behuz minden tételt s egyszersmind két új kártyát tesz ki jobbra és balra. Valahányszor csak a bankár nyer, mindig szünetet kell tartani; ha a játék véget ért és a kitett kártya a többi kártyacsomóban már nem fordul elő, akkor a két kitett kártyát a többi közé keverik és a kártya a többi közé kevertetvén, a pointeur megemeli; ha pedig többen játszanak, akkor az emeli meg, ki a bankárhoz jobbkéz felé legközelebb ül; ha a játék egyszer már körülment, és a kártyák újra kevertetnek, úgy mindenkinek jogában áll tételével visszavonulni, de a játék folyama alatt sem a pointeur, sem a bankár nem retirálhat. Hogyha a bankot apró részleteiben meg akarnák ugyan tenni, de a játészok egyike va banque-ot mond, úgy a többiek, az apró tételek tevői kénytelenek visszavonulni és csak az játszik, ki az egész játékot megtette; a bankárnak a nyeres után jogában van visszavonulni és a bankot átadni legközelebb váró játészosnak; ha a kint levő bank egészen nem tétetik meg, a bankár bevonhatja a meg nem tett összeget; a legközelebbi játészmánál csak azon összeg erejéig enged tétetni, a mely ösz-

szeg ujabban összejut, de hogyha a bankár akarja, úgy a bankot később pótolhatja, hogyha valaki még a bennlevő bankon felül is akarna tenni. A bankot átvenni senki sincs kötelezve, de bizonyára senki sem fogja a bank átvételét visszautasítani, miután nincs megszabva, hogy mennyit kell neki a bankba tenni és így csak annyit tesz ki veszendőnek, a mennyit maga akar, és a legelső veszteség vagy a legelső nyereség után rögtön visszavonulhat a bankárságtól. Átalában a bankárság legtöbbszörre nyereséggel szokott járni.



Durák.

E játékot két játszótól fölfelé tetszés szerinti számban akárhányan játszhatják. Legjobb, illetőleg a játék legmulatságosabb azonban, hogy ha csak öten-hatan játszáék.

Magyar kártyát kell hozzá használni, bár a francia kártya is használható hozzá s Németországban csakis francia kártyával játszáék.

Németországban ugyanis ezt a játékot »Portugalese«-nek hívják, a mint hogy a játék eredete portugál.

A Durák szó nálunk egyszerű gúnynevet jelent, a mint hogy a játékban veszített játszót duráknak hívják s a játék maga a körül forog, hogy »ki lesz a durák?«

Osztás előtt emelni kell s a ki alacsonyabb kártyát emelt, az oszt, a másik pedig kiad.

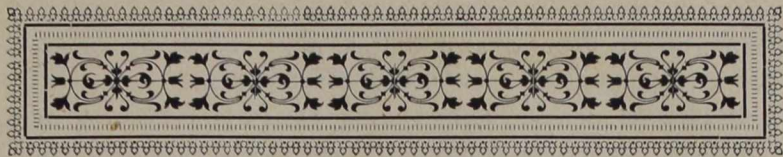
Ha csak két játszó van, akkor egyesével mindegyiknek 3—3 kártyát kell adni, a többi kártya pedig talonba tétetik.

A kártyák értéke következő sorrendben következik egymás után: Disznó, király, felső, alsó, tizes, kilences, nyolczas, hetes. A játék nem a körül forog, hogy ki minél több kártyát üssön magának, hanem ellenkezőleg, hogy minél több kártyát juttasson ellenfele kezébe. Hogyha csak két játszó van, úgy mindegyik a játékból 3—3 lapot kap, a többi pedig félre tétetik talonnak. Az egyik kártya felvettétvén tromfnak, ha ez vörös, akkor vörös szín az adout, ha pedig tők, akkor tők a tromf. Mindig az ad ki legelőször, ki nem osztott, vagy ha több játszó van, akkor az ad ki először, a ki az osztónak jobb keze felől ül; ha többen játszanak, akkor az egész játszma kiosztható, de előbb tromful kell kijelölni a legelső

vagy legfelső kártyát. A kiadott kártyára a jobb kéz felől sorban ülőknek egymásután kell kártyát tenniök, még pedig akképen, hogy az asztalon fekvő kártyát színben és rangban fedezze a reá tett kártya. Ha nincsen az illetőnek a kezében olyan kártya, mely az asztalon fekvőnél ugyanazon színben értékesebb lenne, akkor kénytelen a saját kártyái közé felvenni az asztalon levő kártyát; ha azonban a játzó a fekvő kártyát színben és rangban fedezni tudja, ezen kártyát reá teszi az asztalon levő kártyára és még a saját kártyái közül egyet reá tesz hívásul, ez a letett kártyacsomó az asztalon tovább vándorol — balról jobbra — a többi játzóhoz; a kinek a kezeiben levő kártyák közt olyan van, a mely a kártyacsomó legfelső kártyáját színben és értékben fedezi, az leteszi az illető kártyát, és még reá tesz egy tetszés szerinti kártyát; így megy köröskörül a csomag folyton nagyobbra, nagyobbra növe, míg egy szerencsétlen játzó nem lesz kénytelen felvenni az egész csomagot csupán azért, mert nincs kezében olyan kártya, mely a csomag legfelső színét fedezni tudná. Gyakran megesik, hogy egy játzóknak 10, 15, 20 kártya is jut kezébe, míg a többi játzóknak alig marad 2—3 kártya kezeiben, a ki azonban a sok kártyát kezei közt tartja, olyan ügyesen játszhatik, hogy lassanként minden kártyát az eleinte előnyben levő játzó társának kezeibe varázsolhat s ő maga megszabadul a Duráktól.

Födolog, a mire figyelemmel kell lenni, hogy minden színből a legjobb kártyákat tartsa meg az ember kezei közt, s különösen vigyázni kell, hogy a tromfokat hamar haszontalanul ki ne játssa az ember; a tromf ugyanis arra való, hogy ha az illető színben nincsen nagyobb kártyánk, amivel fedezhetnénk, úgy akkor a tromf szín bármelyik kártyájával fedezhetjük azt. Ha valaki összes kártyáit szomszédja nyakára sózta, úgy a játékból egyszerűen kiesik, s legvégül marad a Durák, kinél az összes kártyák összegyűlnek. Pénzbeli nyereség e játéknál nem szokásos. Mindössze is a vesztesnek a tréfás gunyolása a vesztesége, hogy ő a Durák és többnyire jót kaczagnak rajta.





Társas játékok francia kártyával.

Makao.



Az összes modern hazardjátékok között a Makao a legkedveltebb, azon okból, mert annak játszásánál a bankárnak és játszónak egyenlő chancei vannak a nyeresésre. A prez-nél vagyis a pontek egyenlő számánál a betét nem vész el mint a többi hazardjátékoknál, mint például a huszonegynél, a hol azt a pontek egyenlő számánál a bankár nyeri.

A játék neve Makao a hasonló nevű keletindiai gyarmattól származik és állítólag az ott állomásozó tisztek találták volna fel e játékot.

Makao az úgynevezett francia kártyával játszatik (52 lappal).

A bankáron kívül csak két játészó lehet lapvevő; a többiek tehetnek az egyik vagy másik lapra és pointeuröknek neveztetnek.

Ha a bankár a betétet nem parentálja előre, kötelezve van összesen csak annyit fizetni, amennyi a bankban van, míg hogy ha a szükséges alapnál több van és ha az ő lapja nyer, jogában áll a fölösleget is beszedni. Ezért okosan fog tenni a pointeur, ha kétséges esetben már előre megkérdezi, hogy vajjon a betét parentálva van-e?

A bankár legtöbb helyen csak akkor huzódhat vissza, ha az eredeti betéte kétszer annyivá lett. Adhat azonban több friss bankot is, kivéve ha a bankot szánja, melyet minden játészó adhat, bár előre nincs meghatározva.

A játék lefolyása a következő:

A bankár mindegyik játszónak és magának egy lapot oszt ki, a melyet azonban nem szabad megnézni. Erre az első lapra tetszés szerinti összegeket tesznek, úgy a játészók mint a pointeurek mindaddig, míg a bank-alap elegendő. Ha az összes, a

játékban részt venni akarók tettek, akkor a bankár a második lapot is kiadja a játzóknak s vesz magának is.

Makaonál az nyer, akinek a két kártya lapértékének össze-
számításánál és a nem számító 10 levonásával a legtöbb pointje
van. Igy pl. Az egyik játzó kap egy 7-est és egy 9-est, össze-
sen van nékie 16; a 10 elhagyása után csak 6 pointje van; és
miután minden úgynevezett figura: király, dám, lovas, poub és
tizes csak 0-t számít, ha egy alakja van és egy 5-se, akkor
csak 5 pointje van.

Még a következő magyarázó példák :

Ha az első két kártyában egy disznót és egy hetest kap-
tunk, összesen van 7 point, mert az egységek száma is point-
nek vétetik, ha nem érte el a 10-et; de ha a játzónak egy 7-se
és egy 4-se van, csak 1 pointtal bir, mert 7 és 4 összesen 11, a
10 elhagyásával pedig 1.

Ha a játzó az először nyert két kártyával a 8-as vagy
9-es számot érte el, akkor azt mondják, hogy a 8-as a kis, s
a 9-es a nagyütést (Schlager) csinálta, többet nem kell vennie és
ha a bankárnak nincs ugyanazon ütése, az illető betétet mind-
járt a többi betétel előtt kell kifizetni.

Példák nagyütésekre: (nagyschlager).

Alak és 1 kilenczes;

1 tizes és 1 kilenczes;

1 nyolczas és 1 disznó;

1 kettes és 1 hetes;

1 négyes és egy ötös.

Példák kisütésekre. (kisschlager).

Alak és 1 nyolczas.

1 tizes és 1 nyolczas.

Két kilenczes.

1 hetes és 1 disznó.

1 hatos és 1 kettes.

1 ötös és 1 hármás.

Két négyes.

Ha a bankárnak legelőször a saját kártyájával van ütése,
azt kell mondania: »felmutatni« vagy röviden »fel«, a mivel az
van mondva, hogy a bank részéről nem adatik harmadik lap

Akinek nagyütése van, természetesen az előbb nyer, mint
akinek csak kis ütése van.

Ha azonban a bankárnak nincs ütése, azt kell mondania »Adok«, ami annyit jelent, hogy még egy harmadik lapot is oszt ki.

Mikor kell tehát egy harmadik lapot venni, vagy megmaradni a kettő mellett?

Tapasztalat szerint mindig előnyösebb a pointeurre öt pointnál vagy a felett megmaradni, öt point alatt még venni.

Mert hogya ötje van, az új vevésnél vehet még egy ötöt és lesz 10-e, vagyis semmije. Vehet egy hatost és lesz 1-e, hestest lesz 2-öje, 8-ast háromja vagy négyje, 9-est és lesz 4-e, tehát öt esetben csak rosszabbítja chanceait, míg csak 1, 2, 3, és 4-es vevésénél, tehát csak négy esetben javíthat pointján.

A bankárnak jogában áll (jobban mondva az az egyedüli előnye van a makaonál) a harmadik vett lapokat megmutattatni magának. Ha tehát neki egy alakot vagy tizest mutatnak, biztosra veheti, hogy a pointeurnak legfeljebb 4 pointje van és nyugodtan megmaradhat négyen.

A bankárnak jogában áll a két első kártyát kettesével is kiadni: az esetben azonban figyelmeztetnie kell a játzókat és a betéteknek még a kártyák kiosztása előtt kell letéve lenniök.

Brand az, ha a bankártól az kívántatik, hogy a fent fekvő kártyák egy számát dobja el. Ha azt látják például, hogy felülről rosszul jön a kártya, akkor 1, 2, 3 kártyát anélkül, hogy azok számát meghatároznák, el lehet dobni felülről. Ehhez azonban csak a bankár és játzónak van joga.

A bankár teheti ezt tetszés szerint. De nem szabad »brenolnia«, ha a játzók egyike már előzetesen »Brandot« kívánt.

A játzó kívánságára a bankárnak már előre meg kell mondania, hogy egyenként vagy kettesével adja-e a lapokat. Minden játzónak jogában áll, ha a taille (osztás) nem jön kedvezően, vagyis nem ad neki kedvező kártyákat, új keverést kívánni.

Ha az egyik játzó kezében kedvezőtlen point, vagy legfeljebb 1 van, szabad neki a megsemmisítést ajánlania.

Ha a bankár az elősorolt kártyák száma helyett egyet vagy többet ad ki, akkor minden játzót e körülmény felhatalmazza arra, hogy betétét visszakérje.

Minden játzónak joga van magának tartani az egész bankot és ily esetben szabad a bankárnak neki azt 1 vagy 2 lapra adni. Ha a bank már megvan kettőzve, visszavonulni köteles.

A bankár csak akkor változtathatja önkényt az elsőséget (Vorhand), ha »brand« kívántatott és azt megis adta.

Ha a bankadó elnézésből, akkor midőn neki kis vagy nagy »ütése« (Schlager) van, azt mondja, hogy »adok« helyett hogy »fel«, a játszónak joguk van lapot venni, daczára annak, hogy bankadó rögtön kijavitja szavait és »felvetést« mond; viszont azonban a játzók is kötelesek az esetben, ha slagerjök van is, s a bankadó »adok« szavára »veszek« szót használnak, harmadik lapot venni, s ha »maradok« szót mondanak, bevárni a bankár által esetleg vétel által elért eredmény constatálását; a bankadónak joga ily elnézéssel szemben is fennáll, hogy az adott harmadik lapot megnézhesse; de ezzel élni nem szokásos, ezért igen ajánlatos a slager illetén elnézését legalább elhallgatni, nehogy a játzók, illetőleg a bankadó 6 vagy 7-re is bevágjon.

Az úgynevezett »repülő bank«-nál a bankadás sora balról jobbra történik; elsőséget csak egy megbukott bankadóval szemben biztosít a játék, de csakis a játzma kártya egyszeri kiosztásáig, s csakis ha a bukott bankadó erre jogot formál; új osztásnál annak adja a bankár, kinek akarja, elsősége van persze annak, ki az egész bankot megteszi.

Ha a bankadónak a játzóval egyenlő pointja van, jogában áll játzónak tétjét visszahuzni; ha két lapra adja bankadó, s csak az egyiket üti meg, úgy a játzó mint bankadó a fél téttel megretirálhat, bankadó azonban csak ha bankja a meghatározott minimalis összeget elérte.

Az esetben, ha bankadónak a játzóval egyenlő pointeja van, beáll a müneven jelzett »apre«, melylyel egyik sem nyer; új osztás előtti tétjét visszahuzhatja a játzó s bankadó is, de csak a bank megretirálásával együtt.

A kártyát nem kell okvetlen emelni a játzónak, bankadó maga is teheti azt, sőt keverés után azon kérdésre, hogy lehet-e? rögtön bele kezdhet az osztásba anélkül, hogy emelt volna, de kérdését fel kell tenni, mert a játékos bármelyikének joga van bizonyos számú kártyát brennoltatni mindjárt a játék elején is.

Tétet be- vagy elvinni, csak a mondott mennyiségnek a kártyák felvágása után való constatálásával lehet; helytelen mondást mindig corrigál a kártya, nem lehet tehát sem a bankadó, sem a játzónak a tétet elvinni, az esetben sem, ha kevesebbet mondana ellenfele az ő kártyájánál, ha annak tény, hogy többje van. Eldobott kártyának értéke nincs, még ha a játzó vagy

van. Eldobott kártyának értéke nincs, még ha a játzó vagy bankadónak esetleg háta megett levő egy vagy több tanuja volna is arra, hogy neki nyerő kártyája van; még az esetben sem, ha a játzó felek egyike véletlenségből többet mondana a tényleges mennyiségnél, melylyel kártyáiban bir. Ezen szabálytól az utóbbi concret példánál az igaz, hogy magán körökben elszoktak térni; s ez részben indokolva van, a mondjuk véletlen elnézésből eredt helytelen anszagolás miatt, melyet igaznak vélt ellenfele s ezért dobja el kártyáit; de mindenesetre ajánlatos, csak a kártya kölesönös felmutatása után intézkedni a tétek felől.

A bankhoz másnak, mint a bankadónak nyulni nem szabad, a tétek a bank mellé teendők, s a bankár teszi hozzá akár az osztás előtt, akár az osztás után a megfelelő mennyiséget.

Játszók bármelyikének jogában áll, a harmadik kártya levétele előtt tét visszavonást proponálni, s azt elfogadni vagy visszautasítani. A játzók kártyáira tevők ebbe bele nem szólhatnak, úgy abba sem, hogy játzó vegyen-e még lapot vagy megálljon.

Ha bankadó egy mással, vagy többel együttesen tett pénzzel játszik, társának nincs joga részét a bankból kivenni, sőt annak a bankadó tárczájából pénzzel való kielégítését követelni sem. Az esetleg megretírt bank után van osztozásnak helye.

Bankadó felelős minden tét teljes kifizetéséért, a bankár társához a játzónak semmi köze, tőle pénzt nem követelheti, viszont a játzó sem tartozhatik másnak csak a bankadónak.

A játékosok miképeni játszmaíra nézve utasítást adni nagyon nehéz, itt tisztán csak szerencse határoz, s míg a makaó asztalnál már nem egy eset volt, hogy bankadó egymásután 10 slagert vágott fel, viszont úgy erre, mint ellene számításokat tenni és pénzösszegeket feltenni nem lehet.

A játzók egyéni szerencséje még az, melyre némi alappal számítást lehet tenni.

A »repülő bank«-nál azonban már határozottan van játék mód, mely valószínűséggel bir a nyeresre. És ez az, hogy amig az ember pointeur, addig tegyen csak kis téteket, bár legyen bukott bankadó, ha ép nem muszáj, ne tartsa, vagy legfeljebb egyszer az új bankot, hanem várja be türelemmel a bankadás sorát, erős játzók közt a bank majd mindig meg van téve, üssön csak be négyszer egymásután a bankjában, már egy tekintélyes summa kerül ki, úgy hogy nyugodtan játszhatik tovább; s ha látja, hogy bankja jól megy, könnyen tud nyerni, apre nincs, adja tovább.



Ha valakinek úgy a bankárnak van lehetőséges sokat nyerni aránylag nagyon csekély téttel. De ha mint bankadó több bankjával bele bukik, kelljen fel s ne forsirozza a játékot tovább; különösen ne menjen pénze után, tételeit mint pointeur se ketőztesse, sőt ellenkezőleg tegyen kisebb összeget, a szerencse majd hozzá is fordul.




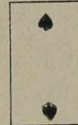
Halberzwölf.


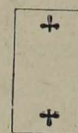
Francia kártyával játszható hazard játék. Van egy bankadó és játékos lehet 6—8-ig is, de rendszeren 3—4 szokott lenni. A bankadás lehet fixirozott is, de lehet »repülő« is.

A kártyák értéke összeadható különböző szinekből is; még pedig a disznó (»as«) 11. (disznónak a francia kártyákban az egy szemmel, herz, caro, treff, vagy pikkellátott kártyát nevezzük) minden figura, tehát a király, dam, poub $\frac{1}{2}$ -et számitanak a többi kártyák annyit érnek, mint a mennyi szem van rajtuk. Tehát:

		=	10 $\frac{1}{2}$
---	---	---	------------------

		=	11 $\frac{1}{2}$
--	--	---	------------------

		=	11
---	---	---	----

		=	9
---	---	---	---

és így tovább.

Bankadó egyenként ad egy-egy kártyát jobbra osztva minden játékosnak s végül magának.

A játékos, ha nem kapott jó kártyát, melyre tenni lehetne nagyobb összeget, kérhet helyette egyszer másikat s a bankártól függ adni vagy nem adni.

Játékosok kártyájukat nem látva tesznek a bank erejéig téteket; játékos, ha az első kártya ász, vagy tizes, meg is állhat, ha azonban kér reá még egyet vagy többet, tétjét meg is javíthatja. Sorba adva a kártyákat a bankár játszik, neki nem szabad becserelni lapját, arra kell játszani. S ha már elégnek véli kártyáit felkéri a játékosokét is, s kinek a bankadóval egyenlő mennyisége van, elvesziti tétjét, ha jobb kártyája van, nyer.

Dupla bankkal lehet megretírálni; egyik játékos a másikéra tehet; de tehet olyan is, ki kártyát nem kap, de csak ha a játékos elfogadja s csak a bank erejéig, bank adónak kötelessége elfogadni minden tétet.

A huszonegygyel majdnem azonos játék.



L' h o m b r e.

1. L' hombre-t 2 közönséges whistkártyacsomóval játszák, melyből a tizesek, kilenczesek és nyolczasok eltávolíttatnak. Így tehát még minden csomóban 40 kártya marad. Ezen két csomó, mint a whistnél felválltva szolgál, az egyik játszásra, a másik »szin« csinálásra.

2. A kártyáknak, a szerint, a mint feketék (treffle és pique) vagy vörösek (coeur és carreau) következő leszálló rangjuk van:

a) a fekete színben: király, felső, alsó, hét, hat, öt, négy, három, kettő (ha nem tromf). Ha azonban az illető szín tromf, annak »kettese« manille-á lesz (3. szabály). Mindkét fekete disznó mindig matadore. (3. szabály).

b) a vörös színben: király, felső, alsó, disznó (ha nem tromf). Ha az illető szín tromf, akkor: a hetes manille-á, a disznó pedig ponto-vá lesz. (3. szabály).

A két színben tehát mindenekelőtt az a lényeges különbség, hogy a fekete színben a szám-kártyáknak (hét, hat stb) rangja felülről lefelé, a vörös színben ellenben alulról felfelé (kettő, három stb.) halad.

3. Matadore. A kártyáknak ismert (a 2. szabályban megemlített) elnevezésein kívül a l'hombre-nál még a következő megjelölései szokásosak:

a) Spadille: a pique=disznó, mely a játékban a legmagasabb kártya.

b) Manille: a tromfkettes a fekete színben vagy a tromfhetes a vörös színben.

A manille-nak rangja közvetlenül a spadille rangja után következik. (Az itt fennforgó principium következő: mihelyest egy kártyaszín tromf, legalsóbb kártyája másodrangúvá lesz).

c) Basta: a treffle=disznó, mely harmadrangú kártya a játékban.

d) Ponto: egy vörös kártyanem disznójának neve, ha ez tromf és ezen esetben negyedrangú (míg mint mellékszín, az alsó után következik. 2. szabály, b).

e) A spadille, manille és basta matadore-nak neveztetik, ugyanez a neve még az ezen háromra közvetlen és szakadatlan sorban következő tromfnak is.

Ha a sequenciában a legfelsőbb kártya (a spadille) hiányzik, hamis matadore-nak neveztetik.

Jegyzet. A királyok force-nak is neveztetnek, azonban semmi egyéb behatással a játékra, mint éppen azzal, melyet saját stichelő erejük hoz magával, nem bírnak.

Ennélfogva ezen játékban következő tromfok léteznek felülről lefelé:

I. a fekete színben: Spadille, manille, baste, király, felső, alsó, hét, hat, öt, négy, három; összesen 11 darab.

II. a vörös színben: spadille, manille, baste, ponto, király, felső, alsó, kettő, három, négy, öt, hat; összesen 12 darab.

4. A színnek ismeretessé kell lennie. Ha azonban egy játészónak a követelt szín nincs (ez a renonce), saját véleményétől függ, hogy tromfoljon-e vagy pedig (egy tetszés szerinti mellékszín) ledobjon-e. Ha tromf követeltetik (hová mindenkor a spadille és baste — 3. szabály a és c — tartoznak), akkor, mint magától értetődik, tromfolni kell, azonban érvényes az a szabály, hogy a 3 matadore-t (spadille, manille, baste) elhallgatni (azaz nem ráadni) szabad és pedig a következő feltételek alatt:

a) a spadille minden körülmények között elhallgatható;

b) a manille-t ki kell szolgáltatni a spadillenek, minden más tromftól azonban megvonható;

c) a baste a spadille és manille-nek kiszolgáltatandó, más tromftól azonban megvonható;

d) ha egy kisebb adout van kijátszva, és a másodkéz dobta a spadille-t vagy manille-t, akkor még ezen esetben is megvonható a manille, vagy a baste a magasabb matadortól.

5. Ütések szerint számitanak. A játszma feltétlenül meg van nyerve, mihelyest a hombre (játszmaelvalló) 5 ütést csinált; továbbá, ha a l'hombre 4 ütést, a 2 ellenfél közül azonban az egyik három, a másik 2 ütést csinált. A játszma »remise« akkor, ha a l'hombre és az ellenjátszók egyike külön 4 ütést vagy ha mind a három játzó külön 3 ütést csinált. »Vole« mind a 9 ütés csinálását jelenti. Az első, megszakítás nélkül csinált 5 ütés premieres nevet visel. (Hasonlítsd össze továbbá a 7. és következő szabályokat).

Megjegyzés. Minthogy az ütések száma a játszma felett dönt, ezeket (mint a whistnél) úgy kell elhelyezni, hogy számuk könnyen áttekinthető legyen.

6. A l'hombre-nál következő tourák léteznek, melyek közül mindig a következő az előtte lévőt kiszorítja:

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| a) kérdés, | k) solocouleur, |
| b) szinkérdés, | l) solo tout vagy kijelentett vole, |
| c) tourné vagy kiscasco, | m) ugyanez színben, |
| d) obscur felülről 8 lappal, | n) grandissimo vagy solo granda, |
| e) obscur alulról 8 lappal, | o) nullissimo, |
| f) obscur felülről 9 lappal, | p) mohr (mort), |
| g) obscur alulról 9 lappal, | q) spadille forcé, |
| h) respect, | |
| i) solo vagy sans prendre, | |

ad a. A »kérdés« azon ajánlat, l'hombre-t azon megengedéssel elvállalni, hogy kártyái közül azokat, melyek az elvállalt játékra nézve hiábavalóknak vagy ártalmasoknak látszanak, ecartálhassa és a talonból kiegészíthesse a játzó. Rendszerinti körülmények között a vett kártyáknak száma sohsem fogja a 8-as számot felülhaladni, mivel egy szolid játzó bizonyára nem fog egy játékot elvállalni, ha nincs legalább is egy jó kártya kezében. Ha azonban egy merész játzó még is megteszi, és 9 uj kártyát vásárol, úgy hogy az ellenjátszók számára a talonban csak 4 kártya marad, akkor bete-t kell irnia (8. szabály). Megjegyzés: Hogy a l'hombrenál mely kártyák jók, egy más kártyajátékokban gyakorlott játzó könnyen fogja megismerni a 2., 3., és 4. szabályokban mondot-

takból. Spadille, baste és királyok (force-ok) föltétlenül jó kártyák — természetesen relativ értékre nézve. — Manille-k és ponto-k csak akkor lesznek azzá, ha színök tromf, vagy azzá lesz. Ha az alsótól kisérve vannak, okvetlenül egy ütésre lehet számitani. Sequensek (egy színnek egymásra következő kártyái) szintén figyelemre méltók.

L'homme először »vásárol«, utána jobbfelöli szomszédja, utoljára a harmadik játzó. Megjegyzendő, hogy, ha az első ellenjátzó véli, hogy kezében ellenjátzma nincs, inkább játzófelelnek fogja a talont hagyni ellenjátékának esetleges jobbitására.

A ki l'homme marad, egy tetszés szerinti szint tesz tromffá, azonban, ennek a vásárolt lapok megtekintése előtt kell történnie. Ha ez elmulasztatik, a jobbfelöli játzónak és utána a harmadiknak azonnal szabad egy tromfszint megnevezni.

Megjegyzés. A ki egy »kérdést« elvállal, kezében legalább is három ütést kell hogy birjon, máskülönbén hazardjátzó lenne. Az obscurkérdések is, melyeknél 8 usque 9 kártyát ecartálnak, ténylegesen hazardjátékoknak neveztetnek.

ad b. A couleurkérdés a közönségestől abban különbözik, hogy ennél a második csomóban (1. szabály) felvetett szín a tromf. Duplán fizettetik (7. szabály).

ad c. Tourné vagy kiscasco abban áll, hogy l'homme az első kártyát felfedi, melyet a talonból tetszés szerinti mennyiségben vásárolt, és azzal tromfot csinál. Ha az első kártya egy fekete disznó (egy feltétlen matador), akkor vagy pique vagy treff a tromf, vagy pedig egy második kártyát fed fel, mely azután lesz tromffá; továbbá szabad neki magát egyik vagy másakra elhatározni. Ezen 3 nuance a játék kezdésénél megbeszélendő és állapítandó.

Megjegyzés. Egy tourné couleurben többet számit.

ad d. Obscur felülről 8 lappal. Ezen játékban a l'homme-nak kötelessége, 8 lapot venni. Tromfot csak akkor kell mondanania, miután a vett kártyákat már megnézte (ellentétben az egyszerű kérdéssel), ez ezen kifejezésben: obscur (sötét) van kifejezve, ugyanis: egy játzsmát felváltani, a nélkül, hogy tromfszín előbb kijelöltetett volna. Ezen kifejezés »felülről« magától értetődik.

ad e. Obscur alulról 8 lappal. Előbbihez hasonló, csak hogy a 8 lap (a helyett, hogy, mint az előbbinél a talonból felülről) itt alulról felfelé vétetik.

ad *f.* Obscur felülről 9 lappal. Éppúgy, mint ad *d.*, csak-hogy mind a 9 kártyát ecartálni kell.

ad *g.* Obscur alulról 9 lappal. Éppúgy, mint ad *e.*, csak-hogy 9 ecartált lappal.

Megjegyzés. Könnyen megismerhető, hogy az obscurtourák kockkázttatott játszmák; csak akkor vállaltatnak el, ha a többi játszó társak passzoltak, vagy ha mintegy azon gondolatra térítettünk, hogy a talonban még igen jó kártyák vannak jelen.

ad *h.* Respect. A kinek mindkét fekete disznója (a feltétlen matadore-ok) megvan, ezeket az asztalra teszi és megelőző kérdéseket ezzel elüti Respect vagy mint aa) tourné játszatik és ekkor neve »grand tourné« vagy grand casco« (mint ad *c.*) vagy bb) mint obscur, azonban csak 7 kártyának ecartálása után.

I. Jegyzet. A játék kezdeténél megbeszéltetik, vajjon respect kötelező-e vagy nem. Első esetben valószínűleg a respect-kérdőnek is meg fogják engedni, egyszerü vagy couleurkérdéseket csinálni (ad *a.* és *b.*) és ezért a díjat megbeszélni.

II. Jegyzet. A kinek mindkét fekete disznón kívül még több jó kártyája (talán manille-ja) van különböző szinekből, inkább grand cascot fog választani.

ad *i.* Solo vagy sans prendre különösen abban különbözik valamennyi előző kérdésektől, hogy a l'hombre-nak a talonból nem szabad kártyákat hozzávásárolni. A ki solot mond, annak 5 vagy legalább 4 ütessel kell birnia. A talon az ellenjátszókra esik tetszés szerinti vásárlásra.

ad *k.* Solocouleur, mint a tromfszinnél ad *i.*

ad *i.* Solo tout annoncé vagy bejelentett vole, a közönséges solotól csak abban különbözik, hogy már mindjárt a kezdésnél jelentik, hogy mind a 8 ütés megcsinálását elvállalják.

ad *m.* Solo tout couleurben, mint ad *l.* couleurben.

ad *n.* Grandissimo vagy grand tulajdonkép solo tromf nélkül, a spadille-t és bastát kivéve. Ezen kettő természetes ütőerejét megtartja. A talon azonban egészen érintetlen marad, azaz sem a l'hombre-nak, sem az ellenjátszónak nem szabad venni.

ad *o.* Nullissimo vagy null szinte tromf nélkül és ecartálás (vevés) nélkül játszatik, nemkülönben itt spadille és baste is elvesztik rangjukat, a mennyiben tulajdonképeni színöknek alsója mögé jutnak. Null-nál l'hombre egy ütést sem vállal el. Minden ütésért, melyet csinál, egyszer béte lesz (*c.* 8. szabály).

ad *p.* Mort. Ha mind a 3 játszó passzolt, a kijátszónak és

utána minden játszónak sor szerint joga van, az egész talont, mely 13 kártyából áll, felemelni és magának abból, 4 kártya ecartálása után, egy »kérdést« kiválasztani. Mort-nak 6 ütést kell csinálni, hogy nyerjen, és ha vesz, mindig codille (azaz dupla bête.).

Megjegyzés. Magától értetődik, hogy az, a ki a mort-ot felveszi, másodszor már nem passzolhat.

ad *g.* Spadille forcé. Ha mind a három játzó passzolt, annak, kinek kezében a spadille van (ha csak nem fekszik ez a talonban), egy »kérdést« kell játszania.

I. Megjegyzés. A játék kezdésénél megállapittatik, vajjon a *d, e, f, g, n, o, p, q* tourák vagy közülök melyek engedtetnek meg. Tulajdonképeni l'hombrejátzók ezeket okvetetlenül kizárják.

II. Megjegyzés. A ki egyszer passzolt, játékot már nem válalhat el. Kérdez az egyik és a többiek passzolnak, úgy egy kérdés-nemnél (a-tól h-ig) kell maradni. Ha a toura megneveztetett, akkor annál kell maradni.

7. Játszanak:

- a) a tétért, vagyis a törzs-bête vagy Blockért;
- b) a játszma-bêteért;
- c) a Rockért (Roccamble);
- d) a honneur-okért vagy kiadásokért.

ad *a.* A tét a kártyatöke, melyet a mindenkori kártyaosztónak kell tennie, és a melyért tulajdonképen játszanak. Ennek értéke 1 point vagy márka (melynek pénzértéke tetszés szerint megállapítható). A ki tehát például az első játékot egy egyszerű »kérdés«-sel honneur nélkül (ad *d*) nyeri, éppen csak ezen egy kát vesz ki. Hogy azonban a játék már elejétől fogva nagyobb érdekekkel birjon, nagyobbára szokásos, hogy a játszótársak mindegyike a kezdésnél egy márkát betesz, mely tőkebetenek nevezetik, úgy hogy már eleinte 4 márkáért játszanak (ugyanis 1 márka kártyatökéért a kártyaosztótól és 3 márka tőkebête-ért), mig egy esetleg előforduló bete szintén 4 márka értékű (hasonlítsd ad *b.*). Ezen tőkebête-et addig ismétlik, mig játékbete (ad *b.*) illetőleg a Block (ad *c.*) keletkezik, ha pedig ezek absorbeáltattak, a tőkebete újra kezdődik.

ad *b.* Játékbête. A ki egy játszmat elveszit, bête-tel lesz büntetve; ez mindig annyit tesz ki, a mennyi a legfelsőbb tálczában van; legközelebb tehát 4 márkát (ha tőkebête-el játsz-

nak), melyek szinte a tálczába tétetnek. A következő játszma tehát többé nem 4 márkáért, hanem 9 márkáért (az új kártyatökét bennfoglalva) játszatik, és ugyanannyi lesz az értéke egy benne előforduló bête-nek is. Így megy ez tovább egymásra következő vesztett játszmaéknál, ha csak ezen merész folytatásnak közös megegyezés szerint határ nem szabatik. (Lásd ad c.).

ad c. Rock vagy Roccamble. Bête lesz mindenki (teljes vagy megegyezett magasságban), a ki bizonyos megemlített (8. szabály) hibákat elkövet, csak hogy ezen bête-ek a Rockba tétetnek. Ezt az alsó tálcza képviseli, mely minden bête fizetést felvesz és tartalékot képez.

Mérsékelt játzóknál azon játékbête-k is a rockba jönnek, melyek a kiszabott határon túlérnek. Ha például a játzók abban egyeztek meg, hogy egy bête-nek értéke se haladja felül a 8 márkát, és feltéve, hogy egy játszmanál éppen 8 márka van a legfelsőbb tálczában, akkor csak az ezen játéknál esetleg előforduló büntetési bête-pénzek és ha l'homme is vesz, játékbête-je az ujonnan hozzájáruló kártyatökével együtt a rockba fognak jutni, míg a felső tálczában lévő 8 márka a következő játéokra marad. Vagy pedig az új kártyatöke is a felső tálczába jut és a bête-nek most már 9 márka az értéke és így tovább akképen, hogy a bête bár még növekedhet, azonban csak egy márkával.

Az ily módon összegyűjtött bête-k, mint már említve volt, egy tartalékot képeznek, mely arra való, hogy a felső tálcza ismét megtöltessék, ha ez egy nyerő l'homme-től (vagy Codille-től, 9. szabály) kiürítettett. Hogy mennyi jusson ezen esetben a rockból a tökébe — téttálczába — szintén a játék megkezdése előtt megbeszéltetik, azonban ezen tekintetben érvényes az, hogy a rockba utoljára jutott bête a tökéhez feljut, vagy az is, hogy az éppen kivett töke ismét helyre állittatik. Ha tehát például az utolsó töke 8 márkát tett ki, akkor az új tökéhez a kártyaosztó egy márkát, a rock pedig 7 márkát, összesen tehát 8 márkát fognak szolgáltatni.

A mi a rockban marad a bevezett játszma után, egyenlően osztatik el; ha azonban egy játzó ok nélkül a játszma közepén felhagy a játékkal, akkor elfogadtatik, hogy az a rockról lemond.

Jegyzet. Ezen szabály, mint magától értetődik, nem igen szigoruan tartatik meg. Méltányos játzók bármely gyöngö okkal is meg fognak könnyen elégedni.

ad *d.* Honneur-ok vagy »kiadások« külön teljesítések a játszótársaktól a l'homme részére, ha ez nyer, a tőke illetőleg a bête mellett, vagy tőle a játszótársak részére, ha veszít. Ezek a játszóknak tájékaik vagy kedélyállapotai szerint változnak, azonban ez útmutatóul szolgálhat:

A »kérdés«-ért semmi (b. szabály, ad <i>a.</i>),	
Tourné vagy kiscascoért (b. szabály, ad <i>c.</i>)	1 márka,
Obscurért felülről 8-al (b. szabály, ad <i>d.</i>)	2 »
Ugyanazért alulról 8-al (b. szabály, ad <i>e.</i>)	3 »
» felülről 9-el (b. szabály, ad <i>f.</i>)	4 »
» alulról 9-el (b. szabály, ad <i>g.</i>)	5 »
Respectért (b. szabály, ad <i>h.</i> , I. jegyzet, egyszerű	2 »
Respect grand cascoért (b. szabály, ad <i>h.</i> aa)	3 »
Respect obscurért (b. szabály, ad <i>h.</i> , bb)	4 »
Solo vagy sans prendre-ért (b. szabály, ad <i>i.</i>)	2 »
Solo tout annoncé vagy bejelentett vole-ért (b. szabály, ad <i>c.</i>)	12 »

Grandissimoért (b. szabály, ad *n.*) megbeszélés szerint,
Nullissimoért (b. szabály, ad *o.*) » »

Mortért semmi.

Továbbá mindenkor fizetnek:

A 3 matadorért (3. szabály, <i>e.</i>)	1 márkát,
minden következő matadorért (ibid.) szinte	1 »
az öt első ütésért (b. premières, 5. szabály)	1 »
három vole-ért (tout, fel nem mondva, 5. szab.)	4 »

Mindezen tétek duplát fizetnek, ha couleurben játszottak (1. és 5. szabály ad *b.*, ad *c.* jegyzet, ad *k.* stb.) A couleurkérdésért megbeszélés szerint semmi vagy 1 márka jár.

Matadore, premières és vole csak a l'homme-nak (ha nyer) vagy a l'homme által (ha veszít) fizettetnek. Egy ellenjátszó kezében lévő matadore-oknak tehát nincs semmi értékük.

Egy nyert vole-nál (fel nem mondott) a premières-ek nem számíttatnak; ha ez elveszítettik, akkor a premières-ekkel kompenzálódnak, minden egyéb ellenben kifizettetik.

Ha a l'homme egy kérdés vagy solot dob, elveszítettnek jelenti a kijátszás előtt, esetleges matador-jai nem számíttatnak.

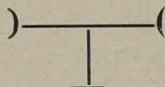
Megjegyzés. Fölírás a blockba. A tökebete befizetése helyett ez fel lesz írva, azaz a játszók mindegyike vonalokkal vagy számokkal egy márka mennyiséget jelez, melyek mindegyike egy tökebete-t képvisel. Nemkülönben mindegyik, a kinek

bête-t kell fizetnie, ezt saját magának feljegyzi. A játzóknak összes blockja tehát a rockot (tartalék) képezik. Ha valaki egy hombre-t nyer, egy bête-t övéi közül kitöröl, a mi annyit jelent, hogy azt a közös pénztárból kivette. Ha több bête-je nincs már, szomszédjának egy bête-jét kitörli és magának ettől annak értékét kifizetteti. A kártyatöke kivéttetik, vagy (a passzolásnál) a következő játszma maradá, vagy (a játékbête-nél) lejön; hon-neurok (kiadások) azonnal kifizettetnek vagy debitáltatnak. A felírt blocknál szabály szerint egy és mindenkorra megállapítatik egy mindenkori bête-nek magassága.

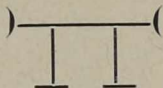
Ha a játzóknak nem akarják megfizetni minden egyes toura után az illető tételeket, hanem a játék befejezte után hozzák rendbe a nyereség és veszteséget, akkor egy könyvvezetés támad, mely bizonyos figyelmetességet követel.

Ez vagy egy által mindenkiért, vagy mindenkitől külön magáért vezetettetik.

Ha mindegyik saját számláját vezeti, asztalsarokjában, vagy maga előtt ezen figurát rajzolja:



A vizirányos vonal feletti hely követelését képviseli. Ide mindenekelőtt tökebête-jét fogja felírni. Továbbá valamennyi bête-t, melyeket fizetnie kell. A merőleges vonaltól jobbra és balra levő a köz tartozását képviseli és pedig a jobbfelöli tartozását a jobbfelöli szomszédnak, a balfelöli tartozását a balfelöli szomszédnak. Ha négyen játszanak, a figura ily alakot vesz fel:



melynél a középső köz a két merőleges vonalon belül az átel- leni játzóknak való tartozását képviseli.

A kártyatöke lefizettetik, a passzolásnál megtoldatik, és ha l'hombre nyer, a 7. szabály szerint kivéttetik. Ha a l'hombre bête-é lesz, úgy a kártyatöke az alsó tálczába tétetik be és ott egy rock-ká halmozódik, mely felhozatik és a játszma végén szétosztatik, ha több bête már nincs.

Ha tehát egy játzó egy hombre-t nyer, úgy mindenekelőtt a kártyatökét fogja kivenni és egy bétet követeléséből (a vonal

felett) ki fog törölni. E mellett közömbös, hogy mily nemü a bête, vagy hogy kitől nyeretett. mert a követelés a kassza felett azon összegeket képviseli, melyekkel minden játzó a közpénztárnak tartozik. Ha tehát valaki egy bête-t veszít, a közös pénztárhoz (rock) contribuálja, a mennyiben magának felírja, éppen úgy. ha valaki a bête-t megnyeri, úgy a közöspénztárból kiveszi, a mennyiben követeléséből kitörli. — A megnyert honneur-ok jobbról és balról a játzóársak felé iratnak. A mit a játzóársaknak fizetnünk kell, azt ezek ugyanily módon fogják felírni.

Ha valaki egy bête-t nyer és a közös pénztárnak többé nem tartozik (a vonal felett semmi sincs már felírva), akkor ezt egy tetszés szerinti játzóársról veszi, a ki ilyenekkel még tartozik, azaz a játzóárs bête-jét kitörli, a nyerő ellenben a vonal alá az illető játzó felé írja. Ha senki sem tartozik már, új tőkebêtek iratnak fel.

A játzma bevégezte után a tartozások a játzóársaknál levő követelésekkel eligazittatnak. A még meglévő bête-k összeszámíttatnak és az esetleg még fennmaradt kártyatőkékkel együtt valamennyi játzóársak között egyenlően szétosztatnak.

Ha egy elvállalja a könyvvezetést mindenkiért, akkor minden egyes játzóársnak contot fog behelyezni és ezt mindjárt eleinte a tőkebête-ekkel debitálni.

Minden bevégzett toura után összeszámítja a nyereségeket a kiadásokat beszámítva — vagy a veszteséget, ha l'homme vesztett — és hitelez a nyerőnek — debitál a veszítőnek — az összegért. Ezután debitál (illetőleg hitelez) a játzóársaknak az illető kiadásokért. Éppugy debitáltatnak esetleg előforduló büntetési bête-k. Ezen jelek — (minus) és + (plus) a debet (—) és hitel (+) megjelölésére szolgálnak, például, kezdetben 9 márka tőkebête-t irnak fel; a contok tehát így fognak szólni:

A 9 márka,

B. 9 »

C. 9 »

Ezután kezdődik a játzma és A. nyeri a l'homme-t egy egyszerű kérdésre 4 matadorral, úgy hogy a költségek 2 márkát tesznek ki, C. ellenben valami hiba miatt bête-t fizet. A.-nak 7 hiteleztetik (3 tőkebête-ért és 4 költségért). B. 2-vel (költség) debitáltatik és C. 6-al (2 költség, 4 bête). A második tourát A. nyeri ismét 1 márka költséggel. A könyv ennél fogva a második toura után következőleg fog kinézni:

	Tökebête	Első toura	Második toura	Harmadik toura
A.	— 9	— 2	+ 3	
B.	— 9	— 11	— 12	
C.	— 9	— 15	— 16	

A könyvvezetés ezen neme azon előnnyel bir, hogy minden toura után a tökebête-eknek, azaz a rocknak állapotát áttekinthetően felmutatja. Jelen példában:

	— 12
	— 16
összesen	— 28
ebből	+ 3
maradt	— 25

melyet még le kell játszani.

8. Büntetések. Minthogy a l' hombrejátéknak szabályai oly időszakból erednek, melyben a jognak vagy jogtalanságnak érzése kevésbé a belső tudatból, mint inkább a tetteknek következményeiből származtatott le, azért ezek büntetéseknek sokaságát tartalmazták, melyek az akarattal vagy akarat nélkül elleneselevőt érzékenyen találják. Ezen büntetések közül igen sok kiveszett a használatból s mások hiábavalókká lettek. Ha pl. valakinek az a szokása, hogy a kártyákat álnok szándékból elárulja, vagy hogy többet beköveteljen, mint a mennyi jár neki, és más ilyesmi, akkor valószínűleg a többiek a helyett, hogy büntetnék, inkább egyáltalában nem is fognak egy ily játszóval játszani. Vagy pedig, ha egy játszó egyszer véletlenül egy kártyát leejt, úgy hogy láthatóvá lesz, játszótársai nem fogják mindjárt álnoksággal vádolni és ezért megbüntetni. Az újkornak erkölcei, melyek a középkoriakkal összehasonlítva némiképen gyengültek, magukkal hozzák, hogy az emberek egymásnak bizonyos tiszteletet és toleranziát előlegeznek. Ha a jelenben minden hívást oly szigorúan itélnék meg, mint az a régi könyvekben írva van, úgy a l' hombrejáték sokkal inkább büntetési feladattá, mint vidám időöltéssé lenne. Más oldalról tekintve a játéknak nem szabad slendriansággá elfajulni; némely szabályokat be kell tartani és az elleneselevősnek következményeit megállapítani. Ez következő büntetési szabályokban van bennfoglalva.

Alapelvnek el van fogadva, hogy senkinek sem szabad bármely szabálytalanság által, akarattal vagy akarat nélkül, egy más

játszónak kárt szerezni. Ezen alapelv nem csak a következő büntetéseket fogja megvilágítani, hanem egyéb itt fel nem említett eseteket is eldönteni. A ki rosszul vagy hanyagúl vagy vigyázatlanúl játszik, már saját magától viseli a következményeket.

Ezeket előre bocsátva, következő, a legrégibb és az újabb szerzőkből meritett büntetési szabályokat adjuk:

A.) A kártyaosztásnál:

a. Ha a kártyaosztó egyik vagy másíknak vagy saját magának 9 kártyánál többet vagy kevesebbet oszt, akkor ezen játékban sem l'homme nem lehet, sem ellenjátszó, és a Codille-t sem nyerheti (lásd 9).

I. Megjegyzés. Ha a játszóok egyike 10 kártyánál többet vagy 8 kártyánál kevesebbet kapott, ezen kártyaosztás egyáltalában nem érvényes; a kártyák összekevertetnek és újra kiosztatnak. Ha egy kártyával több vagy kevesebb (8 vagy 10) adatik valakinek, a játszma tovább folyik; csakis a kártyaosztó viseli a következményeket.

II. Megjegyzés. Az ecartálás utáni esetleges rossz osztás miatt a kártyaosztó többé nem feddhető meg, a mennyiben az rá nem bizonyítható.

b. A ki több vagy kevesebb kártyát kapott, rögtön köteles bejelenteni, ha 10-nél több vagy 8-nál kevesebbet kapott, nehogy a játék szükségtelenül feltartóztassék. Ha pedig akár 10 akár 8 kártyát kapott, a mi tehát a játszma folytatását nem gátolja, azt, mihelyt a sor rajta van, kinyilatkoztatja. Például azt fogja mondani: »10 kártyával kérdezek«, vagy »8 kártyával passzolok«. Ha ellenben ezt nem teszi, a kártyaosztó állapotába helyeztetik, azaz az általa elvállalt játszma nem fizettetik ki neki, ha nyer. Vesztes esetén azonban bête-è lesz a játszmának általános szabályai szerint. (7. szabály ad b.).

I. Megjegyzés. Tíz kártyával csak kérdezni lehet. A ki tehát 10 kártyával sans prendre-t (solo) játszik, azonnal bête lesz, mihelyest a tévedés kitudódik, azaz úgy bánnak vele, mintha solo-ját elveszítette volna.

II. Megjegyzés. Nyolcz kártyával éppúgy lehet solot kinyilvánítani, mint kérdést. Magától értetődik, hogy egy solo 8 kártyával vole-t nem csinálhat soha.

c. Oly esetek, mint egy kártyának láthatóvá tévése az osztásnál, felfordított kártyák a csomóban vagy talonban, más kártyák a csomóban stb., legjobban új kártyaosztás által oldatnak

meg; ennek okvetlenül meg kell történnie azon esetben, ha a láthatóvá lett kártya egy fekete disznó. Kevésbé fogják tekintetbe venni azon esetet, midőn egy felfordított kártya van a talonban, mivel a vevő saját magát szolgálja ki az ecartálásnál, a kártyát tehát úgy veheti le, hogy a többi játzók előtt nem lesz láthatóvá.

B. Az ecartálás után:

Ha valakinek az ecartálás után 9 kártyánál többje vagy kevesebbje van, bête-t fizet. Ha az a l' hombre, úgy ezzel együtt játékát is elvesziti.

I. Megjegyzés. Ha egy játzó több vagy kevesebb kártyát megtart és azt az első 5 ütésben kitudják, akkor ezen tourában a vole-t semmi esetre sem lehet megcsinálni, ha ellenben csak a hatodik ütésnél vagy utána tudják meg, úgy a l' hombre a volet kijátszhatja (ha csak ő maga nem okozta azt).

II. Megjegyzés. Tanácsolható, hogy a l' hombre, valamint az ellenjátzók is mindig, a vevés előtt a talont átszámítsák. Ha a l' hombre ezt meg nem teszi (egy kérdésjátéknál) és például kitudják, hogy a talonban egy kártya hiányzik, úgy a játszma nem érvényes, mert többé meg nem állapítható, hogy a hiba a kártyaosztásnál vagy a vevésnél esett-e meg. Ha egy ellenjátzó mulasztja el, akkor vagy 9 kártyánál többet vagy kevesebbet tarthat meg, a mi neki egy bête-be kerül.

C. A játszma alatt:

a. A ki a talont vevés után oly ügyetlenül adja tovább, hogy a kártyák láthatók lesznek, bête-t fizet és, ha ez a l' hombre, a játszmát elveszti, ha egy ellenjátzó, e miatt a l' hombre nyer.

b. A ki szint eltagad (4. szabály), bête-t fizet. Ha ez a l' hombre, ezzel játékát elvesztette. Ha az ütés még be nem huzatott, úgy a hiba még helyrehozható.

c. A ki akaratát kinyilvánítja, mielőtt a sor rajta van, és ez által a játszmát elárulja, bête-t fizet.

d. A ki kijátszik vagy ráad, mielőtt a sor rajta van, és ezzel a l' hombre-nak árt, bête-t fizet.

e. A ki, mint ellenjátzó, kártyáit elárulja vagy bármely más okból feltakarja, bête-t fizet és a l' hombre-t nyerővé teszi. Ezen szabály ellenben elesik, ha kezében a remise vagy codille van.

I. Megjegyzés. Mihelyest a kártyák a következő játszmára kevertettek és leemeltettek, egy hiba sem feddhető már meg.

II. Megjegyzés. Ha egy játszmában két vagy minden játzó hibát követ el (pl. hibás kártyamennyiséget bir), bête-t kell fizetniök.

9. Codille. Ha egy ellenjátszó öt ütést, vagy ha csak 4 ütést csinál, a l'homme és a második ellenjátszó ellenben három illetőleg 2 ütést, úgy l'homme codillet veszített. A régi szabály akarja, hogy az ellenjátszó, a ki codille-t csinált, ezen esetben a tőkét kivegye, mintha a játszmat megnyerte volna. Újabb időben azonban a codille a remise-el (5. szabály) egy polczra helyeztetik, csakis azon különbséggel, hogy l'hombrenak dupla bête-t kell fizetnie.

Ha a l'homme egy játszmat eldobni, vesztettnek kinyilvánítani akar, ezt a kijátszás előtt kell neki tennie. Ekkor esetleges extraköltségeket megtakarít. Ha ellenben egy ellenjátszó gondolja, hogy codille-á teheti, úgy contra l'homme-t mond és a játszmat végig kell játszani. Ha azonban a codille-t nem csinálja meg, akkor ugyanannyit fizet, mintha l'homme-t felvállalta és elveszítette volna. Mióta a codille a nyerő ellenjátszónak nem szerz előnyt (a remisse-el egyrangú), azóta a contra- l'homme is kiveszett a használatból. Éppúgy ezen kifejezés: gano is elkopott. Ugyanis, ha egy játszó egy ütést meg akart tartani, hogy ez általa a codille-t kikerülje, akkor ezen szóval »gano« késznek nyilatkozik egy bête-t fizetni, ha az ütést meghagyják neki.

A l'hombrejátéknál következőleg járnak el:

Miután a tökebête-k (7. szabály) szabályoztattak, a kártyaosztásért sorsolnak úgy, hogy egy csomóból 2 kártyát külön a piqueből, treff és carreauból kivesznek és közülök egyet feltakarva meghatározott helyre, a másik hármat betakarva az asztalra teszik. Ezután kiki egy eltakart kártyát választ és ott foglalja el helyét, hol az általa húzott szín fekszik. (Négy játszónál negyedik szín is vétetik a húzáshoz.) A ki pique-t húz, először oszt kártyát, ezután a kártyaosztás sor szerint halad tovább.

A kártyaosztó most már a kártyatökét befizeti, keveri a kártyákat, balfelöli szomszédja által megemelteti és háromszor 3—3 kártyát oszt, először jobbfelöli szomszédjának (a ki a kijátszó), azután a balfelölinek (a másodkijátszónak) és végre saját magának (az utolsó kijátszónak) és bezárólag a talont (a még megmaradt 13 kártyát) a kijátszónak bal keze mellé helyezi el. Tanácsolható neki, hogy a talon helyességéről meggyőződjön, ezt átszámolni, egyáltalában pedig a kártyaosztásnál előrevigyázónak lennie, mivel minden hiba és tévedés büntetés alá esik.

Eközben a másodkijátszó a másik csomó kártyát összekeverte és a kijátszónak jobbkézéhez tette az asztalra. A legalsó

felfedett kártya megadja a szint a jelenlévő játszóra (1. szabály). A kijátszó vagy »passzolok«, vagy »kérdzek« kifejezéssel nyilatkozik. Ha megmarad nála a kérdezés és nem kérdeztetett le a soloig, akkor csak a tourákat g-ig játszhatja, azonban solot nem. Ha tehát egy jó solot bir kézben, inkább mindjárt soloval (sans prendre) fog nyilatkozni.

A második ezután »passe« vagy »jó« szóval nyilatkozik, vagy pedig »lekérdez«, a mennyiben sor szerint egy magasabb tourát ajánl, melyet azonban mindig megtarthat magának az, a ki a kijátszó. (Mort és spadille forcè — p. q. — kizáratnak a licitatióból.)

Ha végre el van határozva, hogy a kettő közül melyiknek kezében marad meg a toura, csak akkor áll szabadságában a kártyaadónak, innen tovább a licitációt a mostanig legtöbbet ígérővel felvenni.

Ha az árverés véglegesen el van határozva, a játszmaelvállaló (hombre) ecartál és vesz először, (ha egy kérdésnél maradtak), a mit pedig ott hagy, tovább jut a másod és végre a harmadik kijátszóhoz. Ezen esetben a b ad a, ad d, ad f és ad h szabályokban mondtak tekintetbe vétetnek.

Ha a soloig jutottak, akkor a talon azonnal a második és innen a harmadik kézhez jut. Szokásos, hogy a második kéz a harmadik részére legalább is öt kártyát hagyjon. Ennek nem szabad előbb ecartálni, mielőtt az be nem fejezte. Azon kártyákat, melyek a talonban maradnak, senkinek sem szabad megtekinteni. Megjegyzendő még, hogy az ecartálásnál és vevésnél minden tévedést el kell kerülni, mivel minden tévedés és szabályelleni dolog a l' hombrejátéknál büntetés alá esik. (Lásd a 8. szabályt, büntetések). A félretett kártyák a harmadik kijátszó oldalához jutnak, kinek ezeket a következő játszmánál kevernie és osztania kell. A grand és nullnál a talon érintetlen marad és senki által meg nem tekinthető.

A vevés után (tromfcsinálási-stadium) kezdődik a játszás. A ki a kiadó, mindig először kijátszik. Ezután az, ki az előbbeni ütést megnyerte. Félretett ütések nem szabad többé megnézni, a sans prendre-t kivéve, hol a l' hombre-nak meg kell mutatni az ütések, ha kívánják; ezzel azonban egy esetleges vole-ról lemond.

Mihelyest ki van játszva, senkinek sem szabad többé ecartált kártyáit megtekinteni. A színbeismerésre nézve stb. már a 2, 3, 4 és 5. szabályok adattak. Ellencselekményekről a »Büntetések« czimü fejezet szól. (honneurok).

A játszma bevégezte után a költségeket be kell követelni.

De ha ez elmulasztatik a következő osztáshoz való megemelésig, akkor már késő.

Töke és bête azonban nincsenek ezen szigorú szabálynak alávetve.

Azon időben, midőn a l'homme még a társas életben fontos szerepet játszott, midőn egy oly ember sem nevezhette magát műveltnek, a ki l'homme-t nem játszott, egy teljes l'hombreliteratura keletkezett.

Toldalék a l'homme-hoz.

A közönséges l'hombrejátékban négyen is résztvehetnek, ekkor mindig sor szerint egyik szünetel.

A helyek épp úgy kisoroltatnak, mint fentebb említve volt. Először szünetel az, a ki az első kártyaosztótól balkéz felül; ez megemeli a kártyákat; összeveszi az ecartált kártyákat; összekeveri a másik játszmat, szint csinál, és együtt fizeti vagy kapja a költségeket, mintha a játékban részt vett volna. Szabad neki a talont átszámítani, a hibákat megfeddni, és, ha mind a 3 játzó passzol, mortot (6. szabály, ad g) játszani (mely alkalmkor azonban három ellenfele van). Szabály szerint a könyvet is fogja vezetni. Utána jobbfelöli szomszédja szünetel és így tovább sor szerint az épen bevégzett játszának kártyaosztója.

Négyes l'homme vagy »vásár«-quadrille. Éppugy lesz játszva, mint a hármas l'homme, következő változtatásokkal:

1. Mind a 4 játzó részt vesz.
2. Csak 8 kártyát kap mindegyik, és így tehát a talonban 8 lap marad.

3. A l'homme-nak 3 ellenjátzója van.

4. A l'homme három ütessel megnyerhető (ha ugyanis az öt többi ütés az ellenjátzók között úgy oszlik meg, hogy ketten két-két ütést, a harmadik azonban csak egyet bir).

Négyes l'homme vevés nélkül, most már kevésbé van használatban, de a solohoz nagyon hasonlít (l. ezt). A vevéssel játszott l'hombrequadrille-től ezekben különbözik:

1. Minden játzó 10 kártyát kap. (Talon tehát nincs, ennél fogva venni sem lehet).

2. A ki egy kérdés-t csinál, egy királyt hívhat segítségül (Lásd. Solo, 6. szabály ad a), a kinek 4 királya van, egy felsőt »hívhat«.

3. A l'homme és játzófele (a hívott) összeteszik ütéseiket; éppenúgy az ellenjátzók is. A solonál a 3 ellenjátzó teszi össze ütéseit.

4. Mediateur. Ha valaki solot akar játszani, jogában áll, egy tetszés szerinti királyt, ha az nem tromf, kikérni. A király neki nyitva odanyújtatik, ő ellenben helyette egy tetszés szerinti kártyái közül elfedve visszaad. A mediateurt nem szabad megvonni tőle, azért azonban annak, a ki a mediateurt átszolgáltatta, nem kell a matadorokon kívül más költségeket fizetni, ha l'homme nyer. Ha pedig veszít, mind a 3 ellenjátészónak fizet. A mediateur úgy fizettetik, mint a solo, azonban ettől külön.

5. L'homme 6 ütessel nyer, 5 ütessel remise és 4 ütessel codille.

Ötös l'homme, mint a quadrille vevés nélkül játszatik, azonban a játzók mindegyike csak 8 kártyát kap. Ezen játék már majdnem kiment a használatból.

Kettes l'homme. Ezen játék érdeknélküli, azonban igen jó szolgálatot tesz a l'homme megtanulásához.

Egy egész szin (közönségesen carreau) félre tétetik.

Minden játzó 8 kártyát kap, úgy hogy 14 marad a talonban. L'homme öt ütessel nyer, négygyel remise és hárommal codille.

A kettes l'homme-nak más faja az, midön carreau disznó és hetes visszatartatnak. Ez 32 kártyát ad, melyek közül minden játzó tizet kap, úgy hogy 12 marad a talonban. Ilyen játzma-nál carreau is tromf lehet, azonban akkor csak 4 tromfja van. Vagy pedig kiki 12 kártyát kap és 8 marad a talonban. Ezen esetben l'homme hét ütessel nyer, hattal remise és öttel codille



Ecarté.

Az ecarté játék francia eredetű és évszázadunk huszas éveiben kezdett csak lassanként elterjedni. Két személy játzsa; a játzáshoz piquetkártyák kellene (32 lappal), még pedig hát-lapján két különböző játzma, melylyel felváltva játzsanak. A lapok így következnek egymásután, király, dáma, disznó, kilenczes, nyolczas, hetes.

Mindegyik játzó öt kártyát kap, a melyeket egyszerre, egyenként, vagy két adással két-két és három kártyával lehet kiosztani; a tizenegyedik kártyát fel kell ütni és az adoutnak szol-

gál. A hátramaradt kártyákat, a talont, jobbról teszik az adout mellé. Ha valaki több vagy kevesebb kártyát kapott és azt még mielőtt az egyik vagy másik játzó kártyáit megnézte volna — észreveszik, akkor a kártyák még rendbe hozhatók. Hasonlóképen ha az ellenjátzó a kicserélési kártyák kapásánál veszi észre, hogy nem kapott elegendő kártyát. Ha azonban már megnézték a kártyákat, akkor az előnyös (Vorhand), ha az ellenjátzónak, egy vagy két kártyával kevesbje van, annak a talonból adhatja még a hiányzó kártyákat, vagy összedobhatja a kártyákat, mely mivelet után azonban az ellenjátzó oszt.

Ezt az előnyös akkor is teheti, ha az osztónak egy kártyájával több van.

Ecarténál három ütést kell tenni; mindig szint kell adni. Ha pedig szín nincs, akkor adout-ot vagy pedig tetszés szerinti kártyát kell kiadni. Aki az ütést csinálta, az játszik ki.

Ha az előnyös azt hiszi, hogy a kézben levő lapokkal nem fog három ütést csinálhatni, akkor azt mondja: »En proponálok«, vagyis ezzel egy vagy több kézben levő kártyát el akar tenni, — ecartirozni. (Innen a játék elnevezése).

Ha az osztó beleegyezik, azt kérdezi: »Mennyit?« és az osztónak adja a kívánt számú kártyákat, melyeket annak mint értékteleneket már előbb ecartiroznia kell. Ép ugy tesz a kérdező, aki miután az előnyösnek adott, azután magának veszi a hangosan kimondott számot a talonból. Ki is lehet cserélni mind az öt lapot, mely esetben az osztónak kérdésére a »Paket« szóval szokás válaszolni.

Ezen ecartirozást többször lehet ismételni, de az osztónak ebbe nem kell mindjárt kezdetben vagy a játék folyamán beleegyeznie, amit »Játszon ön«-nel fejez ki. Ha azonban az előnyös nem akar cserélni, akkor azt az osztónak sem szabad tennie. Ha ez utóbbi kérdésével megelőzi a propositiót, annélkül hogy a talon erejét megbirálta volna, beállhat az az eset is, hogy nincs elegendő kártya a követelés kielégítésére. Ilyenkor nem marad más hátra, mint az utolsó ecartnál a kelletténél többet eldobott kártyát ismét felvenni.

Az adout-kártyának, mint amelyik nem tartozik a talonhoz, minden körülmény között fekvé kell maradnia. Az eltett kártyákat nem szabad többé megnézni; ha ez mégis megtörténik, az ellenjátzónak jogában van azt kívánni, hogy a másik játzó nyitott kártyával játszóék.

Ha az előnyösnek az adout király van kezében, akkor annak mielőtt kijátszik, egy pointet kell számitania. Ha az osztó kezében van, akkor azt csak amikor az első kiadott kártyára ad, kell tennie, ami az illető játszóra, ha épen a dáma játszatik ki, nagy előnnyel bir.

Aki három ütést csinált — nyert és egy pointet számit; aki az összes ütéseket csinálja, annak Vole-ja van (a mosás) és két pointot markiroz. A legtöbb amit a játéokban elérni lehet az három point, akkor tudniillik, amikor az illető játszónak a királya is van (a nagy vole).

Ha az osztó nem proponál és nem csinál három ütést, az előnyös két pointot ír fel magának. Ugyanazt teszi az osztó, ha ő nyer és az előnyös nem proponált. A vole ez esetben hármat számit; ha azonban a nyerő a királyt már markirozta, ekkor csak két pointet jegyezhet, mert egy játéokban három point fordulhat csak elő, 5 pointtal vége van a játszmának.

Jegyzet. A nem proponálás fentebb leirt büntetése csak az első esetre áll. Ha már egyszer ecartálás történt, akkor a nemproponálás nincs többé befolyással a markirozásra.

Csak négy jegyzés (markirozás) kell, mert az utolsó point egyszerűen felmondatik. Akinek az egész tourban nincs pointje az matsch. A matsch fizetését és a betéteket a játszó ketszés szerint határozzák meg a játszma kezdetén.

Az ecarténál az ugynevezett »kibiczek« fogadás által szoktak résztvenni a játéokban; jogukban is áll annak a játszásába belebeszélni, amelyikre fogadni akarnak; lehet nekik tanácsolni, hibára figyelmeztetni, de csak addig és azon korlátok között, a míg és a melyben azt a játszó megengedi. Egy olyan játszmát, a melyre fogadás történt, az illető játszónak nem szabad már előre elveszettnek mondani és azt feladni, hanem az ellenjátszónak a fogadó kívánságára folytatnia keli a játszmát.

A játék különben is oly egyszerű, hogy azt gyorsan kell játszani, nehogy megszűnjék az érdekeltség iránta.

Helyes meggondolással a játszmát nem épen jó kártyával is meglehet nyerni.

Miután az ellenjátszó kártyáját sohasem lehet biztosan ismerni, mert az irritálni kívánja a társjátszót, amint mi is teszünk vele, ajánlatos a következő szabályokat megjegyezni:

Ha egy adout, egy király és egy dáma van a kézben, mindkettő színétől való sequens kártyákkal, akkor a dámát kell kijátszani;

mert ha azt a király üti, akkor a másik két kártya szabad, és e színben, a királylyal vagy adout-tal ütéshez lehet jutni újra.

Ha egy magos adout egy király és három lap a királylyal egy színben van a kézben akkor az adout-tal helyes a kezdés.

Ha van egy kis adout egy király és két lap ugyanabból a színből, továbbá egy kis lap más színből, a királylyal kell kijátszani és ha adout utján ismét ütéshez jut a játészó, akkor folytatni kell azt a szint (a király színét.).

Ha két adout, felső és disznó egyszínből és még egy felső van a kézben, akkor a felső kijátszása ajánlatos; ha azzal ütést csinált a játészó, folytassa adout kiadásával, feltéve, hogy azok magasak és a másik játészónál nincs király.

Ha két adout, és három lap ugyanazon színből van kézben, vissza kell tartani az adoutokat.

Ha egy király egész külön álló színből, és más színből egy király és egy dáma van kézben, akkor az utóbbiakkal jó a kezdés.

Három adout sequensénél a játészó iritálására a legkisebb lapot kell kijátszani.

Ha a játészónak már van két ütése, és még kézben van az adout dáma és két kis adout, akkor az utóbbit kell kijátszani, hogy a dámával az utolsó ütés biztosítva legyen; mert ha a játészó kiadja a dámát és a másik játészónál volna a király — nagyon könnyen lehetséges, hogy mindahárom adouttal egyetlen egy ütést sem lehet csinálni.

Néha hiba lehet, ha a királyt a kijátszásnál markirozza a játészó. Ha pl. már markirozott az egyik játészó három pointot, és az osztó nem akar ecartirozni, vagy az ellenjátészó játszik ki mint előnyös, proponálás nélkül, akkor mindakét esetben két pointot veszít, ha nem csinál három ütést. Ez könnyen előidézhető, ha a király elhallgatásával maszkirozza magának a játészó kártyáit, mert az ellenjátészó e csellet adout-ját játsza ki és hátrányba jön.



Bésique.

A modern hazardjátékok között a bésique érdekes és változatos kombinációi miatt a legkedveltebbek közé tartozik. E játékot a leggyakrabban azonban családi körökben játsszák, mert ahhoz négy játszma piquet kártya kell, és a nyilvános kávéházban igen jelentékeny kártyapénz volna fizetendő.

Bésique-et ép úgy mint piquet ketten játsszák, még pedig úgy, hogy rendszeren akkor van vége a játsszának, ha a játsszó egyikének 5000 pointja van; vagy úgy is szokták játsszani, hogy a jegyzésnek nincs határa.

Az utóbbi módot Rubicon-bésique-nek hívják, játsszási szabályai azonban megegyeznek a közönséges bésique szabályaival.

Mindenekelőtt a sors által lesz eldöntve, hogy a két játsszó között melyik lesz az előnyös (Vorhand); az a játsszó ad először, aki a legkisebb kártyát huzta, még pedig három három kártyát, az első hármat ellenjátékosának, a másik hármat magának. Így oszt tovább, amíg 18 lap van kiosztva, míg a 19-ik mint adout-szin lesz felütve.

A többi kártya talont képez, és az asztalon félre tétetik.

A rubicon-bésiquenél nem üt fel az adout, hanem adout az a szin, melyben először van mariage (király, dáma); közös megegyezéssel ez a közönséges bésiquenél is megtörténhet.

Ha hetes üttetik fel adoutnak, az osztó 10 pointet markiroz, míg ha egy más kártya adout, akkor az illető játsszó, akinek az adout szinéből a hetese van, beválthatja az adout kártyát azzal.

Az előnyös kijátszik; a második játsszónak nem kell arra szint adni, mindaddig, amíg még kártyák vannak a talonban, hanem adhat tetszés szerinti szint, vagy adout-tal is üthet. A csoportokat és kombinációkat, melyeket a játsszó markirozni akar, megtett ütés után az asztalra kell feltenni. Csoportot és kombinatiót annyiszor lehet ismételni, a hányszor a feltett kártyák közül egy kijátszatik és azt egy ugyanazon értékű másik kártya pótolja.

Ezen ujjitás megkönnyítésére, ajánlatos, négy egyértékű kártya markirozásánál, azokból gyorsan egyet kijátszani, ugyhogy, ha a talonból s ismét egy ugyanazon értékű kártya vétetik fel, a következő ütésnél ismét ugyanazon csoportot per négy disznót markirozni lehet.

Másképp van az a quint majornál, vagy ha egy vagy több bésique van feltéve.

Ez esetben nem lehet abból kijátszani, mielőtt nincs a kézben az a kártya, a mely a csoport, vagy kombináció kiegészítéséhez szükséges. — Csak akkor kell elhagyni a csoportot, ha egy annál értékesebbet sikerült összeállítani.

Kezdetben tartani kell a négy disznót, és ettől csak akkor kell távozni, ha egy quint major nevezetesen adoutban, ahol az többet számít, jött kézhez és el lehet hagyni a quint majort, ha egy többszörös bésiquet remél a játészó összehozni.

Négy disznó 100-at, négy király 80-at, négy dáma 60-at és a négy felső 40-et számít. A quint major adoutban 250-et, a quint major más színben 150 pointet számít.

A játészónak vigyáznia kell, hogy a markirozáshoz csak nyolcz kártya legyen, mert csak igen nehezen nyerhető két magasabb kombináció és idejekorán, az egyikre vagy a másikra kell elhatároznia magát. A rubikon bésiquenél ajánlatos valamely kombináció visszatartásával, vagy elhallgatásával, a másik játészónak a játékot maszkirozni.

Azonban ha a talon kártyáinak vége van, ez már nincs megengedve, hanem, nemcsak hogy szint kell adni, hanem még fel is kell ütni; csak ha sem a kijátszott kártya színje nincs az illető játészónak, sem pedig adoutja, csak akkor adhat a kijátszott kártyára tetszés szerinti színű kártyát.

A bésiquenél ép úgy mint a piquenél, a disznó a legmagasabb kártya, erre következik a tizes, és csak azután a király, dáma, felső, kilenczes, nyolczas hetes.

Minden játészónak minden ütés után pointjait markiroznia kell.

Ha a pontek markirozása megtörtént, a talonból a legfelsőbb kártyát kell leemelni; először az a játészó emel, amelyik »ütött«, vagyis az ütést csinálta, és csak ezután a második; e műveletnek úgy kell történnie, hogy a kijátszás előtt mindenik játészónak legalább is egy új kártyának kell lennie.

Az emelés előtt ha még az illető játészónak nincs ütése, nem is szabad markiroznia. Két egyenlő kártyánál, az előbb kijátszott csinálja az ütést; így pl. ha az előnyös egy dámát játszik ki és a másik játészó is dámát ad reá, akkor az előnyös csinálta az ütést.

Ha a játészónak négy egyenlő értékű lapja, vagy egy quint majorja van, akkor az letétezik és egy csoportot képez. Egy ütessel azonban csak egy csoportot lehet markirozni; az egyéb

csoporthoz markirozásához és letevéséhez ha véletlenül egyidejűleg a kézben van is, meg kell várni mindig a következő ütést.

Ha adout felütés nélkül, foly a játék, a csoportot, még ha az quint major is, nem lehet előbb markirozni, mielőtt az adout-ot jelentő mariage nincs felmondva.

Bésique a pique dáma és carreau felsőből áll, és 40 pontot számít; dupla bésique akkor van, ha a játzó ezt a kombinációt kétszer mutathatja fel; ily esetben az 500-at számít, hármas bésique ismét a kombinációval, (pique dáma, carreau felső) háromszin felmentetése, és 1500 pontot számít.

Carte blanche olyan mint a piquetnél, ha t. i. a 9 kártyában nincs alak, sem király, sem dáma, sem felső és ez a bésiquenél 50 pontot számlál; ezt azonban a talonból leemelt üres lap megújíthatja vagy markirozhatja addig, a míg figura emeltetik le. Játzás közben a megtett ütéseket megnézni nem szabad. Ha egy kijátszónak 9 kártyánál többje van, addig nem emelhet a talonból, míg 9 kártyája marad. Büntetésül az ellenjátszó ép annyi pontot marquirozhat, mint a mennyi annak a játzóknak van, a ki ezt a hibát elkövette.

Ha nincs több kártya már a talonban, akkor csoportot nem lehet már marquirozni, hanem az utolsó kézben levő 9 kártyával kell lejátszani, s az utolsó ütés 50 pontot számlál.

Ha a játéknak vége van, minden játzó megszámitja az általa tett ütésekben levő disznót és tizest. Ezt a disznóval és tizessel való kombinációt brisquenek nevezik és mindegyik 10 pontot számlál.

A ki előbb 5000 pontot marquirozott, az nyerte meg a játzmat. Azért tehát annyiszor kell kártyát adni és a talont keresztül játszani, a míg az a szám éretik el; a rubiconnál ellenben, mint már mondva volt, csak egyszer kell kártyát adni és a talon egyszeri lejátszása után a játzsmának vége van.

Világos, hogy a játzóknak a rubiconnál 1000 pontra kell jutni. Azért a legkisebb kombinációt fel kell mondani s kedvezőtlen kártyáknál inkább nem is kell marquirozni s az ellen játzóknak a marquirozást megnehezíteni, a mit legkönnyebben az által érhető el, ha magas adoutlapot visszatartunk.

Mind a 2 játzsmási módnál azt a szint kell adoutnak tenni, a melyben legtöbb figura van, mint pl. legtöbb ás, tizes, király, felső stb. Azonkivül ajánlatos kézben tartani a királyokat és dámá-

kat, hogy abból mariage keletkezzék. Mariage adoutban 40-et, más színben 20-at számít. Azonkívül azon legyen a játszó, hogy 4 disznót a mi 100-at, 4 királynőt a mi 80-at, 4 dámát a mi 60-at és 4 felsőt a mi 40-et számít összehozhasson.

Azonkívül tartsák össze a quintmajort, különösen az adoutban, természetesen a bésiqueket is, végre a kisebb adoutokat is, hogy ütéseket lehessen tenni és marquirozni is.

A rubicon bésiquenél azon kell lenni, hogy a pique vagy carrean mariageval csináljuk az adout, mert csak ezen színben lehet a többet számító dupla bésiqueket és quintmajorokat elérni.

Továbbá jegyezze meg magának a játszó azokat a kártyákat, a melyek a quintmajorhoz az adoutban hiányzanak és hány pique-dáma vagy carreaufelső már felfedve lett.

A bésiquere várni igen merész dolog, hanem jutalmazó is, ha eléri a dupla vagy a hármas bésiquet és ilyenkor igen jövedelmező a játszma, mig ellenkező esetben el van veszítve.

Kezdeknek ajánlatos először a közönséges bésiquet megtanulni, mert a rubicon bésique igen complicált és zavarba hozza a kezdőt.

Ha a talon vége felé azt veszi észre a játszó, hogy az ellenjátszó még egy nagy combinációt akar marquirozni, akkor azon kell lennie, hogy adoutok által ütésben maradjon addig, a mig a talonnak vége van, mert akkor már nem lehet több csoportot marquirozni.

Meg kell jegyezni továbbá, hogy a rubicon bésiquenél 4 disznó adoutban 1000-et, 4 tizes adoutban 900-at, 4 király adoutban 800-at, 4 dáma adoutban 600-at, 4 felső adoutban 400-at, a négyszeres bésique 4500-at, a kis consolatio 500-at, a nagy consulatio 900-at számít.

A consulatiónak a rubicon játszmánál való leszámolása igen fontos; mert ha az egyik játszó csak 600-at, mig a másik játszó 800 pontot marquirozott, akkor az utóbbi 200-at és a kis consulatiót, vagyis 500-at, összesen 700 pontot nyert; de ha az egyik játszónak 1000 pontje van és a másiknak 2500, akkor az utóbbi 1500-at és még mindig a kis consulatiót vagyis 500-at, összesen 2000 pontot számít; ha azonban egy rubicon marad, pl. csak 700 pontot marquirozott és a másiknak 2000-e van, akkor az utóbbi nyeri a 2200-nyi differentiát és még a nagy consulatiót vagyis, 900-at, összesen 3100 pontot. A közönséges bésiquenél a marquirozott pontok differentiája képezi a nyereséget; így ha A) 5000

pointot marquirozott és B) csak 3600-at, akkor, A) 1400 ponttal nyerte meg a játszmat.

Még a következökre kell figyelni: ha az I. bésique jön kézhez, akkor azt a csinált ütések után fel kell fedni és 40 pointet számít; a II. bésiquet az elsöhöz kell felfedni és 500 pointet számít; a III. bésiquet csak akkor lehet megcsinálni, ha még a másik kettö nem csináltatott meg és 1500 pointet számít. Ha valakinek 4 carreaufelsője van, akkor a 3 felfedett felsö közül egyet eljátszának és a negyedik vett felsövel pótolnak, a mi 1500 pointet számít; ép ugy lehet a negyedik piquedámával a III. bésiquet harmadszor felmondani és így rövid idő alatt 5040 pointet számítani. A marquirozás könnyebb áttekinthetésére szolgáljon a következö táblázat:

Háromszoros bésique számít	1500	pointot.
Dupla-bésique »	500	»
Elsö-bésique »	40	»
Quint major adoutban »	250	»
Quint major más színben számít	150	»
4 disznó »	100	»
4 király »	80	»
4 dáma »	60	»
4 felsö »	40	»
Carte blanche »	50	»
Utolsó ütés »	50	»
Mariage adoutban »	40	»
» más színben »	20	»
Brisque »	10	»
A rubicon-bésiquenél számitanak még:		
4 disznó adoutban	1000	point.
4 tizes »	900	»
4 király »	800	»
4 dáma »	600	»
4 felsö »	400	»
Négyszeres bésique	4500	»
Nagy consolatio	900	»
Kis consolatio	500	»

Utastási szabályok a bésiquenél.

Miután a bésiquenél igen sok függ a vételtől, vigyázni kell arra, hogy egy kártya feltünően ne marquiroztassék. Így pl. ha a carreau 8-as megmérhető a hátsó feléről, akkor a másik játzó a ki

4 disznóra vagy felsőre speculál, nem fog ütni, hogy azt a nyolczast vegye, mert az által játékát rontja.

Miután lehetetlen 4 piquet játszma kártyánál mindazon kártyákat megjegyezni, a melyek már kijátszottak, mindjárt a játék kezdeténél, tervet kell csinálni vagy 4 disznóra, vagy quint majorra játszani. Legjobban tesz a játzó, ha figyelme a quint majorokra adoutban vagy a többszörös bésiquekre irányul.

Keverésnél arra kell vigyázni, hogy a combinációk, mint 4 disznó vagy quartmajor, ne maradjanak egymásnál, mert a combinált játzó ezután irányozhatja magát.

Végre őrizzük ellen a marquiroszt, mert magas számoknál, mint a bésiquenél, könnyen támadnak tévedések.



Whist.

A francia kártyával való társas játékok egyik legszebbike; itt minálunk azonban csak nagyon keveset van elterjedve s csak is az úri osztály játza.

A Magyarországon szokásos neme az úgynevezett sans adout whist. Négynek kell játszani, vagy helyettesül egy vagy legfőlebb két strohmannal.

Az osztás ellenkezőleg a többi játékoktól jobbról balra történik, egyesével adva le a lapokat; a mig a sorshuzás által megjelölt egyik csomó kártyát kiosztja, a vele szemben ülő egy másik csomót kever össze s helyez le maga mellé jobbra. Az első csomó kártyával kezdődik a játék, az utóbb keverttel folytatódik s az ujonnan osztó szemköztije kever ismét.

Három féle játék van, a whistben: carreau, hercz, vagy sans adout; liczitalás által kezdik meg a játékot, még pedig az első mondhat egy szint, mely nem is játszik, pl. treffit vagy pikket, jelezve ez által, hogy ezen szinből ütői vannak, mert az utánna következő szól, de már csak nagyobbbat mondhat az elsőnél, a harmadik, mint az első liczitaló partnerje, helyben hagyhatja az utóbb mondottat, vagy ha erős az ászokban kimondja a sans adout a midőn nincs megjelölt szin tromfnak, hanem csak az egyszerű szinek sorrendben ütik egymást. Legyen a játék akár melyik a három közül, a játékot bemondó után következő kezdi meg a játékot, tetszés szerinti kihívással.

Egy játszmának nevezik azt, ha az ütések által alább meghatározandó összeggel a szükséges összeget egyik vagy másik fél elérte, és két ily nyert összegű partival kivan egy úgynevezett »rubben«, vagyis egy játszma, s az összehasonlítás által feltűnő számeredményt a két együttjátszónak egy táblára felírják, egyik egyik félnek közösen csinált ütési mennyisége teszi ki a nyert összeget, mely ha 30-at elért, van egy osztásnak vége, még pedig minden haton felüli egyes ütés számít a carreauból 6—6-ot, a herczből 8—8-at a sans adoutnál 10—10-et, ha tehát carreauból az első osztásnál egyik vagy másik félnek egy ütése van, felír 6-ot, ha kettős: úgy 12-öt és így tovább, ha öt ütése van haton felül, 30-at, s ezzel nyeri a játszmát, a herczből minden ütés mint feljebb mondtuk 8-8, és nyerhető az ütések által az előbbi módon; ha nincs ki az osztás után 30, úgy újra játszának mindaddig míg egy valamelyik eléri, de rendszerint a második osztásnál ez már eléretik; az ilyen formán felírt összegből a leszámolásnál levonatik, esetleg hozzáíratik a figurák által nyert összeg, még pedig a színjátéknál van négy négy figura a legfelsőbb 4—4 kártya és a sans adoutnál a négy ász és ezek értéke szintén 6—6, 8—8 és 10—10, tehát ha az egyik fél kezében van a kijátszás előtt mind a négy figura, felírhat 40, 32 vagy 24-et, ha kettő kettő van mindkét félnek, nem ír egyik sem fel semmit, ha az egyiknek 3—3-ja van, felír 20-at, 16, esetleg 12-öt, az így nyert összeg azonban partiet nem nyer, csak a rubbe végén hozatik levonásba.

Ha két 30-as partit nyert az egyik fél, félre iratik törtszám alakban az ütések számértéke s alája a figuraké, ekkor következik a rubbe második része, ki kétszer nyer, kapja a consola-tiót a nyert összegéhez 30-at, nyeri a partiet.

A játékra példákat felhozni felesleges a kártyák ütöképessége a rendes menete 1-től felfelé; hogy mikor lehet carreaut mondani, mikor hercz játékot, s a partner mikor mondhat sansadoutot, az mind a kártyáktól függ mely a kezében van s azzal remél hatnál több ütést csinálni.

Vannak invitáló színek, midőn a kihivott szín elfogyott a kézből mindig, a leggyengébb színből kell eldobni ezzel jelezve annak gyengeséget s aztán a másiktól.

De mindezt a gyakorlat tanítja meg.





Társas játékok tarok kártyával.



Tarok.



tarok játék eredetét még a 15-ik századig vissza lehet vezetni, bár ekkor még nem a mostani kártyákkal játszottak; első hazája Olaszország, majd később Franciaországban lett kedvelté; itt vette fel a mostani alakját a kártyára.

Hogy az oly szép tarok játék szélesebb körben nem terjedt el, ennek legfőkébb az az oka, mivel igazi élvezet e társas játék csak jó játékosok között lehet, jól játszani pedig nagy gyakorlottságot igényel.

Nálunk Magyarországon az oly sok tarok játékokból, rendszeren csak kétfélét játszanak a Négyes vagy másképp Paskievics és a hármas tarokkot.

Nem lehet célja ez uttörő munkának az egyetemes kártyajátékok szabályait leírni; azért nem is foglalkozom én sem a többiekkel, csak a két játék módját és szabályait igyekszem érthetően leírni, hogy ez azonban teljesen sikerül-e, azért garantiát már csak azért sem vállalhatok, mivel útba igazító munkát még idegen nyelven sem találhattam; és ha valahol áll ezen közmondás igazsága, hogy »a hány ház annyi szokás«, úgy itt van leginkább, hanem a lényegesebbeket mégis lehetőleg egyöntetűen játszik az ország minden részében.

A teljes tarokk kártya 78 lapból áll; 1-től 21-ig jelzett tarokból és a »skiz«-nek nevezett 22-ik tarokból; négy féle szín, coeur, carreau, pique és treffből, mindegyikben van: király, dame, lovas, bube és a megfelelő szinekkel jelzett tizes, kilenczes, nyolczas, hetes, hatos, ötös, négyes, hármas, kettes és egyes; az általunk leírni szándékolt kétféle játékhoz azonban csak 42 lapot vesznek

a 22 tarokhoz, a négy szín, király, dam lovas és poubjait, továbbá a herzből és carreauból az egyest, a pikk és treffből a tizeseket.

Mint fentebb mondtam, a 22-ik tarokot skiznek nevezik és ez, valamint a 21-es és az I-es tarok, melyet különben »Pagat«-nak hívnak, — képezik a »honneur«-eket; ütőképessége a tarokkoknak feltétlenül nagyobb bármely szín bármely lapjánál; a tarokkok pedig egymásközt felülről lefelé a természetes sorrendben, így a legerősebb kártya a »skiz« aztán a XXI, XX, XIX és így végig egész a Pagatig; a színek egymást nem ütik, csak is saját színeikben van elsőbbségi előny, legerősebb a király, majd a dame, lovas, bube és az egyes illetőleg a tizes; tehát a coeur egyest nem üti a pique király s e szerint a többi is; színre szint kell adni a míg van, ha nincs, kell tarokkal ütni s ha az sínes, szabad reádobni más-féle szint.

Négyes tarok.

P a s k i e v i t s.

E játszmat, miután tényleg csak négyen játszhatják, nevezik »négyes tarok«-nak, vagy Paskievits taroknak, bár passiv résztvevő lehet egy ötödik is, mint majd azt alább elmondjuk. Játszák tehát akár négyen, akár öten; mindenekelőtt az ülőhelyek sorrendjére történik kisorsolás, ha négyen vannak, veszi egy a négy féle szín egy egy lapját, és ezt felborítva elhelyezi az asztalra, másik négy különböző szint pedig letakarva helyez le, s ki-ki húz egyet, s az általa választott kártyával a felborított színnel megjelölt helyet foglalja el, ha öten vannak e módhoz még két tarokkot is vesznek.

Az osztási sorrend bár lényegesnek épen nem mondható, mégis igen sok helyen szintén sorshuzás által állapittatik meg, különféle módon, vagy egyik kezébe veszi az egész csomó kártyát, s egyenként osztva a játzók közt, ki a »skiz«-t kapja lesz az első; vagy már a helyre huzás előtt megállapítanak egy szint mint a melynek birtokosa osztó lesz. Az osztás balról jobbra történik. A rendes szabályszerű osztás a balról ülő által egynél több lap leemelése után úgy történik, hogy mindenekelőtt hat kártya tétetik az asztal közepére mint talon letakarva; aztán ki-ki kap előbb öt-öt kártyát, majd négyet-négyet.

A játék czélja, hogy a kártyák értékei szerint számitható point-okkal ellenfelénél, vagy ellenfeleinél többet csináljon, továbbá, négy királyt; tous les trois-t; ultimot és volatot nyerni.

A fentiek kivételére az osztás után történt liczitalás adja meg

a kezdetet; majd mindenütt ki van mondva szabályként, hogy Honneur nélkül, vagyis Skiz, XXI. vagy Pagat nélkül liczitálni nem szabad; tehát e szerint az előnyös, ha van a fentiekből csak egy is, mondhatja hogy, »három«, ha azonban kevesebbet akar venni a talonból alább megmondandó indokból mondhat kettőt, vagy egyet avagy solot; s feltéve, hogy az utánna következők mind passolnak, vesz a talonból hármát, kettőt, egyet, avagy ha solot mondott, nem vesz semmit sem, és a talonból felvett mennyiségű kártyát a többiektől nem láttatva, elhelyezi kártyái közé s ha jók, megtartja és helyettök ugyanannyit le tesz »skart«-ba maga elé, ha nem jók, le is teheti ugyanazokat, s skartját szintén nem mutatja meg senkinek; a megmaradt három, négy, öt, avagy hat kártyát a tallonból az utánna következők felveszik, még pedig ha 3 marad, ki-ki egyet, ha négy marad, az utánna következő kettőt, a többi egy-egyét, ha öt marad, az utánna következő ketteje kettőt-kettőt, és a harmadik egyet, ha hat kártya van a talonból, ki-ki kettőt vesz fel, és tesz le helyettök megfelelő mennyiséget vagy ugyanazt. Skartolni mind a játékot felvevő, mind a többi jogosítva van, bármily kártyával, kivéve a Honneuröket és a királyokat; a játékos ellenében letett skart mind a három által együvé tétetik; s azt előleges meghatározás szerint, a letevők bármelyike is megnézheti, vagy senki sem; ha játékos ellenében a skartban tarok fektettetnék le, azt a játékosnak ezen szóval »tarok fekszik« vagy ha több »két vagy három tarok fekszik« tudtára kell adni rögtön a skartolás befejezése után és a játék további folyama előtt; ha skartot nem néznek, úgy természetesen a tarokkot lefektetik, ha azonban a skartot a nem játszóknak megnézik, akkor bárki is megmondhatja azt; a játékos szintén fektethet le tarokkot, azt azonban az ő skartja tarok részének felborításával ki is kell mutatni; — némely helyen játszásként úgy, hogy a játékos által letett tarokk nem kötelezett a jelzésre.

A leskartolás így teljesen rendben lévén, a játékos hívja a segítséget, a segítség hívás a II-es taroktól egész fel a XX-ig terjedhet, ezen kívül mást nem lehet hívni. A játékos tehát mondja tegyük fel »segít a XX-as«, vagy »segít a XIII-as tarok« s a kinél ez van, lesz az ő partnerje s ezzel együtt igyekeznek lehető mentől többet csinálni a játék feladataiból; míg a másik kettő együttesen igyekezik a játékosok ellen eredménynyel működni.

Mielőtt a játék további folyamát leírnám, meg kell magyaráznom a főczélokul kitűzöttek értelmét, mint fentebb mondtam,

a feladat; 1) »a játék megnyerése«; 2) »tous les trois«; 3) »négy király«; 4) »Pagat ultimo«; 5) »Volat«.

1) A játék nyeres. Az előadott ütési képesség mellett a kártya lapoknak szám értéke is van, melyek mennyisége teszi ki a nyeres jobbra vagy balra való eldőlését. A három Honneur számít 5—5-öt, a többi tarok mind egy-egy point-ot számít, a színeknél egyenlően mindenütt a király 5, a dam 4, a lovas 3, a poub 2, az egyes és tizesek 1-et és így az összes értékmenyiség:

három Honneur á 5	15
19 tarok á 1	19
4 király á 5	20
4 dam á 4	16
4 lovas á 3	12
4 poub á 2	8
2 egyes és 2 tizes á 1	4
összesen : 94	

A meghatározott ütési szabályok szerint egyik vagy másik fél által megszerzett ütésekben levő értéket a fenti számítási kulcs szerint összeadva jön ki az eredmény. A játékosnak és az ő felhívott segítségének ütése a játék végével összeadtnak, úgyszintén a két ellenfél is és ezen két-két összeadott mennyiség dönti el a játék nyeresét. Ha az összeadott értékek egyenlők vagyis mindkét félnek ép 47—47-e van, úgy minden körülmények közt a játékot felvevő és annak segítése a vesztes fél, legyen bár a játék contrázva (mit alább fogunk megmagyarázni) vagy nem; 48 ponttal már nyeres van a játékosok részéről is. A játék-nyeres röviden tehát az összeadott értékek többségében van.

2) Tous les trois. A három Honneurnek a játék végével összevont partner-ütésekben való együtt léte képezi a tous les troist-t, e hármas figura együvé vagyis az egyik vagy másik fél ütéseiben való összejövetele, történjék bár egy ütésben, avagy külön három ütésben, az teljesen egyenlően bir értékkel, a tous les trois-nál mindössze abban van fizetési különbség, hogy a játékosok, avagy az ellenfelek egyike az ütések vagyis a kihívások megkezdése előtt kimondja e szándékát a tous les trois megcsinálására avagy nem? és e szerint fizettetik mint »kimondott« vagy »kimondatlan tous les trois« megcsinálására; az ütések szabályai szerint kell törekedni s lehet azt elérni.

3) Négy király. Valamint a tous les troisnál a 3 honneur együttléte, úgy itt a négy színnek királyai alkotják e kimondott vagy

kimondatlanul elérni ohajtott feladatot. Itt is csak azon esetben van »négy király« ha azok mind csakugyan egyik vagy másik fél ütésiben vannak a játék végével. Teljesen azon szabályok szerint érhető el a cél, mint az előbb mondottnál, és ép úgy van a fizetésnél különbség a »kimondott« és »kimondatlan négy király« közt is.

4) Pagat ultimo alatt, mint az elnevezésből is kivehető, értjük az I-es tarokknak, a Pagatnak a legutolsó ütésben való elmenetelét, még pedig úgy, hogy ez utolsó, kilenczedik ütésnél csak egyedül a Pagatnak szabad a tarokkok közül a négy kártya között lennie a többinek mind színnek kell lenni; ha csak egy is a játékosok közül elüti a pagatot ultimora, legyen az bár saját partnerje, az ultimo elbukott; elbukott az ultimo akkor is, ha a Pagattal bíró nem tudja az utolsó ütésre megtartani azt, hanem már előbb kell mint utolsó tarokkját az »egyest« kiadni. Visszont, ha az ultimót elveszettnek tudja a játékos bár még több tarokja van kézben a Pagattal előbb mint a kilenczedik ütésnél, nem szabad elmennie; — ha van tarokja az ultimora kell hagyni a Pagátot; van ezen játszámára is »kimondott« és »kimondatlan Pagat ultimo«; ez azonban csak a pénzsámítás differentiáját idézi elő.

5) Volat. Ha egyik vagy másik fél az összes kilencz ütést mind megcsinálja, ez nevezetik volatnak. Bővebb magyarázat ehhez nem szükséges, a »kimondott« és »kimondatlan Volat« teljesen egyenlő az előzőkkel.

Ezek azok a feladatok, melyeket elérni ohajt, s azok kivételére törekednie kell minden játékosnak és az ellenfélnek pedig ezek megakadályozására. Ezen megakadályozási szándék, vagyis akár a játék, akár a fenti 2—5 pontok alatt foglaltak »kimondott« formája ellen való törekvés lehet ismét vagy csak hallgatag szándék és előre be nem jelentett terv, vagy pedig ennek ellenkezője, vagyis midőn a játékosok nyerési képességét kétségbe vonva, ennek ezen szóval »contra a játéknak« kifejezést is adnak, vagy pedig ha a 2—5 pontokban foglaltak bármelyike ki van mondva akár a játékosok, akár az ellenfelek által, az ezen kimondottakat megakadályozni tudva, vagy gondolva, az ellenfél szintén hangosan mondja például: contra tous les trois, — contra 4 király — contra pagat ultimo, — contra volat. Azon esetben, ha a játékot contrázzák meg az ellenfelek, nekik azt nem kell egy ponttal sem megnyerni, elég nekik, mint fentebb is mondók, ha az egal mennyiséget, a 47-et megcsinálják, ez által már ők a contrázott

játék nyerői; a többieknél egészen máskép van, például a tous les troisnál legalább egy Honneurrel, a négy királynál legalább egy királylyal kell birniok az ütésükben. Az ultimo megbuktatása vagyis megakadályozása annak, hogy a Pagát ne mehessen az utolsó ütésben tisztán, már tarok nélkül lehetetlen. Nyeri tehát a contrázó az ultimót a kimondó ellen akkor, ha a Pagat nem az utolsó ütésben megy el, vagy ha az utolsó ütésben akár a contrázók, akár a partnerjének egy tarokja üti el; a volat-contra-játékát pedig nyerik, ha legalább egy ütést tudnak elvinni az ellenfelek a kimondó ellen.

A contra után a megcontrázott vagy annak partnerje bizva a kimondott »kunststuck« vagy a játék megnyerésében jogosítva van, ezen reményének, tudatának szóval is kifejezést adni, és ekkor azt mondja »re contra játék« — »re contra tous les trois«, — »re contra négy király«, — »re contra Pagat ultimo«, — »re contra volat«, — ezután következik a »rerecontra«, melyet az első izben contrázó vagy annak partnerje mondhat, a fenti módon »rerecontra tous les trois« rerecontra stb. stb., — majd a »super contra«, melyet a fentiekből is kitetszőleg a játékosnak illetőleg a 2—5 pont alattiakat kimondónak van joga használni s kell neki megnyerni. Szókásban van néhol ezek után még feljebb contrázni »Hirsch« és végül a »Pápa« elnevezések alatt, de ezek már nagyon ritkák.

Ezekkel tisztában vagyunk a játék minden céljával és ezélokot elérni avagy ezeket megakadályozni akarók mondásai-val, áttérünk tehát a játék rendes folyamára.

Már mondtam a liczitálás sorrendjét, most leirom a módot, miként kell és lehet liczitálni, hogy kettes, egyes avagy solo játékot érvünk el.

Ehelyütt csak a rendes felhívási liczitálást irom le, majd alább az úgynevezett »ugratás«-sal való játéknál a liczitálás más módját mondom el.

Általános szabály, hogy hármas és kettes játéknál illetőleg erre való esetleges provokálásnál a XX-as tarok hivandó segítségül; hármasra »invit« nem lehet, kettes játéokra azonban lehet úgy, ha a játék elején ki van mondva, hogy az előző által mondott »Három«-tól csak akkor szabad eltérni, vagyis az utánna következő által mondott »Kettő«-t engedni, ha nála a XX-as van, így lehet kettes játékot felhívásra csinálni; sok he-

lyen játszáék úgy, hogy XX-as nélkül is lehet engedni, ezen utóbbi szabály mellett kettes játékra felhívás nincs.

Égyes játéknál mindig a XIX. hivandó, természetesen ez áll az egyenes felhívásra, vagyis, ha például az első mond hármát, az utánna következő mond »egy«-et, az előzőnek jogában áll, az »egy«-et megtartani és ha a provokálóval szándékozik játszani, hívja segítségül a XIX-es tarokot; vagy ha az előző liczitalónak van XIX-ese és össze akar jönni egy Honneuristával, mint első egyszerre kettőt mond, az utánna következő egyet mondván azt engedi; ha XIX-e nincs, meg kell tartani, különben az ugratás lenne; a talonból egy kártyát felvett játékos hívja segítségül a XIX-et. Lehet felhívás is, de nem is, ha mind a három Honneuros liczital, első mondja »Három«, második »Kettő« a harmadik Honneurel rendelkező mondja »Egy.« Ez nem kétségtelen felhívás, mert az utóbbi liczitalhat azért is, hogy ő akar játszani, egyebet pedig nem mondhatva liczital csak egyes játékra; holott talán a XIX. segítő kártyája nincs is nála.

A Solo-játékra felhívásnál, ha az elfogadtatik, a XVIII-as tarok a segítő kártya, a fentiekhez hasonló módon kezdheti az első Honneurista egyszerre »egy« mondással, az utánna következő, ha a felhívást el akarja fogadni, mond »Solo«-t, melyet a provokáló átenged neki; vagy ha »Három«-mal kezdődik a liczitalás, az utánna következő mond »Kettő«-t, az első ezt nem tartja, hanem egyet jelez, ez szintén solo játékra való invitálás; továbbá első mondja »Három«, második »Kettő«, a harmadik »Solo«; ez felhívás, melynek elfogadására első sorban a Hármát mondottnak van joga, csak ha ez nem tartja, megy át e jog a másodikra.

Ezen szabályokat röviden azzal ismétljük, hogy az invitálás az együtt való játékra nem az invitáló által mondott »kettő« vagy »egy« mondása után a kettesnek vagy egyesnek megfelelő segítő kártyának, tehát a XX. és XIX-esnek segítségül hívásával kell, hogy történjék, hanem a liczitalás által provokált játék (tehát a kettes, egyes vagy solo) segítő kártyáinak támaszával kell hogy történjék; például ha az első egyszerre kettőt mond, minthogy ezt tartani az utánna következőnek nem lehet, tehát vele csak úgy játszhatik, ha »egy«-et mond, vagyis segítség a XIX. mint egyes játéknál rendesen; és eszerint van a soló is. Az előző mindig egygyel nagyobbat mond, mint a minő segítő kártyája van, hogy az utánna következő lefelé való

liczitálásával az igazi »kettes, egyes, vagy solo« játékot csinálhassa.

A rendes játéknál provokálni csak akkor szabad, ha a megfelelő tarokk nála van, ellenkezőleg az, kinél a helytelenül felhívott segítő kártya kézben van, jelezni köteles, hogy a liczitálás incorrect volt, és ekkor joga van, bármelyiknek is a négy közül uj osztást kívánni és csak, ha valamennyien beleegyeznek, az így elárult helytelen liczitálásba, lehet tovább játszani.

A felhívást azonban nem köteles elfogadni senki sem.

A felhívás rendszerint csak jó kártyára kell hogy történjék, bár szabad ezt tenni gyengébbre is, de már az illető provokálóra is előnyösebb, ha kisebb játékot fizet mint ellenfél, mint esetleg egy megcontrázott figurás játékot: de meg az, ki egyszer is provokál játékot rosz kártyái daczára, elvesziti reno-
meját továbbra, s nem meri ismételt felhívás esetére senki sem elfogadni azt, félve az ujabbi beugratástól.

Különben a felhívás ritkábban is fordul elő; és sokkal érdekesebb is a játszma, midőn a partnerek egyelőre még ismeretlenül játszanak.

Annélkül, hogy beugratásnak lehetne mondani, szokásban van, s a játék érdekét nagyon sokszor felette emeli, az úgynevezett »tarok fektetés«. Előbb már mondtuk, hogy a játékos ellenében a skartba elhelyezett tarok fekvését mielőtt a segítő-kártyát megnevezné, jelezni kell; a tarok fektetés invitált játéknál felesleges, ha abból a szándékból történik, hogy a játékost a segítő kártya megnevezésében megzavarja; hanem annál inkább indokolt ez a nem invitált játékoknál; sokszor a legszebb játszmáktól téríti el, a tarokfektetés folytán a segítő kártyának megváltoztatásával, de viszont nincs kizárva az sem, hogy ép ezen eltérés folytán jön össze két jó kártyával bíró játékos; nagyon vigyázni kell tehát mikor, s mily kártyából mily tarokkot fektetünk le.

Megtörténik igen gyakran, hogy a játékot felvevő, három ellenében egyedül játszik, ez kétféleképp jöhet elő, úgy ha az előbb említett tarokfektetés mellett játékos ép a lefektetett tarokkot hívja segítségül; és másodszor ha játékos erős kártyáiban bizva saját magát hívja, vagyis hogy el ne árulja ellenfeleinek ezen szándékát, pro forma egy a kezeiben levő tarokkot hívja segítségül. Ha a lefektetett tarokkot hívja segítségül a játékos, azt, hogy eltalálta ép a lefektetettet, nem kell

megmondani a játék kezdetén avagy folyamán; reá kell arra jönni, ha előbb nem, a játék végével; bár ily esetben rendesen legalább is megkontráztatik a játék, ha más nem is mondatnék ki ellene; ha azonban tarok-fektetés van, és a segítő kártya nem fekszik, és mégis kontrázott játék lenne, a segítőnek, — mondhatni a szokás által parancsolt, — kötelessége recontrázni, tudatva, hogy a felvevő nem egyedül játszik, hanem a meghívott segítő kártya kézben van.

Ha a skart le van tve, a segítő kártya megnevezve, akkor kezdődik a bemondások ideje. Játékos megnevezvén a segítő kártyát, első sorban van kötelezve, ha az előbb említett 2—5. pontok alattiakból valamit ki akar mondani, ezt tenni; a tőle közvetlenül jobbra ülő és így tovább szoros rendben vannak csak jogositva beszélni. Némely helyen játszáék úgy, hogy a 8 esetleg 9 tarok elhallgátható, másutt pedig ennek kimondása kötelezett; a hol a beszélés személyi sorrendje ki van kötve, ott a bemondandók neme tetszés szerinti rendben történhetik. Lehet tehát egyszerre »volat«-tal kezdeni s csak azután a négy királyt és tous les troist, bár ezek kisebb játszmák.

A játékos ha elmondta mindazt, mit a saját kártyájából akart, ezen szóval »mehet« jelzi, hogy ő a további bemondástól egyelőre eláll; az utánna következő vagy szól valamit például »contra játék«, vagy »pagat ultimo«, vagy »kilencz tarok« stb. stb. vagy szintén azt mondja »mehet«, ha a játékos után valamennyi »mehet« jelszót használja, a játékot felvevő ismételve rá kerülvén a sor már nem szólhat semmit, úgy általában valamennyire nézve kötelező e szabály.

Felette fontos a szigoru megtartása az előbbi szabálynak; senki előbb ne mondjon be semmit, vagy ne kontrázzon semmit, míg a beszélés sorrendje reá nem kerül, sőt az utánna következő, az előzőtől, kin a sor van a beszélésre megkérdeni köteles »mehet e?« és csak igenlés illetőleg a netán történt kimondás után hangoztatott »mehet« után mondhat ő is ki valamit vagy kontrázzhat.

Ha valaki a játék folyamán hibás kártyát tesz a kihivottra és az már az asztalt éri, szigoru szabály szerint vissza nem vehető és mint »renonce« büntettetik; néhol, csak a már letakart ütésből nem vehető vissza az elhibázva reá adott kártya; ugyanez a szabály áll a kihívott kártya visszavételére nézve is.

Ha valaki a négy közül elskartolja magát, letesz a talon-

ból vett kártyák helyett akár többet, akár kevesebbet, egyformán éri a büntetés. Az elskartolás, a renonce-al egyenlő módon büntetetik; mindkettőnél az előre meghatározás, vagyis a játék elején szokásos és helyes általános elvi megállapodások szerint történik a büntetés neme és díja; általában kétféleképp szokott ez birságotlatni, az egyik az enyhébb, midőn az elskartoló illetőleg renonce-ot csináló csak azt fizeti meg, mi a nyeres és vesztes közt kiszámított különbséget teszi, természetesen a nyerteseknek, tehát vagy a partnerjének, vagy a két ellenfélnek. Vegyünk példát könnyebb megérthetés végett: a hibázó és partnerje nyeresnek mondjuk contrázott játékot, ez 16 és veszitenek tous les trois-t a mi 8-at számít, a különbség tehát, melyet partnerjének fizet: 8.

Ezen enyhe számítás azonban nem helyes, sőt nincs eléggé megfizetve azért, amennyi kárt okozhat másnak, mondhatni az ő előnyére. A játék elején észrevéve még, hogy elskartolt, nem mond ki semmit, hogy partnerjének ne kelljen közönséges játékánál egyebet fizetni, és a mi ki van mondva, azt úgy igyekszik játszani, hogy a történt nyeres és vesztes különbözete a lehető legcsekélyebb legyen; és így mást károsít, saját hibája miatt; igen eclatans példa ily elskartolás vagy renonce-nak következményére az alábbi kettő: a szokásos külön Pagat ultimo kassza többszöri elbukás folytán sokszor megdupláztatván felette tekintélyes összeget képvisel, mondjuk az alaptét az ultimora ötszöri bukás után 32-szeres, a játék megkezdődik, első »Hármat« vesz a talonból, második és többi nem liczítálva, egyet-egyét: valószínű lévén, hogy mindhárom Honneur a játékos kezében van; az egyik játékos, kinek a tallonból vett kártya után kezében van hét tarok és három király, nem a köteles tarokkot fekteti le, hanem egy királyt; avagy semmit, a felszólításra, hogy »skart rendben« »tisztá« »mehet« játékos kezd a játszmat, s hiv segítséget, (de nem a hibásan skartolót) bemondják az ultimót; és ez elveszik, a mennyiben a hét tarokkal bíró ellenfél elfogja, holott ha a tarokkot leteszi, erre nem képes; most a különbség számítás: játékosok nyerték a játékot 8. elvesztik az ultimót 20 = marad 12 mit a partnerjének kell fizetni; ezen már van nyeresége, de ezen felül van, hogy az ultimo kassza megmarad a legrosszabb esetben is reá nézve, de néhol a játékosok még be is fizetik. A másik példa pedig a renonce — bár ez kevésbé valószínű a sikerülésre, de ha igen, biztos

előny, a nagy és erős izgatottságban a kihívott színre vagy tarokkra a kártyájából legelőnyösebbet elhajtva, elfogja az ultimót; ugyanaz a számítás mint előbb. Lehet-e ekkor csak a differenciákkal megelégedni; feltéve természetesen, hogy ezen hiba mind elnézésből, teljes jóhiszeműséggel gentlemanek közt történik? mert hamis kártyások fogásai és azok büntetése nem e szabályok közé való.

Kétségtelenül igen szigorú, de igazságosabb, ha a hibázó nem előnyt, de talán nagy hátrányt húz helytelen tette következményéből. Ez indokból történik tehát a számítás akkor, midőn a hibázóval minden kimondott és kivitt figuráknak — legyen az az ellenfél vagy partnerje által elérve, dijja, valamennyi játékos részére megfizetendő. Például. Játékosok kimondanak tous les troist, négy királyt és volatot, az ellenfelek kontrázzák a négy királyt és a volatot; nyerik játékosok a tous les trois-t, és a négy királyt, volatot elbukják; a számítás ez:

A. nyert:	B. nyert:
tous les trois	contra volat: 96
contra 4 király	8
	16
	24

Az elhibázó a B. partnerje fizet tehát 120-at minden játékosnak, tehát háromnak.

Ha külön ultimo-kassza van, arra nézve előleges megállapodás kell, hogy történjék a játék elején, valjon mikor viszik el a kasszát és kik ily elhibázott játéknál? Ha elvihető, minden bizonynyal a hibázó pótolja azt egyedül.

Terhes e szabály, de mint az előbbi példákból is látható, inkább bir létjoggal a számítás correctnessége miatt a hibázó ellenében a játszók érdekében; de meg az elskartolás, vagy renonce által előidézett játék-változatok és nyerési s veszteségi valószínűségek meghatározása oly óriási vitát és eldönthetetlen kérdést provokálna, melyből kiigazodni soha sem lehetne.

Egy másik büntetendő cselekmény még, ha valaki Honneur nélkül licitál. Sok helyen egyáltalában nem szabad licitálni enélkül, máshol ez megvan engedve, de ez esetben a legkisebb játék díjának 10-szeresét fizeti. Ha ötösben játszá, az osztó, ki a skartot megnézve szétosztja a játékosok közt, a játék végével jelenti be, hogy kinek, hány honneurt adott, s ekkor tűnven ki, hogy Honneur nélkül licitált s játszott, fizeti a birságot: s a játék érvénytelenné válik. Rendszerint azonban tiltva

van Honneur nélkül liczitalni; s mint tréfásan mondják e szabályt: »ki Honneur nélkül liczital s erre reá jönnek: kidobatik.«

Shokásban van birságotás alá vetni még azt is, ha valaki rosszul oszt, rendszerint a kettos játzma díjját fizeti valamennyi játékosnak, vagy az ultimo díjját a külön ultimo kasszába, és újra oszt.

Rendes felhívási játéknál az elscartolásra bárkit is játzó-társai közül senkinek sem szabad figyelmeztetni, de viszont ily rendez játéknál a bemondásoknál e hibát felhasználni legalább is nem illik, bár szabad; de azért a kártya által megkivántak kimondásától nem téríthet el senkit sem a hibázó iránti túlhajtott gyengédség.

Honneurt vagy királyt skartolni nem szabad, ki ezt teszi, a fentebb meghatározott büntetések alá esik.

A helyes kiosztás daczára nincs játék, ha játzók közül valamelyiknek a talon felvevése után sincs egyetlen egy tarokja sem, ha azonban csak egy is van, bár azt leskartolja, a játék nem semmisül meg; úgy szintén a talon felvevése után a XXI-es Honneur egyedül marad tarok nélkül kezében, nincs játék, a másik két Honneur, ha egyedül vannak is, játzik. Ha osztás közben véletlen felborul a kártya, a játékosok együttes barátságos elhatározásától függ, vajjon új osztás legyen-e vagy a játék folyjon tovább is; és erre lényeges befolyással van a felmutatott kártya értéke.

Az előbb meghatározott osztási mód mellett szokásban van és általában elfogadott az, midőn emelés helyett reá üt az osztótól a balra ülő, avagy azt mondja, hogy mehet, ekkor is először a talon tétetik le, s aztán kiosztja a 9—9 kártyát négy csomóba egymásután, s az első kezdve a választást a letakart négyből egyet magához vesz, és így tovább a 2-ik, a 3-ik és a 4-ik, a mi neki marad. Ritkábban szokták egyesével is osztatni, ha az emelő egy lapot emel le, ekkor első lap a talon, aztán kap az első játzó, a 2-ik, a 3-ik, a 4; ismét a talon, az 1-ső, a 2-ik s így végig. Osztható előleges megállapodás után a hat tallon kártya letevése után még hármásával is.

A játék tariffa. Lehet mondani egész Magyarországon egyöntetű a négyes tarok dijszabása. A hármos játék kiindulva az egységből 1, kettos játék 2, egyes játék 3, solo játék 4, (néhol 1, 2, 4, 8.) tous les trois és négy király 2—2 kimondva, kimondatlan 1—1; néhol e két figura 4—4 vagy 2—2; pagat ultimo kimondva 10; kimondatlan 5, volat kimondva a játék-dij hatszorosa,

vagy kimondatlan háromszorosa; XXI-fogás kimondatlan 21, kimondva 42, ha játék egyenlően 47 mindkét félnél, úgy a játékot felvevő veszíti azt, mint előbb mondtuk, még pedig sok helyen duplán; kettes díj fizetendő a játék után akkor is, ha az egal összegnek felénél többje nincs valamelyik félnek; tehát legalább 24-nek kell lenniök; contra után a díj kettőztetik, tehát contra solo játék 16; ha aztán nemcsak, hogy a contrát nyerik, de még a duplában is hagyják, egyik partnerek a másikat, ekkor kettős contra solo játék fizetendő, vagyis contra solo játék 16 ennek duplája 32; és így van ez a 3-as, 2-ös és 1-es játékoknál is mindennütt; recontra kettese a contra díjnak, rereontra kettese a recontra díjnak és tovább ez alapon.

Szokásban van, ha a tous les troist vagy négy királyt kimondók ellenében ép a kontrázók csinálják azt meg, szintén dupla contra díjat fizetni.

Természetesen kontrázni a játék kivételével csak akkor lehet valamit, ha az kimondatott, nem lehet tehát volatot kontrázni, ha az nem mondatott ki.

Dijazandó még a skartolás után kézben maradt nyolcz és kilencz tarokk is, ha az kimondatik a játék kezdetén, kihívás előtt, 1 és 2-vel.

Bár csak négy vehet részt tényleg a játékban, öten is játszhatják a játékot, még pedig vagy úgy, hogy az osztó pihen, s nem kap semmit, de nem is fizet, vagy pedig az osztó »sir és nevet« azaz a játékot felvevő ellenében van, és mindazt mit a játékos nyer, neki is fizetni kell, ha pedig játékosok vesztenek, ő is nyeri a vesztett összeget; a mit mindig a játékot felvevő fizet neki meg; és viszont a játékos kapja tőle is. Ez a mód, mint köznéven hívják »Biká«-val való játék, hazardtabbá teszi a játékot és gyakoribbak az egyes és solo játszmaak, nem akarva kiadni kezéből a játékot, kinek erős kártyája van, két helyről remélve nyerni; s ezért ritkábbak is a felhívások.

Az eddig előadottak szoros betartása képezi a közönséges négyes tarokkot, ettől eltérő játék mód az úgynevezett »ugratás«-sal való tarok ugyancsak négy között. Ugyanazon sorrend, liczitálás, figurák, skartolás, segítség hívás, bemondási szabályok vannak, csakhogy a főczél, ellenfeleinket egy kisebb bemondás, vagy helytelen felhívó liczitálással tévutra vezetni, s öt egy nagyobb értékű bemondásra ugratni. Kimondja a játékosnak az ellen fél, bár nem ő a segítő, a tous les trois-t, hogy az esetleg ultimat,

volatot vagy egyebet mondjon. Szabad felhívni solora akkor is, ha nincs XVIII-as tarokja, kimondhatja a tous les trois-t honneur nélkül is, contrázhat mindent, de jól kell vigyázni, hogy a használt csel-mondás saját előnyére, ne pedig kárára történjék. Ezen játéknál felette fontos a jó játszás és nyugodtság; a legszebb s legérdekesebb játzmák fordulnak elő, rendszerint nagyobb pénzbeli differenciákkal mint a felhívó taroknál.

Nehéz volna mindazon esetet elmondani, a hányszor és a milyen kártyára lehet ugratni valakit. Elég csak azt ismételni, hogy az ugratáshoz jó játékosok valók, s kik a rendes tarokkot tudják, tudni fogják kártyájuk helyes időben és módon való felhasználását.

A négyes taroknál szabály még, hogy az ütések mindaddig az illető ütő előtt maradnak míg a segítő kártya holléte hivatalosan nincs constatálva, és csak ezután szabad a partner ütéseivel összevegyíteni, s azt a partnerek bármelyikének megnézni. Leborított ütést hívás után nincs joga megnézni senkinek, csak az ütést csinálónak. Játsszák úgyis, hogy az ütések a partner által sem tekinthetők meg, s a játék végeig kiki csak a saját ütéseit nézheti meg.

Leskartolt kártyákat, melyeket a játékos ellenében a felvett talon helyett letesznek, előleges megbeszélés szerint vagy megnézheti valamennyi, a játékot felvevő kivételével, vagy senki. Ha a skartban tarok fekszik, ezt a segítő kártya hívása előtt kötelesek jelezni, még pedig ha skartot nem néznek, természetesen az, ki fektet; skartnézésnél pedig ki azt legelőbb megtekinti.



Hármas tarok.

Kevésbé van elterjedve a hármás tarok mint a Paskievics, de azért még mindig a legkedveltebb társasjátékok közé sorozhatjuk; s ezt részint érdekes menetének, s kissé hazardtabb jellegének köszönheti.

Mint neve is mutatja ezt hárman játsszák tényleg, leülhet négy is, de itt az osztó rendszeren pihen, nem fizet, de nem is kap semmit.

Az osztás a rendes irányban emelés után balról jobbra történik; előbb a talonba hat kártyát tesznek le, aztán a játszók

mindegyike kap hatosával vagy hármásával osztva tizenkét-tizenkét kártyát.

Az első kártyáit megnézve licitál, a talon felvévése által meghatározott játékra: a hármás taroknál ki a talont felveszi, vagyis a játékos egyedül van, s ellene a másik két játészó, kiknek ütései összeszámíttatnak.

A játék-cél a hármás taroknál szintén az, mint a négyesnél, ugyanis a játék pointszerű megnyerése; a négy király; — tous les trois; — pagat ultimo; — volat; ennek kimondása és megnyerése szintén a meghatározott módon történhetik.

A licitálásnál e hármás tarokban nem áll az a szabály, hogy csak Honneur-rel lehet licitálni, szabad annélkül bármelyiknek a három közül.

A játék sorrendje a szokásos, úgyszintén a bmondások sorrendje is.

A játék lehet hármás, kettes, egyes vagy solo, amint a talon felvétele megállapítja, vagyis, hogy a játékos a talonból mennyit vesz fel; a talonnak többi része, legyen az 4. 5. vagy a solo játéknál 6, a mi lent maradt, az ellenfelek ütéseihez számítatik pointokul.

Az előbb ülőnek a licitálásnál itt is megvan a tartási joga, miként a négyes taroknál.

Van azonban egy módja a licitálásnak, melyet csak itt Magyarországon találhatni a hármás tarok játéknál.

És ez így megy: A. licitál »Három«, B. mondja »Alsó három«, C. passzol, A. most vagy megtartja ezt, vagy odaengedi, akár A. akár B. veszi is fel a játékot, jogában áll az alsó három kártya után a felső hármat is megnézni, ez már a harmadik »hármás« s ha visszatér az első háromhoz s azt veszi fel; lesz a negyedik »hármás.« A licitálásnál azonban B, vagy C nem mondhatja, hogy a harmadik, vagy negyedik »hármás«, ha már A. az alsó hármat megtartotta; hanem licitálhatnak lejjebb »Kettes«-re, aztán 2-ik »kettes«; és 3-ik »kettes«. A. megtartva játészó ő lesz, avagy, oda adja az utánna licitálónak; felvágatik a talonban legalul fekvő két kártya, vagyis a harmadik kettes, ha ez nem elég jó, a játékosnak jogában áll a felette fekvő két kártyát, a 4-ik kettést is megnézni, úgy szintén a legfelül fekvő 5-ik kettést is; és ha ezen 5-iket nem akarja felvenni, vissza mehet akár a 3-ik, akár a 4-ik »kettes«-hez, csakhogy ez már mint hatodik kettes fog neki számíttatni. Megtartja A. az utánna kö-

vetkezők által legutolsónak mondható »3-ik kettes«-t, B. vagy C. már csak »egyes«-t mondhat, és itt is licitálhatnak egymás ellen egész a hatodik »egyes«-ig, s ezt a fenti mód szerint felvenni akár melyiknek joga van a hatodik kártya felborítása után, a felette fekvő kártyákat egyenként megnézheti s e szerint lesz 7-ik 8-ik 9-ik 10-ik 11-ik és ha már most mind a 6-tallon kártya közül nem a legfelül fekvő s legutoljára felborított kártyát veszi fel, hanem bármelyiket a hat közül, a játék lesz 12-ik egyes.

Az egyes játék után van a solo, és ez akkor áll be, ha az előző a »hatodik egyes-t« is megtartja és az utánna következő már csak »solo«-t mondhat. Ennél fokozás, »steigerolás« nincs, ha az előző megtartja, az utánna következőnek engedni kell a játékot.

A tallonból mint már mondtuk csak a játékos vesz fel annyit, mint a hány a licitálás folytán öt megilleti, a többi ellenfeleinek marad, ezuttal csak azt akarom megmondani, hogy azt a kártyát a tallonból, mit a játékos megnézhet, meg kell mutatni az ellenfeleknek is, vagyis például a licitálás után A.-n rajta marad a 3-ik kettes, ezt felborítják s ha A. kívánja, a 4-ik, sőt az 5-ik kettes is felborittatik, s megnézhető mindenki által. Ha azonban A. megelégszik a 3-ik kettessel, úgy a többi sem neki, sem ellenfeleinek nem szabad megnézni.

E játéknál rendszerint ki kell mondani a 10. 11. vagy 12 tarokkot, azt elhallgatni nem szabad, vagy hamisan bemondani (pl. 11. helyett 10. vagy 12 helyett 11-et) sem. Különben az a játék előtti elvi megállapodástól függ.

Az elosztás és renonce-olás bünei előleges megállapodások szerint büntetendők, a kulcsait a négyes tarokknál felmentettük.

A játék menetét s módját, mint lehet és kell valamit kivinni, itt nem tárgyaljuk. Mindenkinek kell tudni mily kártyával lehet kivinni és mit, hogy a játékosnak kettő ellenében mennyire nehéz helyzete van, azt nem kell mondani.

A játék tariffája az alábbi:

Mindenekelőtt meg kell jegyezni, hogy a játékos, ha nyer, a neki járó alább meghatározott mennyiséget mindkét ellenfelétől megkapja, míg elvesztés esetén ugyancsak ő is mind a kettőnek megfizeti; ép úgy mint a Paskievits tarokban, ha azt öten játszik, és az osztó »sir és nevet«, egy másik különös dolog pedig az, hogy amíg a játékos nyereség esetén a játék díjzabását csak

egyszerűen kapja ellenfeleitől, addig ő elbukás esetén a fentebb elmondott steigerolási fokozási mód szerint megdrágított 2-ik 3. 4. hármas; 2-ik 3. 4. 5. vagy 6-ik kettes; továbbá 2-ik 3-ik vagy 12-ik »egyes« tariffáját fizeti.

Hármas játék:		Egyes játék:	
az első	1	az első	3
a 2-ik	2	a második	6
a 3-ik	3	a harmadik	9
a 4-ik	4	a negyedik	12
		az ötödik	15
		a hatodik	18
		a hetedik	21
		a nyolczadik	24
		a kilenczedik	27
		a tizedik	30
		a tizenegyedik	33
		a tizenkettedik	35

A Solo játék 8.

Tous les trois: kimondva 2, kimondatlan 1.

Négy király: kimondva 2, kimondatlan 1.

Pagat ultimo: kimondva 10, kimondatlan 5.

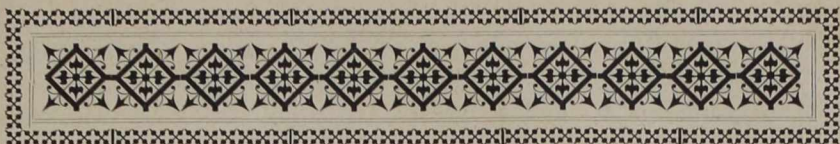
Volat minden játék fentebb meghatározott tariffájának hat-szorosa kimondva és háromszorosa kimondatlan, még pedig a játékosra kiszabott magasabb díj szerint, vagyis például mondjuk, hogy a játék felvétellett a kilenczedik egyesre; ha játékos megnyeri a kimondott volatot, kap mindkét ellenfelétől külön külön 18—18-at, ha azonban elvesziti fizet 162—162-öt, és e kulcsesal számítva tovább; tesznek még néhol külön ultimo kasszát is tetszés szerint megállapítandó mennyiséggel, belebukás esetére szintén előleges megállapodás szerint vagy egyszerre vihető ki a megduplázott kassza, vagy külön-külön.



III. RÉSZ.

TILTOTT JÁTÉKOK.





Tiltott játékok.



Roulette.



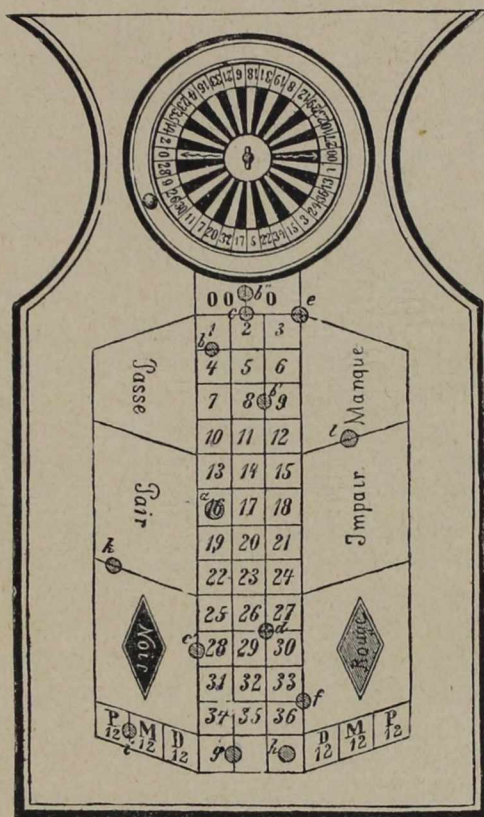
hazardjátékok legveszedelmesebbje a roulette, francia eredetű, a mint egyáltalán a hazardjátékok hazája Franciaország. A roulette tulajdonképen, ha szorosan vesszük, nem a játék, hanem a játék eszköze maga s a játék, a melyet vele játszanak, a rouge et noir. A roulette 1830. előtt volt Párisban és egész Franciaországban virágjában, de ekkor törvényt hoztak ellene, mert oly sok szerencsétlenséget, annyi családi bukást és öngyilkosságot okozott, hogy a közvélemény maga felháborodott e játék üzése miatt. Mikor azután Francziországban a törvények eltiltották e játékokat, ekkor a monacói herczegségben Montecarloban huzódott meg s itt virágzik mostanig. Az időszaki sajtó számtalan áldozatról emlékezik meg, kik mindannyian a montecarlói játékbarlangnak köszönhetik vesztöket, majd minden hónapban egy-egy öngyilkosságról hoz hirt a táviró, melyet előkelő családok ivadékai követnek el magukon, midőn a montecarlói roulette megfosztotta őket minden vagyonuktól. Ugy a sajtóban, mint a parlamentekben már számtalanszor nyilvánították azon óhajt, hogy a nagyhatalmak a monacói herczegség ellen valami diplomaciai actiót kezdeményezzenek, hogy ezt a, mint szokták mondani, fekélyt Európa testén kiirtsák, de ezen agitációknak semmi eredményök sem lett.

Csalódik azonban, ki azt hinné, hogy a roulette csupán Monacóban található fel. Idöközönként az európai nevezetesebb fürdők majd mindegyikében fel-feltünik a roulette s bár a rendőség mindenütt üldözi, teljesen kiirtani nem lehetett. A déli s

keleti városok nagy részében a rendőrség teljes közönyössége mellett javában folyik a roulette. Igen sok városban még a roulette szélhámosai, hamis játékosok is felütötték tanyájukat. Nápolyban, Konstantinápolyban, általában azon városokban, a hová az idegen gazdag utazók sereglenek, mindig vannak vándor roulette-bankok, melyek a kíváncsi és tékozló idegenek zsákmányolásából tartják fenn magokat. Konstantinápolyban pl. majdnem minden színházaszerű zengeráj és café-chantant egy roulette-bankkal van összekötve. Legnagyobb ezek között s napjainkban legjobban virágzik a Concordia, mely tulajdonképen egy nagy színház, hol énekesnők dalai és acrobaták mutatványai mellett étkezni lehet, étkezőhelyisége mellett pedig van egy terem, melynek célja az, hogy a közönség megismerkedjék az énekesnőkkel, egy másik terem pedig, a melyben a roulette-bankár ütötte fel tanyáját s a törökök és görögök mellett számos idegen utazó vesztí el aranyait, de a bankadó ügyessége folytán a legritkább esetekben nyer. Nálunk Magyarországon a roulette kevéssé ismeretes, egy pár évvel ezelőtt felfedeztek ugyan Budapesten egy roulette-bankot, de hamar szétugrasztották. Magyarországon nem mintha nem játszanának hazard játékot, hanem mert nálunk a hazard játéknál nincs szükség roulettere, mert casinóinkban és privát emberek lakásaiban a ferblivel sőt még a 21-el is tudnak oly hazardul játszani, a hogy a roulettel sem igen lehet.

A roulette tulajdonképen egy forgó kerék, a melynek közepüött forgattyuja van, hogy a bank adó vagy ennek segéde a croupier ezen forgattyunál fogva megperdithesse a forgó kereket. A kerék végén küllök vannak, melyek közei felváltva pirosra és feketére vannak festve és egy-egy számmal ellátva 1—36-ig. Ezen kívül van egy küllő-köz egy zerussal és egy küllő-köz hét zerussal ellátva. Ez a rendes roulette. Vannak azonban még használatban s különösen Németország fürdőhelyein oly roulettek, a melyek csak egy zerussal vannak ellátva és 18 számmal. Az egész forgó kerék egy megfelelő kis szekrénykébe van téve s egy elefántcsont golyó tartozik még a játék szerszámaihoz, mely a bank adó által a roulette forgásával ellenkező irányban hozatik mozgásba. A roulettehez tartozik egy tábla, mely számokkal és felírásokkal különböző szakokra van osztályozva. E nagyobb részt viaszos vászonból vagy bőrből készült táblára teszik a pénz-betéteket a játékosok s a roulette határozza meg,

hogy a tételek közül melyik nyert. Rendesen minden roulette-hez két ilyen tökélesen egyenlő tábla tétetik ki a játzók számára, s így a bankadó egyszerre két táblán játzók. A táblán ugyanannyi numerus van, mint a roulette korongján s ugyanigy vannak a számok szinezve, még pedig ugy a rouletten, mint a hozzá tartozó táblán vörössel vannak szinezve 1, 3, 5, 9, 12, 14, 16, 18, 19, 21, 23, 25, 27, 30, 32, 34, 36, feketével vannak szinezve 2, 4, 6, 8,



Roulette.

10, 11, 13, 15, 17, 20, 22, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 35. Ezen kívül ott van a táblán ugy az egy zerus, mint a két zerus.

Vannak elrekesztett helyek a következő felirásokkal: Passe, Pair, Impair, Manque, továbbá P. 12. M. 12. D. 12. és külön koczkák ilyen felirással Rouge, (vörös) Noir (fekete) és hasonlóképen szinezve. E tábla különböző osztályai szerint különböző tétéket

lehet tenni a Roulettere. A legegyszerűbb tétek azok, a melyeknél a tétel egyszerű tétellel nyeretik vissza; ezen tétéknél az ember sohasem egy számmal játszik s így esélye a nyerésre sokkal nagyobb s természetesen a nyerés esetén a bankadó csak a legkisebb nyereséget, a tétel egyszerű megduplázását nyújtja a nyerőnek. Ha a manque szóval jelölt rekeszre tesszük tételünket, úgy 1—18-ik számig játszunk, ha a Passe névvel jelzett rekeszre tesszük tételünket, úgy a 19—36-ig terjedt számokra játszunk. Ha az impair névvel jelzett rekeszre tesszük tételünket, úgy tételünk az összes páratlan számokkal játszik, valamint a pair rekeszbe tett tétel, az összes páros számokkal játszik. Épen úgy ha Rouge névvel jelzett rekeszre tesszük tételünket, az összes piros színekkel játszunk, míg a Noir rekeszbe tett tétel akkor nyer, ha feketével színezett számnál áll meg a Rouletten az elefántcsont golyó. A táblán a számok akként vannak elosztva, hogy középtűt van három oszlopra felírva a 36 szám, ennek tetején van a 0 és 00-sal megjelölt rekesz s alul három rekesz minden szám nélkül. Alól vannak a P. 12. M. 12 D. 12-vel jelelt rekeszek s két oldalt vannak elosztva a Passe Pair, Manque, Impaire, Rouge és Noir rekeszek. A számok két oldalán levő hat mezőt (Passe, Pair, Manque, Impair Rouge és Noir) chance-nak hívják, a P. 12. Douze premieret jelent, vagyis az 1—12-ig terjedő számokat foglalja magában. Az M. 12. Douze Millieu 13-tól 24-ig és a D. 12. Douze Dernier 25—36-ig terjedő számokat foglalja magában.

A számoszlopok végén levő három számozatlan rekesz azon összes számokat foglalja magában, a melyek a hozzá tartozó oszlopokban foglaltatnak, vagyis az első számozatlan rekesz 1. 4. 7. 10. 13. 16. 19. 22. 25. 28. 31. 34. a második számozatlan rekesz 2. 5. 8. 11. 14. 17. 20. 23. 26. 29. 32. 35. a harmadik számozatlan rekesz 3. 6. 9. 12. 15. 18. 21. 24. 27. 30. 33. 36. számokat foglalja magában s colonne-nak (oszlopnak) neveztetik.

Egyszerű tétek azok, a melyek a 6 mezőre (Manque, Passe, Pair, Impair, Rouge, Noir) tételnek. Ha ezen mezőkre tesszük ugyanis tételünket, úgy nyerésünk esetében tételünket duplázva kapjuk vissza. Pl. ha egy frankot vagy egy forintot teszünk a Passe rekeszbe s a 15-től 36-ig terjedő számok egyike kijön a Rouletten, úgy tételünket duplázva kapjuk vissza. Complicáltabb tételek már a következők: ha pénzünket a játszótábla egy számára tesszük s az a szám kijön, úgy a bankár 35-szörös tételt fizet; vagy is a játzó tételéhez még ennek 35-szörösét is megkapja. E játékot en plainenek hívják

s ennél a *pointeur direct* azt a számot teszi meg, amelyre áhndungja van. Pl. mint a mellékelt ábrákon látható a 16-os szám az *a*-val jelelt pénzdarabbal.

Ha az ember nem egy számmal játszik, csupán a pénzdarabját a két számot elválasztó vonalra kell tennie mint ábrákon pl látható a *b*-vel és *b'*-vel jelelt pénzdaraboknál; ha ezen két szám egyike kijön, úgy a bankár a tételnek 17-szeresét fizeti ki nekünk. A tételek e nemét a *chevalnak* hívják.

A komplikált tételek harmadik módja a következő: ha három számmal akarunk játszani, a mit transversal pleinenek hívnak, amely ábrákon *c'* és *c*-vel van jelölve, nyeres esetén itt a tételnek 11-szeresét kapjuk. Négy számmal (un *carre*) a *d*-vel jelelt módon játszhatunk; ha ugyanazon 4 számnak összeérő csucsára, a vonalnak keresztpontjára tesszük pénzdarabunkat, ez esetben 8-szoros tételt nyerünk.

Öt számmal (la transversal e de cinque, vagy la transversal e a cinque numero az *e* által megjelölt módon játszhatunk, amikor is hatszoros tételt nyerünk.

Hat számmal (la transversal e du six, vagy la transversal e a six numero) az *f* által megjelölt módon játszhatunk, itt a tétel 5-szörösen fizetődik vissza.

Ha 12 számmal akarunk játszani, úgy vagy megtesszük az oszlopok valamelyikét a *h*-val jelelt módon ugyanis pénzünket a számozatlan rekeszeknek egyikébe tesszük s ekkor az oszlopon levő összes 12 számokkal játszunk; vagy pedig a P. 12. M. 12. D. 12. jelelt rekeszek valamelyikébe tesszük pénzdarabunkat és ekkor a 36 számból vagy az első 12, vagy a középső 12, vagy a végső 12. számmal játszunk. Itt a tétel duplán fizettetik vissza, vagyis a visszakapott tételen kívül, ennek még kétszeresét kapjuk.

A *g* és *i*-vel jelölt tételeknél 24 számmal játszunk; még pedig a *g*-vel jelölt módon mindkét oszloppal 1—34-ig és 2—35-ig terjedő oszlopokkal játszunk. Az *i*-vel jelölt módnál pedig az első 24 számmal játszunk. Ezen esetekben azonban a tétel csak másfélszeresen fizettetik, miután az egyik részről a tétel felét elveszítjük, a másik felől pedig kétszeresen nyerünk. Ha az ember *k*. és *l*. által jelelt módokon tesz, úgy 3. eset következhetik be; 1) a megtett *chance*ök egyike sem jön ki, 2) egyetlen *chance* nyer, 3) mindkét *chance* nyer. Az első esetben a tétel teljesen elvesz, a 2-ik esetben sem nem nyertünk, sem nem veszítettünk, a 3-ik esetben a *pointeur* a tételnek felét megnyeri. A legkisebb

tételnek felét azonban a bankár nem is fizeti ki, és így ez rendesen a legközelebbi játszóra benn marad. Ezekből látható, hogy az a cheval tétel a k. és l. mintájára egészen elhagyandó és sokkal ajánlatosabb a chance-okat egyszerűen tenni.

Ugyanaz áll a *g. i.* betűkkel jelölt tételekre is. Fontos szerepe van a Roulettében a zerusoknak, még pedig a zerusok főképen a bankár előnyére válnak. Némely fürdőhelyen, hogy a közönséget jobban a Rouletthez csalják, csak egy zerust használnak, hogy a tétel által a bankárnak nyújtott előnyt kisebbítsék. Ha egy zerus jön ki a Rouletten, úgy csupán az arra tett tétel nyer; az összes többi tételek pedig elveszítettnek, kivéven azon tételeket, a melyek az egy 0 oldalán levő egyszerű tét helyekre, chanceokra tétettek. De ezen tételek nem nyernek és nem is veszítenek, hanem vagy ott maradnak a legközelebbi játékhoz, vagy pedig egyszerűen visszavehetők. Ha az egy 0 vagy a két 00 kijön, az ezen helyekre tett tételek 35-szörösen fizettetnek a bankár által vissza. Természetes dolog, hogy egyszerre többféle tételt lehet rakni a roulette táblájára, midőn azonban a bankadó, vagy ennek croupierja ki mondja a jelszót: »Rienne va plus«, akkor a tételeket be kell szüntetni, a bankadó megperditi a roulettet, ezzel ellenkező irányban meglődül az elefántesontgolyó, s a hol megáll a golyó, azt a számot és annak a színét a bankadó vagy croupier kikiáltják, jelezvén egyszerismind azt is, hogy a chanceok melyikébe tartozik a ki jött szám, így pl. 23. Rouge Impaire et Passe.

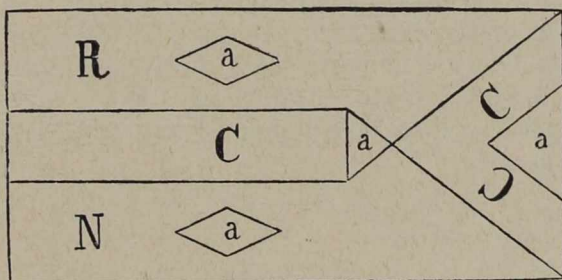
A Roulette játéknál meg van szabva úgy a legkisebb mint a legnagyobb tétel mennyisége. Hogy a játzók kényelmesebben fizethessenek, számos banknál nem magával az eredeti pénzjegyekkel játszanak, hanem a bankártól eredeti pénzértékű tantusokat vásárolnak és ezen tantusokat rakják az illető helyekre, viszont a bankár is tantusokkal fizet, s végezetül egyenlitik ki igazi pénzértékre az összeget. Igen sok helyen a roulette úgy van készítve, hogy a bankadó nem saját kezével perditi meg a korongot, hanem egy oty szekrény van készítve, a melynek fedél-nyitására és fedél-zárására indul meg úgy a korong mint az elefántesont golyó. Így a játék meglehetősen csendben folyik le. A játzók legnagyobb izgatottságuk daczára is szó nélkül rakják a tételeket és csupán a bankadónak, vagy croupiernek vezényszavai hangzanak a teremben, hol pár pillanat alatt ezrek és milliók vándorolnak egyik kézből a másikba. Amint a roulette itt ismertetett beosztásából látszik, a nyérésnek nagyon sokféle chance-a és neme van. Legkis-

sebb chance-a van annak, a ki a numerosokat egyenesen teszi, de viszont az nyerhet legtöbbet is, mert ennek tételét 35-szörösen fizeti vissza a bankár. Valósággal az ablakon dobja ki a pénzt, ki a rouletten a számokat rakja, és sajtóságos, hogy az igazi roulette bankoknál a játékosok legnagyobb része mind a numerosokat rakja. Legvalószínűbb a nyereség az ugynevezett egyszerű chancoknál, Rouge, Pair, Passe stbinél, de természetesen ezeknél a nyereség aránylag kicsi.



Trente et quarante.

Majdnem a roulettehez hasonló hazardjáték a trente et quarante-játék is. E játékhoz ép úgy mint a roulettehez egy táblára van szükségünk, mely a mellékelt ábrán látható szakokra van osztályozva. Ezen táblán kívül mintegy 8—10 játszma francia kártyára van szükség.



A táblán *R*, rouge (vöröset), *N*, noir (feketét), *C*, couleur (szint) és *C. C.* contre couleur (ellenszint) jelent. A bankadó kezébe veszi a játszma francia kártyát és felhívja a játékosokat, hogy tegyék meg tételeiket, miután a tételek megtétettek, a bankadó a kezében levő francia kártyából 2 sort lerak, a letett kártyáknak számai szigorúan megolvastatnak és addig rak a bankadó egymás mellé egy sorba kártyákat, a míg a megolvastott számok 31 értéket nem bírnak. 40-nél több számnak egy sorban nem szabad lennie, valamint 31-nél kevesebbnek sem. A számok olvasásánál a disznó 1-et, minden figura 10-et ér, a többi kártya pedig megtartja a rendes értékét. Az első sor feketét, a második

pedig vöröset jelent. Már most midőn mindkét sort kirakta a bankadó, az a sor fog nyerni, a melynek száma 31 vagy 31-hez legközelebb áll; és ha a felső sor nyert, akkor a fekete, ha pedig az alsó sor nyert, akkor a vörös a nyerő. Hogyha mindkét sornak ugyanannyi számja van, akkor egyik sem nyert, a játék érvénytelen s újra kell azt kezdeni, de ha mindkét sornak 31 számja van, és ha a legutoljára kitett kártya fekete, akkor a bankár a tételek felét bevonja, és ha azután a legközelebbi játszmaival a játzó nyer, akkor a tétel egészen visszaveendő, ha pedig a játzó veszít, akkor a bankadó besepri a tételeket. Az első kártya, a melyet a bankadó kiad, jelzi a couleur, a szint és egyszersmind a contre couleur; ha az első kártya ugyanis vörös, akkor a couleur vörös, és a contre couleur fekete, pl. ha bankadó a következő sorban osztja ki a kártyákat:

Coeur dame, pique bube, treff 9, treff 8 = 37

Caro 10, treff király, coeur 8, coeur 5 = 33.

Ebben az esetben a piros nyer és miután az első szín piros, ennél fogva a couleur piros, de ha a következőképen kerülnek sorrendbe a kártyák:

Caro 10. pique dame, pique király, coeur 2 = 32

Caro király, coeur 10, pique bube, treff 8 = 38,

így a fekete nyert, s miután az alsó kártya piros, úgy a couleur piros, a contre couleur fekete, így tehát a contre couleur nyert. Hogyha az alsó kártya treff 13 lett volna, a fekete lett volna a couleur.





Játékbarlangok.

Nagyon természetes, hogy a tiltott játékok fejezetében meg kell emlékeznünk azon helyekről is, a melyekben a tiltott játékokat cultiválni szokták, a játékbarlangokról.

Midőn a hazard játékokat el kezdték tiltani, a családi szentélyben huzták meg ezek magukat egy darabig, de később divatba jött külön lakásokat bérelni e czélra, sőt részvény társaságok is alakultak ilyen czélzattal.

Napjainkban számos előkelő club és casino változott át közönséges játékbarlanggá, de ezek mellett bérelt lakásokban is vannak játékbarlangok.

Az ilyen lakásokat rendesen a Demimonde egy tagja béreli ki, vagy egy-egy tönkrement roué. Azt, a ki a játékbarlanghoz a lakást kibérli, ha nő, — Madamenak, ha pedig férfi, — Colonelnek szokták elnevezni.

Az ilyen játékbarlangnál természetesen a lakást sokszor kell változtatni, hogy a rendőrség nyomára ne akadjon.

A legelső nyilvános játékbarlang a »Hotel de Soisson« volt Franciaországban a 18-ik század első éveiben. Soisson grófné ugyanis, XIV. Lajos király egyik udvarhölgye, híres hamis kártyás volt s ennek salonja volt az udvar játékbarlangja. Mikor később a grófné mérgezés gyanuja miatt kivándorolni kényszerült, palotáját Párisban egy játszó-társaság »Hotel de Soisson« név alatt nyilvános játékbarlangul megnyitotta.

A világnak ezt az első nyilvános játékbarlangját nem sokára követte Párisban a »Hotel Gévres.«

Mindkét játékbarlang szépen virágzott XIV-ik Lajos alatt; XV-ik Lajos alatt bezárattak, de később újból megnyitlak s a később keletkezett nyilvános játékbarlangok is egészen 1839-ig nyitva voltak, mig nem ekkor Lajos Fülöp véglegesen bezáratta őket.

A törvényes tilalom azonban a tiltott játékoknak még nagyobb elterjedést és a játékbarlangoknak még nagyobb fölvirágzást kölcsönzött s még napjainkban is a világ minden részében számos játékbarlang van, melyek a társadalmak megméltelyezésén működnek.

E játékbarlangok működését röviden jellemezzük itt különböző nemzeteknél s légelőször is a kevésbé ismeretes angol játékbarlangokról emlékezünk meg.

Anglia rendkívüli gazdagsága fölvirágoztatta minden időben a játékbarlangokat s hogy ezek mily romboló hatással voltak az angol társadalomra, ennek jellemzésére néhány hiresebb játékbarlang történetét ismertetjük.

Egyik leghiresebb játékbarlang volt Londonban, melyet csak nem rég zártak be, a »White's Club« amelynek tagja volt a walesi és az edinburgi herceg is.

Ennek a klubnak, a mely politikailag is jelentékeny szerepet vitt, rendkívül fényes multja van, és sok esemény. a mi ebben a klubban játszódtott le, éles világot vet Anglia erkölcséinek történetére is az utóbbi két évszázad alatt. A club fénykora a 18-ik század első évtizedére esik, a mikor találkozóhelye volt az angol arisztokráczia virágának. Később azonban hirhedt játékbarlanggá nőtte ki magát, a melybe csak elsőrangú arisztokratákat vettek föl.

Hogy ezeknek az arisztokrata iparlovagoknak milyen különös fogalmaik voltak a becsületről és a tisztességről, az kitünik Lord Chesterfieldnek egy fiához intézett leveléből, a melyben azt írja neki, hogy a »White's Club«-ban ugyancsak otthon kell lenni a kártyafogásokban, ha csak az ember nem akar egy rövid délután koldussá lenni.

A klubban a játék mellett a fogadások minden nemét is szenvedélyesen kultiválták. Hogy milyen emberek voltak ott együtt annak idején, kitünik abból az általánosan ismert fogadásból, hogy az első báró, a ki az akasztófára kerül, Sir William Burdet lesz. A klubban leginkább faraót, de azonkívül egyéb hazardjátékokat is játszottak.

Éjjel-nappal szakadatlanul folyt a játék s a tagok mesés összegeket vesztek. Így Lord Carlisle egy éjjel 150,000 frtot vesztett el. John Domier közel egy milliónyi kártyaadósságot csinált, s hogy Lord Foley fiai mily összeget vesztek, kitűnik abból, hogy adósságaik után évenként 200,000 frt kamatot fizettek, pedig a kamatok aránylag csekélyek voltak.

A ki nem volt képes az adósságait kifizetni, az egyszerűen agyonlötötte magát. Azoknak a névsora, a kik a klubban ilyen okokból öngyilkossá lettek, ijesztően hosszú.

Egyik közülök, lord Mountford, valósággal tragikus véget ért. Miután ugyanis rengeteg vagyonát eljátszotta, valami alkalmazást kért a kormánytól. Ezt nem kapván meg, elhatározta, hogy megöli magát.

Ebből a célból Szilveszter-estére összes ismerőseit meghívta a klubba vacsorára. Vigan ettek, ittak, énekeltek és éjjelig whisteztek.

Mikor az óra éjfélét ütött, megnyílt az ajtó s belépett egy jegyző, hivatalos diszöltözetben.

Lord Mountford fölállt, tollbamondta a jegyzőnek végrendeletét s azt három tanuval aláíratta.

Erre félrevonult egy mellékszobába.

Egyszerre lövés dördült el, mire mindenki odasietett: Lord Mountford egy vértócsa közepén feküdt a földön, szétroncsolt koponyával, kezében hatlövetű revolverrel . . .

De voltak a klubban szerencsés játékosok is. Leghíresebb volt ezek közt Scott tábornok, a ki egyik leányát Canning György híres államférfihoz, a másikat Portland herceghez adta feleségül. Scott tábornok, saját vallomása szerint, bámulatos éberségének és annak köszönhette rendkívüli szerencséjét, hogy kitűnően tudott whistezni. Ebédje sültcsirkeből, piritott kenyérből s egy pohár vízből állt. Ilyen életmód mellett mindig frissen és vidáman ült a kártyaasztalhoz és hidegvérével annyira vitte, hogy tisztességes uton 2 és fél millió forintot nyert a whisten.

A klubban minden alkalomból és minden elképzelhető dologra fogadtak. Ha az arisztokrácia köréből valamely fiatal leány férjhez ment, arra fogadtak, hogy előbb vagy később fog-e lebetegedni, mint Z. grófné és fiut szül-e vagy leányt. Fogadtak a kormány tartamára, fogadtak arra, hogy a klub egyik tagja

korábban fog megnősülni, mint a másik, vagy hogy a híres Marlborough hercegnő túl fogja-e élni Cleveland hercegnőt.

E mellett az életmód mellett természetesen a játékbarlang pinczérei is szépen meggazdagodtak. Az egyiknek átlag véve 10,000 frt évi jövedelme volt. Thomas Rumbold, a ki több éven át pincér volt a »klubban«, később madrasi kormányzóvá lett és lovagi czimet kapott. Ennek a századnak a harminczas éveiben a klub főhadiszállása volt a tory-knak, a kik itt hozták legfontosabb politikai határozataikat. S hogy a tisztos lordok olykor milyen kedélyesen jártak el politikai jogaik gyakorlásában, kitűnik a következő tényből. Egy nemes lordnak, a ki a klub tagja és több ócska falu tulajdonosa volt, egy alkalommal jelölnie kellett valakit a parlamentbe. Hamarjában nem jutván eszébe más név, Robert Mackrellet, a klub egyik pinczérjét nevezte meg jelöltül. Csakhogy elfelejtette a pinczér előnevét bejelenteni s így a választást érvénytelenítették. Ujra választottak. A nemes lord ekkor bejelentette a pincér teljes nevét, a ki csakugyan be is jutott a parlamentbe. . . Különös alkalmakkor a klub fényes ünnepélyeket rendezett. Így 1814-ben a szövetséges monarchák tiszteletére rendezett bál a klubnak több mint 180,000 forintjába került. Három héttel később a klub passziolakomát rendezett Wellington herceg tiszteletére, a mely a klubnak 40,000 forintjába került. Ujabb időben a klub elvesztette ugyan a politikai jellegét, de azért izről-izre arisztokrata-klub maradt. A fiatal arisztokraták azonban az ujabb időben nem igen jól érezték magukat a »White's Club«-ban s átpártoltak a »Malborough club«-hoz, s ebből csináltak egy kis játékbarlangot.

Két másik híres angol játékbarlang volt egészen napjainkig, a mikor is a rendőrség mindkettőt bezáratta, az Adelphi-club Maiden Laneban és az aristocraticus Field-club a Park Place-on. Különösen az Adelphi-clubnál kellett a rendőrségnek különös ovatossággal föllépnie, mert a clubnak több hivatás-szerű öklöző tagja van, az ajtónálló meg éppen díjakat nyert boxoló. Ez okokból először is annyi rendőrrel hatoltak a club helyiségébe, hogy minden játékosra két-három markos legény jutott; másrésről a behatolás előtt jóval egy kocsit küldtek a club helyisége elé, a melynek kocsisa huzamosb várakozás után, leszállt a bakról, kijelentvén a portásnak, hogy nincs kedve tovább is várni s azért kéreti utasát, ki bement a clubba, küldje

ki az ő fuvardiját. A kapus zavarba jött és megkérdezte tőle, vajjon megismerné-e az illetőt, kinek nevét nem tudja, ha látná? A kocsis igenlő feleletére, a mit sem gyanító cerberus beeresztette a kocsisnak öltözött rendört, mire a lesben álló rendőrfelügyelő több rendőrrel utánok ment, a kapust lefoglalták s a játszóterembe hatoltak. Lefoglalták a kártyákat és a club könyveit, jegyzőkönyvet vettek fel a baccarat-asztalokról s egyéb játékokra és fogadásra szánt eszközökről, a játékosokat pedig könnyörtelenül elszállították a rendőrségi törvényszék börtöneibe, a hol barátaik meglátogatták pórul járt társaikat s hiába kínáltak pénzbeli biztosítékot, az elfoglaltak az egész napon át fogva maradtak.

Jobban járt az az aristocrata társaság, melyet a St. Jamesben tartóztattak le. Köztük Earl of Dudley, kinek excentricus atyja milliókra menő jövedelmet kapott köszénbányáiból s a kinek anyja a legdrágább gyémántok birtokosa Angliában; továbbá ott volt lord H. Paulet, báró Farina Terras, Samuel Lewis ismert bankár stb. Hogy mily magas összegben folyt ott a játék, kitűnik azon körülményből is, hogy 12,000 font sterlingre szóló adósságlevelet és 20,000 font sterlinget képviselő játékbárczát kobzott el a rendőrség. Éjfélt után 2 órakor tört rájuk a rendőrség, Stronel titkos rendőr egy régi clubtag bátorságával csengetett be, belépve felöltőjét átadta egyik szolgának. Nyomon követte a rendőrfelügyelő. Minthogy a helyiség előtermeibe 50 rendőr is bejött, a szolgák minden ellenszegülésről lemondtak s így a titkos rendőr és a felügyelő bejuthattak az elámuló játékosok közé. Összeszedték a játékbárczákat és kártyákat, (nem kevesebb mint 500 ecarté-kártyacsomót) s baccarat-asztalhoz tartozó pénzlapátocskákat s azokat a játék mellett talált urnákkal a rendőrségre vitték, a hol az illetők maguk közt mindaddig mulatoztak, míg a kezeség megérkezett s elbocsátották őket. Később azonban jól megbírságották őket.

Németország nem áll nagyon mögötte Angliának a játékbarlangokban, a német előkelő casinókban is nagyon divik a hazard-játék s a német kormányoknak s különösen a katonai parancsnokságoknak majdnem minden évben kell kiadniok rendeleteket a játékszenvedély meggátlására.

Midőn a játékbarlangoknak a szigorú rendelkezések folytán Franciaországban rosszul ment a dolguk, akkor kezdtek különösen Németországba átvándorolni, még pedig legelőször is

a német fürdőhelyeket keresték föl s itt is irtózatossusztításokat vittek végbe.

Ezt a pusztítást persze csak egyes emberek személyére s egyes családok tönkretételére kell értenünk, mert az illető fürdőhelyek különben rendkívül fölvirágoztak, miután a játékbarlangok a világ minden részéből oda csöditették a leggazdagabb és legkönnyelműbb embereket. Így Németország számos virágzó fürdőhelye kizárólag játékbarlangjának köszöni szép kifejlődését.

Berlin, Lipsce s különösen Hamburg voltak a játékbarlangok tanyái s ezeken kívül a rajnamelléki városok.

Hires volt játékbarlangjáról a berlini Union-club, melynek termeiben egy porosz lovas tiszt, különben báró, egész vagyonát elvesztette s még ezenfelül egy este 300,000 márka becsületbeli adósságot csinált, úgy hogy tisztí rangjáról le kellett mondania.

Ugyanott vesztett el egy berlini gyáros 180,000 márkát egy éjjel. Egy német bankár egy ülő helyében 350,000 frtot vesztett el s veszteségéről váltót adott, midőn azonban a váltót később ki kellett volna fizetnie, ezt megtagadta s játszó partnerét beperelte. A pört meg is nyerte, de a clubból kicsapták.

Egy porosz herczegért 2 és fél millió márka kártya-adósságot fizettek ki s midőn ezt kiegyenlítették, még aznap 360,000 márkát vesztett — váltóra. Nem sokára aztán e váltóért beperelték.

A badeni casino, a »Cercle de Bade« egyik fő fészke volt a hazardjátékosoknak s e club elnöke egy herczeg volt. A játékszenvedély annyira túlesapongott e clubban, hogy 1885-ben rendőrileg be kellett zárni a club helyiségeit.

Olaszországban a szerencsejáték mindig kedvelt volt s úgy a hazardjáték mint a hamis játék nagyon el van terjedve.

Rómában egy időben a legelőkelőbb játékbarlang volt a »Club della Caccia«. 1885-ben azonban becsukták e clubot, mert nyomára jöttek, hogy egy francia származású előkelő lovag, Callado hamis játékot üz.

Ez a Callado előkelő szerepet játszott Franciaországban is. III-ik Napoleon kegyeltje volt s e kegyet különösen azzal érdemelte ki, hogy segített a császárnak a szép Bellanger Marguèrit-tel való megismerkedésben. Napoleon közbenjárására lett a római quirinálban brazíliai követ s mint ilyent leplezték le hamis kártyásul.

Napjainkban a hazardjátéknak s különösen a roulettenek

igazi hazája a kis monacoi hercegség, melynek monte-carlo-i casinojában van a világ leghiresebb és legveszedelmesebb roulette-barlangja.

Persze ez a »barlang« a legfényesebben berendezett casino, hova a világ legelőkelőbb emberei járnak elverni pénzeiket s aztán többnyire föbe löni magukat.

Az Olasz- és Franciaország között fekvő kis földdarab Monaco hercegének tulajdona s a játékbarlang az uralkodó herceg engedélyével áll fenn, tehát ez az a pont a világon, a hol semmiféle zavartatásnak nincsenek kitéve a roulette hivei és áldozatai.

Az európai nagyhatalmak körében többször fölmerült az eszme, hogy Európának e fekélyét kimessék s közös actioba lépjenek a monacoi játékbarlang eltörlésére, de az ige nem vált testté.

A herceg azon a kis földdarabon, mely uralkodása alatt áll, csakis a játékbarlang által fizetett óriási adó s a játékosoknak országában való költekezésének segítségével tud uralkodni, nem valószínű tehát, hogy egy hamar megszűnnék az a játékbarlang, melyhez hasonló még nem állott fönn a világon s valószínűleg nem is fog keletkezni.

A monte-carlo-i játékbank áldozatairól minden hónapban közölnek a magyar napilapok is tudósításokat, így tehát ez alkalommal nem irunk ezekről, mert a mi szerény kötetünk szük is lenne ezeknek a történeteknek befogadására.

Franciaországban napjainkban is nagyban üzi a születési és a pénz-aristocratia a kártyázást és a szigoru törvények daczára is számos játékbarlang áll fönn még ma is Franciaországban.

A leghazardabbul folyik Párisban a kártyázás a »Jockey-club«-ban, mely egyesíti magában Franciaország legelőkelőbb és leggazdagabb férfait.

Nagyban játszanak ezenkívül Párisban a következő clubokban: az »Impérial«-ban, melynek tulajdonképeni neve »Cercle des Champs Elysée«, azután a »Sporting-Club«-ban s az »Union artistique«-ban, mely »Mirleton« melléknevről ismeretesebb.

A francia szellem, mely szeret mindent kigúnyolni vagy legalább is kitréfálni, egyes casinoknak, melyekben a kártyázás hazardabbul folyik vagy a melyekben hébe-korba megfordulnak

a kevésbé tisztességes kártyások is, gúnyneveket adott s az illető clubok és casinok most már ismeretesebbek e gúnynévről, mint igazi nevökről.

Igy van Párisban egy »Semmirekelők clubja« (»Grédins-club«), »Hamis játékosok bandája« (»Bande des Grecs«), »Kényszer-munka« (»Traveaux Forcés«), »A zöld sapkások társasága« (»Association des Bonnets-Verts«; a kényszer-munkára elítélt bűnösök ugyanis zöld sapkát viselnek s innen van a gúnynév), »Petit Mazas« (a híres párisi börtön nevére), »Petit Marathon« (a görögök híres csatamezőjének Marathonnak mintájára a hamis játékosok (franciául grec, a mi görögöt is jelent.) csatamezője), »Cercle des Pannés« stb.

Mindezekben a játékbarlangokban — mint e könyv egy másik helyén már röviden megemlítettük — rendszeren nem készpénzzel játszanak, hanem külön e célra készített játékpénzzel.

Ez a játékpénz rendszeren apró elefántcsont lapocskákból áll, melyre a játékos beváltja az igazi pénzt a klub pénztáránál vagy a croupiernál, mielőtt a játékhoz fogna.

Az elefántcsont lapocskák különböző színűek vagy alakúak a szerint, a milyen értéket képviselnek; még pedig legtöbbszörre egy louisd'or-os, továbbá 5, 20 és 25 louisd'oros lapok vannak.

A játékpénz használatának azt az okát adják, hogy a játékpénz kezelése sokkal könnyebb mint az igazi pénzé, pedig ez nem áll, mert a kis terjedelmet elfoglaló bankjegyek kezelése sokkal kényelmesebb, mint egész marok elefántcsont lapocska kezelése.

A játékpénz használatának be nem vallott titkos czélzata az, hogy ez által a játék hazardabbá váljék, mert könnyebben tesz a játékos egy marok elefántcsontlapot egy kártyára, mint egy marok aranyat, bár egyforma értéket képviseljenek is, de az az elefántcsontlap a játék hevében értéktelenebbnek látszik az aragnál s a játékos könnyebben »ugrik be.«

Magyarországon par excellence játékbarlang nagyon kevés volt, hanem játékbarlangot rögtönöznek nálunk sok minden casinóból és kávéházból.

Legnagyobb mértékben folyik a kártyázás természetesen a nagy Széchenyi István gróf által alapított Nemzeti casinóban, hol már nem egy ember ment teljesen tönkre, de nem egy em-

ber szép vagyonra is tett szert. Mindazáltal nem megy oly mértékben itt a kártyázás, hogy par excellence játékbarlangnak lehetne nevezni a clubot, mely hazánk aristocratiáját egyesíti magában.

S hár a Nemzeti casino nem sorolható a játékbarlangok közé, mégis kénytelenek vagyunk e fejezetben megemlékezni az ott folyó kártyázásról, mert könyvünknek nincs oly fejezete, melyben azt jobban leírhatnánk s ha nem ismertetnénk meg, hogy az ország ezen első clubjában hogyan folyik a kártyázás, hiányos lenne könyvünk. S épen ezen részletes ismertetéssel bizonyíthatjuk be, hogy mily nagy különbség van a mi előkelő casinónk és a külföld hasonló clubjai között a kártyázás tekintetében.

A Nemzeti casino alapszabályainak legelső paragraphusa a következőket írja az egyesület céljáról: »A nemzeti Casino halhatatlan emlékü hazánkfia: gróf Széchenyi István által 1827. évben oly célból alkotott egyesület, hogy a hazai társadalmi életnek központját képezze. Mint ilyen, a nemzeti Casino nem egyedül a társadalmi tisztességes élvezetek gyűlhelye, de egyzersmind a műveltség, közhasznú elmélkedés és eszmecserének előmozdítására szolgál; testületi működése köréből azonban ki van zárva minden politikai jellegű tevékenység.«

S mindjárt a 2-ik paragraphus a következő rendelkezést tartalmazza:

»Helyiségeiben tilos minden szerencsejáték.«
Ezzel meg van magyarázva, hogy itt rouletteről szó sem lehet.

De azért valótlant állítanánk, hogyha azt mondanánk, hogy a hazárdjáték nem divatozik itt; sőt ellenkezőleg, játszanak itt majdnem minden hazárdjátékot, sőt még sok társas-játékot is hazárdul játszanak.

A kártya adósságok rendezésére vonatkozólag a casino alapszabályainak 56-ik §-a a következő rendelkezést tartalmazza: »Ugy a Casino helyiségeiben, valamint egyáltalában bárhol casinói tagok között lefolyt játékból eredő tartozások a játék végeztével vagy készpénz, vagy bon által egyenlítendő ki. Ha a kiegyenlítés bon által eszközöltetik, az a játékot követő nap déli 12 órájától számított 48 óra alatt rendezendő.

Ha a rendezés 48 óra alatt nem eszközöltetett, a követelő félnek jogában áll követelését az igazgatók egyikénél, esetleg azok helyettesénél a bon felmutatása mellett bejelenteni. Az

igazgató vagy helyettese köteles az adóst ennek lakására czímzett ajánlott levélben azonnal felhívni tartozásának a vevény keltétől számított 8 nap alatti rendezésére.

Az, a ki ellen panasz emeltetett, míg adósságát nem törlesztette, a Casino helyiségeiben nem játszhatik.

Ha a tartozás kiegyenlítése ezen 8 nap alatt nem igazoltatik, az intéző igazgató köteles az adós nevét a Casino hirdetési táblájára azonnal kifüggeszteni és ha a tartozás a kifüggesztéstől számított 48 óra alatt sem rendeztetnék, az igazgatóság az illető adóst a Casino tagjainak névsorából törölteti, mely tényt a válaszmány legközelebbi ülésében tudomás végett bejelenti. Oly játékból eredő tartozás, mely iránt, a játékot követő nap déli 12 órájától számított 10 nap alatt a fentebb jelölt módon panasz nem emeltetett, rendezettnék tekintetik és többé a Casino elbírálása elé nem hozható.

Idegen bon általi kiegyenlítésnek elfogadása csakis a folyamatban levő játék befejeztéig és egyedül az esetben követelhető, ha az illető bon ugyanazon játékból ered.«

A kártyák vásárlására nézve a házsabályok 29-ik §-a a következőket rendeli: »A kártyának nagyban beszerzése és eladása iránt szintén az intéző igazgató intézkedik.«

A kártyadijak a Nemzeti casinoban a következők:

Piquet és magyar kártya: Esti 10 óráig 1 frt 50 kr., 10—1-ig 2 frt, 1—3-ig 4 frt, 3—5-ig 8 frt.

Whist: Esti 10 óráig 2 frt, 10—1-ig 3 frt, 1—3-ig 5 frt 3—5-ig 8 frt.

T a r o k k: Esti 10 óráig 3 frt, 10—1-ig 4 frt, 1—3-ig 6 frt, 3—5-ig 10.

Besique: Éjfélig 4 frt, éjfél után 8 frt.

Quinze: Éjfélig 2 frt, éjfél után 5 frt.

Hogy mily mértékben folyik a Nemzeti casinoban a kártyázás, annak jellemzésére egy hivatalos adatot közlünk. Az 1887-ik évben ugyanis — melynek pénztári számadása előttünk fekszik — a nemzeti casino kiadott kártyákra 3906 frt 84 krt s ugyanez évben bevett kártyadijakból 14,235 frt 75 krt!



IV. RÉSZ.

HAMIS JÁTÉKOK.





Hamis játékok.



A hamis játék.



leghazárdabb kártyajátékkal is, bármit mondjanak, lehetséges olyan józanul játszani, hogy az ember tetemes megkárosodást ne szenvedjen. Csupán a hamis játék az, a melylyel szemben nincs védekezés, a mely minden körülmények közt megkárosítja az embert akár vigyáz a játéknál, akár nem.

A ki egyáltalában rendesen kártyázni szokott, annak ép úgy meg kell ismerni a hamis játékot, a mint a rendes borivó kell, hogy megismerje, mi az igazi és mi a hamisított bor, mert a míg a rendes bor mérséklettel élvezve egészségére válhatik, úgy a hamisított bor kisebb adagokban is tönkre teheti egészségét. A hamis játékkal tehát meg kell ismerkednünk és a tisztességes kártyajátékok mellett le kell irnunk e könyvben a hamis játékot is, nem mintha ezek terjedését elő akarnánk segíteni, hanem épen azért, hogy a különböző csalási módok felől a játékosok értesítve legyenek, s alkalom adtán jobban vigyázhassanak magukra.

Nagyon csálódik, ki azt hiszi, hogy a hamis játék csak a legujabban divatos, és hogy hamis játékkal csupán az együgyű embert lehet reá szedni, az utóbbi idők eseményei meggyőzték arról, hogy a hamis játék a legelőkelőbb társaságokban is előfordul és hogy vannak existenciák, kik egész életüket a hamis játékokra alapítják és igen szerencsés carriert csináltak ezen a téren, ha be nem jutottak a megérdemelt tömlőczbe.

A hamis játéknak vannak olyan finom nemei, a melyeket valóban nagyon nehéz ellenőrizni és felismerni s különösen

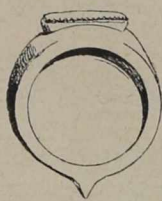
veszedelmes dolog az, ha az ember olyan kártya-kompaniába keveredett, a melyben nemcsak egy hamis játékos van, hanem ennek még társa és esetleg társai is vannak. A hamis játékok legközönségesebb neme az, mikor a hamis játékosnak egy kibicz czinkostársa van, a ki az ellenfél háta mögé állva, ennek a kártyájába belenéz és a czinkostársnak értésére adja különféle jelekkel, hogy az ellenfél milyen kártyával bir. Hogy minő jeleket szoktak váltani a hamis játszók és a csaló gibicz, azt könyvben leírni nagyon bajos, miután e jeleket a tisztelt gazemberek nem szokták paragrafusokba szedni. S ahány ház, annyi szokás, ahány csaló, annyi csalási mód; mindegyik külön megállapítja a maga jeleit; ilyen csalási mód ellen egyetlen orvoslás az, hogy az ember nemcsak a játszótársa jellemét és annak multját ismerje, hanem egyszersmind azokat a gibiczeket is s általában mindazokat az embereket, kik körülötte és a játzó teremben vannak.

A legnagyobb könnyelműség közé tartozik, ha valaki leül kártyázni idegen helyen, olyan emberek közé, kik neki nem barátjai vagy legalább is nem jó ismerősei, az ilyen ember el lehet reá készülve, hogy vele úgy bánnak, mint egy oroszlán barlangba jutott báránynyal, hogy ne mondjuk birkával, s az ilyen ember valóban megérdemli, hogy az idegen társaság mindent elkövessen az ő megkoppasztására.

A csalások magasabb művészete az, midőn a hamis játékos tisztán a saját szakállára működik s ezen csalásnak is többféle módja van. Az első mód az, mikor a hamis játékos a játékban használt kártyán kívül még más kártyát is használ; a melyeket szükség szerint sanzsiroz és ismét eltüntet. Másik módja a csalásnak az, midőn idegen kártyát nem csempész a játékba, hanem vagy megjegyzett kártyákkal játszik, vagy a teljesen ép és sértetlen kártyákat a játék közben olyan jelekkel látja el, a melyeket csak ő ismer. Mindkét fő csalási nemnek számos alfaja van. S amennyiben majdnem minden ipar-lovag a csalási módok ujabb és ujabb nüanszait találja fel, s a maga csalási módjába bizonyos individualizmust vegyít; az összes csalási nemeket leírni és az összes csalási módokra előre figyelmeztetni teljesen lehetetlen. A főbbeket itt röviden ismertetjük.

Ha a játékban a hamis játékos új kártyákat nem akar be-csempészni, akkor különböző módokat használ arra nézve, hogy a kártyákat általa ismert jelekkel megjelölje. Sok hamis játé-

kosnak van egy sajátságos gyűrűje, mely a kővel ellenkező oldalon picziny hegygyel bir. Midőn a kártyát az első egykét játéknál a kezei közt tartja a hamis játékos, a fontosabb kártyákat ezen hegy segítségével különböző jelekkel látja el s a legközelebbi osztásnál már tapintás utján felismeri a megjegyzett kártyákat. Ha a kártyacsomaghoz a játék előtt hozzá jut a hamis játékos, ugy már előre csinálhat észrevehetlen jeleket a kártyákon, még pedig akképen idomíthatja a kártyák széleit, hogy a



kártya lap nem képez teljes correct-négyszöget, hanem némelyiknek felső, másoknak alsó, harmadiknak a jobboldali, negyediknek a baloldali széleit ferdére vágja, homorúra vagy domborúra, vagy teheti azt is, hogy a kártyákat homorúra, vagy domborúra összehajlítja, vagy pedig aszerint, amint a kártya hátsó lapjának színe megengedi néhány petytyel vagy a cizirádák módosításával némely kártyát felismerhetővé tesz.



Hamis játékosok műszavai.

A hamis játékosok különös műszavakkal szoktak élni, melyeket egy magyar rendőr-capacitás, Berkes Kálmán összegyűjtött a tolvaj-életről irt munkájában. E kitünő szakértő tollából közöljük ezt a fejezetet.

A hamis kártyások a szervezett tolvajtársadalom kiegészítő részét képezik. A hamis kártyásoknak ép úgy meg van a saját műfogásuk, mint a többi gauner-fajoknak, ez náluk a kártya előleges összerakásában, elemelésében, osztásában, titkos jelekben, tolvajszavakban és kifejezésekben áll, melyek segélyével a hamis kártyások összejátszanak.

A ferblinél a következő szavakat szokták használni:

Alsó: makszin.
Tessék, belieben: zöldszin.
Glück: tök.
Doktor: vörös.
Sie: hetes.
Samstag: nyolczas.
Olló: kilenczes.
Malheur: tizes.
Sándor: alsó.
Lau, Laudon: felső.
Herrdoktor: király.
Diesmal, Diebe: disznó.
Kobi: 20.
Kóbi-ó vagy Kóbi alsó: 21.
Bé vagy Beckdie: két disznó:
Pitinger, pitinen, gi-mol: 24, 25 vagy 26 (háromszor).
Kobi sie kommen, vagy Kobi sie: 27.
Kobi Samstag: 28.
Kobi olló: 29, (vagy Kobi arsch: 29.).
Schläuschem: 30
Schläuschem alef-ó vagy alsó: 31.
Gie-sie: 3 hetes.
Gie-Samstag: 3 nyolczas.
Gie-olló: 3 kilenczes.
Gie-malheur: 3 tizes.
Gie-sándorgassen: 3 alsó.
Gie-lau vagy laudongassen: 3 felső.
Gie-herrdoktor: 3 király.
Gie-diesmal, Gie-die: 3 disznó.
Da-sie: 4 hetes.
Da-samstag: 4 nyolczas
Da-olló: 4 kilenczes.
Da-malheur: 4 tizes.
Da-Sándor: 4 alsó.
Da-lau: 4 felső.
Da-herrdoktor: 4 király.
Da-diesmal: 4 disznó.
Gie-also: háromszor makkban.
Gie-belieben vagy gie-tessék: háromszor zöldben.
Gie-Glück: háromszor tök.

Gie doktor: háromszor vörös.

Da-also: négyszer makkban.

Da-belieben vagy da-tessék: négyszer zöld.

Da-glück: négyszer tök.

Da-doktor: négyszer vörös.

Gie-mol: háromszor.

Da-mol: négyszer.

Da-mol pitinen: legkisebb négyszer.

Da-molt alt: nagyobb négyszer.

Fulle-maas vagy Volles-maas: nagy négyszer, 40—41.

Herrdoktoren: királyok.

Pitinen: a ferbli első két kártyája leégett.

Szuli: hívjal még vissza.

A huszonegyesben a következő szavak divatosak:

Herrdoktor: 15.

Pittinger: 16.

Siekommen: 17.

Samstagmalheur: 18.

Olló: 19.

Kobi vagy Jakab: 20.

Kovelef: 21.

Milimári, troppa: több mint 21.

Általában pedig a következő kifejezésekkel élnek a hamis kártyások:

Also hében sie ab: csupán egy kártyát emeljen le.

Kailens nach die chá: vágja utána a kártyát.

Heben sie ab Herrmajer (vagy Herrbiegel): emeld el ott, a hol a kártya behajtván van.

Auf lógó hokken: a kártyát dugva a marokban vagy a térdén tartani.

Also spielen sie aus: játszék ki makkot.

Führ den chó nach schwéchat: itasd le ezen balekot.

Der hat in Samson bekommen, vagy der hat Samson Cigaretten geraucht: valakit állásából elcsaptak, vagy az üzletből kilökték.

A mi a titkos jeleket illeti, a következőkben foglaltatók össze.

Kezet a hasra tenni: 15.

Kezet a mellre tenni: 16.

A szakálát vagy állát fogni: 17.

A bajuszt fogni 18.

Az orrot fogni: 19.

A fejet fogni 20.

A hamis kártyajáték a következő üzletágakra oszlik a budapesti rendőrség birodalmában:

A három kártya.

Sipistáknak, jánosistáknak is szokták nevezni a három kártyásokat. A három kártya magában véve ártatlan szerencsejáték. Lényege: három különböző színű kártyát vesznek, lerakják s fogadást tesznek arra, hogy a három kártya közül melyik a vörös.

Azonban a hamiskártyások műfogásokkal élnek a tevők félrevezetésére. Ez nyilvánul a tapasztalatlanok játékkedvének felélesztésében, a kártyának elvetésében, s ha szorul a kapecza, vagyis ha kiderül a csalás, ügyes menekülésben.

A vásáron, búcsún, falusi korezmákban, vasúti állomásoknál az alsóbb rangú vendégszobákban, mert ily helyeken és alkalmakkor szoktak a hamis kártyások üzérkedni, kiveti a kártyáját az asztalra és felszólítja a tevésre az embereket.

Természetesen kezdetben tartózkodók a tevéstől.

Ekkor egy úrféle ember kerekedik elő a tömegeből, ki senki más, mint a hamiskártyás egyik czinkostársa. Tesz a kártyára folyton nagyobb és nagyobb összegeket. Többször nyer mint vesz. S elég tüntetőleg játszik, hogy a közelállókban a játék kedvet felélesztse.

Ezek lassanként az asztal körül csoportosulnak. Kezdenek tenni a kártyákra, folyton sűrűbben, midőn aztán a czinkos látja, hogy a »balekok« belemelegedtek a tevésbe, elfordul onnét, s társát magára hagyja a játszókkal, de folyton figyelemmel kíséri, hogy ha esetleg valami baj találná érni, segélyére lehessen.

A kártyás pedig folyton nyer, néha egyes huzást enged a tevőknek is. A kártyát összekeveri, a tevők előtt folyton felmutatja a vörös színt, hogy lássák és kísérik figyelemmel hová fog esni.

De abban a pillanatban, a mint kiveti a kártyákat az asztalra, egyet csúsztat azokon, hogy a vörös szín p. o. első helyett utolsónak kerüljön.

Többször úgy is csal a három kártyás, hogy kopást csinál a vörös szín szélén, de hasonló kopást csinál a másik színen is. Midőn keveri a kártyát, úgy forgatja, hogy a tevő a kopásra figyelmes legyen, mintegy felhívja rá a tevő figyelmét, hogy azután tegyen. Midőn pedig a kártyákat kiveti, a vörös színt úgy fordítja, hogy rajta a kopást a tevő észre ne vegye, a másik színt pedig előtérbe csúsztatja, hogy rajta a kopás feltűnő legyen, a balek tehát erre tesz, s a tételt elveszti.

Ha már a hamis kártyás jócskán bezsebelt, nézi az alkalmat, hogy mielőtt rajtakapnák a csaláson, elillanjon, vagy a pénzt legalább is megmentse. Ekkor ismét czinkostársra segít rajta, ki a kártya asztalhoz vetődik. Nagy összegeket tesz, s hamarosan elnyeri tőle a pénzt. többször még a vesztesek nagyobb gyönyörűségére és megnyugtatóására pro forma meghurczolják egymást, karra mennek. Biztos helyen pedig markukba nevetnek és az elnyert összegben megosztóznak.

A hurkosok fogása. («Zsinór»).

A hurkosok (Strangulisták) nem kártyával csalnak, hanem egy igen egyszerű eszközzel, fekete selyem zsinórral, melyet az asztalra fektetve, két gyűrű alakot formálnak, s arra fogadnak, hogy a zsinór két vége összehuzatván, melyik gyűrűn támad csomó. Mivel a hurkosok fogását többnyire hamis kártyások üzik, azért soroztuk őket azok közé

A dragacsiren fogás.

Dragacsiren tulajdonképen a pénzt elcsenni, ellopni jelenti kártya közben. A hamis kártyások mellékfoglalkozása, s mint önálló üzletág is szerepel. A kártyások mellé ül a tolvaj »kibicznek«, ujjait vagy pipáját megkeni viaszszal, péppel, hogy ragadjon. Aztán szóval tartja a kártyásokat, vagy segít annak, a ki mellé ült és ujjával vagy pipájával közbe-közbe a játzó előtt levő váltópénz-halmazt érinti, s belőle kikicsíp enyves ujjával egy-egy darabot. Sokszor lassanként az egész halmazt elcseni, a játzó pedig fel nem foghatják, hova lett az apró pénz.

Csalás megjegyzett kártyákkal.

A megjegyzett kártyákkal való csalás a hamis játéknak leprimitívebb neme, hanem azért ez a leggyakoribb is.

Általában a kártyák megjegyzése majdnem annyiféle lehet, a hány a hamis játékos. El lehet mondani itt is: a hány ház, annyi szokás.

A hamis játékos rendszeren maga választja meg a jeleket, melyekkel a kártyákat megjegyzi s rendszeren maga talál ki jeleket, mert ha az általánosan használt jelek közül találna választani, akkor könnyen rajta kaphatnák.

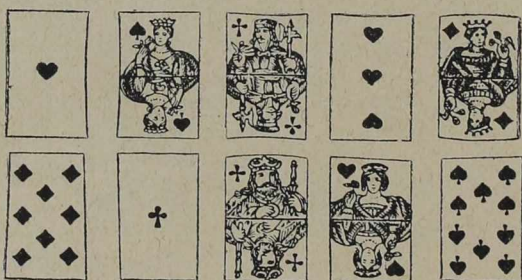
Épen ezért nem is lehet minden kártya-megjegyzési módot itt ismertetnünk; csupán a legáltalánosabb fogásokat ismer-tethetjük.

A kártyák megjelelésének sikeres módja az, mely a kártyák alakját változtatja meg.

A rendes kártyajátéknak egyes lapjait ugyanis a hamis játékos más alakúra nyírja egy olló segítségével.

Az egyik kártyának jobb, másiknak bal szélét, vagy a felső vagy az alsó oldalát homorúra vagy domborúra vágja vagy rézsütössá teszi s így különbözteti meg már az osztásnál az egyes kártyákat e jelek után.

Hogy érthetőbbé tegyük a hamis játéknak ezt a módját, itt bemutatunk tiz ilyen különböző alakura nyirt hamis kártyát:

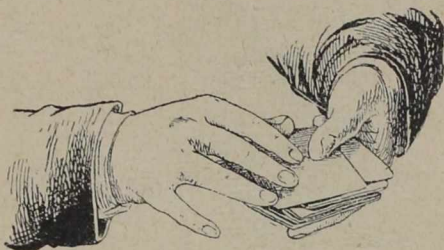


A rendes kártyás ember, ki megszokta, hogy mindig friss kártyával játszik, az ilyen csalásnak nincs kitéve, de nem minden kártyás van abban a helyzetben, hogy mikor kártyával szórakozni akar, mindig új játszmat vásároljon s így »kijátszott« kártyánál mindig ki van téve az ilyen módon való megcsalásnak.

A kártyákat már az osztás után a játék alatt is meg lehet jegyezni s ennek legsikeresebb módja a gyűrűvel való megjelölés (franciául maquillage), melyről már fentebb megemlékeztünk.

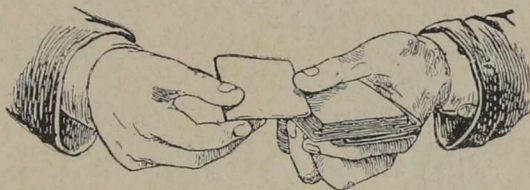
A hamis játékos a szeggel bíró gyűrűvel a játék közben megszurkál egyes kártyákat s aztán mikor az osztás sora reá kerül, könnyen fölismerheti a jelek után, hogy kinek milyen kártyát osztott ki s aztán ehhez alkalmazhatja saját játékát.

Ha a kártyának hátsó lapját jegyezte meg a gyűrűvel a



hamis játékos, akkor az osztásnál jobb kezét a kártya felső részén tartja s ujjával így tapogatja a jeleket.

Ha ellenben a kártya színét jegyezte meg, úgy a kiosztandó kártyák alsó részét tapogatja jobb keze ujjával a hamis játékos.



Figyelmes játékos azért mindig arra is gondot fordítson, hogy a kártya teljesen sima legyen.

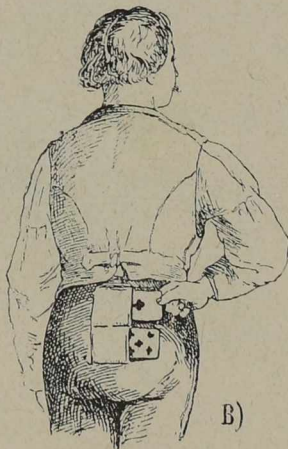
Csalás eldugott kártyákkal.

Ugy a hamis játéknál, mint a kártya bűvészkedésnél számtalanszor előfordul, hogy a hamis játékos több játszma kártyát használ s e kártyákat e célra készített zsebekben tartja elrejtve.

Hosszas írásbeli magyarázatok helyett itt lerajzoltattunk hét hamis játékost »levetköztetve« az eldugott zsebekkel együtt.



Az *A*-val jelelt kép ép olyan hamis játékost ábrázol, kinek zsebei mellényén elől vannak s innen szedi elő a neki szükséges kártyákat s ide rejti a rá nézve »fölslegeseket« vagy alkalmatlanokat.



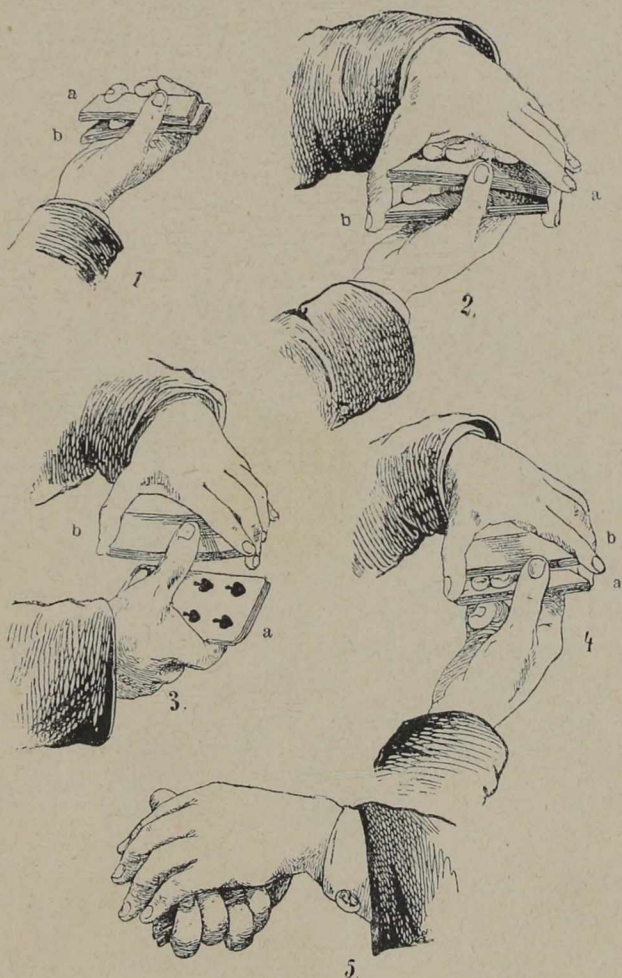
A *B*-vel jelelt kép pedig egy olyan hamis játékost ábrázol, kinek nadrágján van a két titkos zseb. Megjegyezzük, hogy a kártyabűvészek titkos zsebei rendszeren így hátul vannak.

Csalás kézügyességgel.

A hamis játéknál minden csalási módhoz ügyes kézre van szükség, de van a csalásnak neme, mely kizárólag a gyors és ügyes kéz által idéztetik elő.

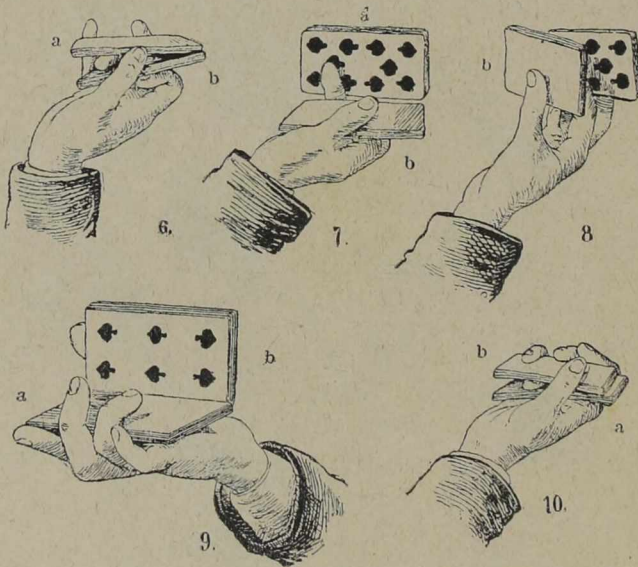
Igy tisztán kézügyesség kell ahhoz, hogy hamis emelést csináljunk, a minek az a célja, hogy a kártya-emeléskor két felé osztott csomagból ne az a rész kerüljön felülre, a melyiknek kellene, hanem a másik kártyacsomó. A csalásnak ezt a nemét műnyelven voltenak hívják s lehet két kézzel és egy kézzel is kivinni, az utóbbi azonban sokkal nehezebb mint az előbbi.

A kétkezes »volte« a következő:



A talont az ember jobb kezébe veszi, még pedig akképen, hogy a negyedik ujj arra a helyre kerüljön, a melyen a kártya-cserét eszközölni akarjuk. Ez a negyedik (»gyűrűs«) ujj tehát a talont két csomagra osztja; a többi négy ujj fenn van a talonon, még pedig a kis ujj, közép- és mutató ujj az egyik oldalán, a hüvelykujj pedig a másik oldalán a talon hátának, (1. ábra). Ekkor a bal kézzel úgy átfogjuk a talont (2. ábra), hogy bal kezünk ujjai az alsó csomagot fogják meg a felsőt szabadon bocsátva. Ekkor a bal kezét fölemelve egy kicsit, a felső csomagot az ujjai közé szorítva, a melyek között feküdt eddig lejjebb hozzuk s az eddig alul lévő csomagot fölemeljük (3. ábra); — ekkor az eddig fennlevő csomag *a*) most alul van jobb tenyerünkben; hamarosan ráeresztjük (4. ábra) az eddig alul volt *b*) csomagot, aztán mindkét kézzel betakarjuk az egész játszmat s ez alatt negyedik ujjunkat a két csomag közé teszszük s előáll ismét a kezeknek azon tartása, mely a 2-ik ábrán látható s a »volte« végre van hajtva, mert a két csomag helyzete ki van cserélve.

A »volte« egy kézzel a következőleg vihető ki:

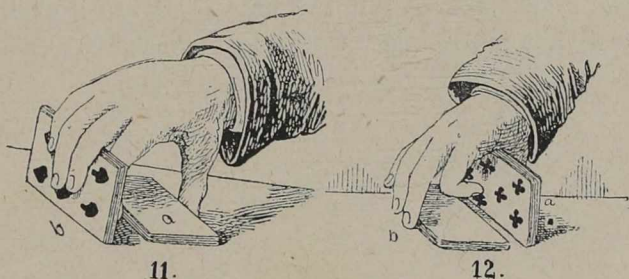


A kártyacsomagot jobb kezünkbe vesszük, épen úgy mint az 1. ábrán látható, a negyedik ujjunkat a csomag közepébe csusztatván. Ekkor a mutató ujjunkat megerősítve a csomag alá

tesszük (6. ábra), — aztán a kis ujj, közép ujj és negyedik ujj által tartott felső vagy is *a.*-val jelelt csomagot fölemeljük és hüvelyk ujjunkat a szabaddá vált *b.* csomagra tesszük (7.); — az *a.* csomagot még feljebb emelve, hüvelykujjunkkal és mutató ujjunkkal fölemeljük az alsó vagyis *b.* csomagot; — felső vagy is *a.* csomagot ekkor a tenyerünkbe visszajejtjük (9. ábra, az ábránál a kéz, hogy jobban látható legyen a művelet, a másik oldalról van lerajzolva) s az alsó vagy is *b.* csomagot föléje emeljük, mi alatt a negyedik ujjat hirtelen a két csomag közé csusztatjuk, a többi ujjat a talon fölé helyezzük s ekkor a volte végre van hajtva, a kártyacsomagok helyzete ki van cserélve s a kéz helyzete épen olyan mint kezdetben volt (10. ábra).

A fődolog ennél a manipulationál, hogy gyorsan legyen végre hajtva.

Még egy voltet mutatunk itt be, melyet az asztalon lehet megcsinálni.



A játékos a két csomagra osztott kártyajátéknak első csomagját úgy fogja jobb kezébe, hogy a mutató és hüvelyk ujj a csomag alatt van, a kis ujj, közép ujj és negyedik ujj a csomag fölött vannak; ekkor a mutató és hüvelyk ujjal meg fogja az asztalon levő *a.* csomagot (11. ábra), a mutató ujjal villámgyorsasággal átkapja az *a.* csomagot a hüvelykujjhoz (12. ábra), ugyane pillanatban a *b.* csomagot lefekteti az asztalra és erre aztán ráfekteti az *a.* csomagot: ezzel a »volte« végre van hajtva.



Csalás tükörrel.

A hamis játéknak még egy sajátságos neméről kell megemlékeznünk, melyet Magyarországon a budapesti nemzeti casinóban talált föl egy szerencsétlen földbirtokos, ki úgy anyagilag mint erkölcsileg is épen ezen hamis játéka miatt ment tönkre.

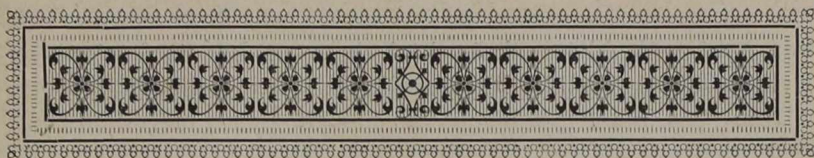
Az illető ugyanis úgy üzte a hamis játékot huzamosabb időn keresztül, hogy csináltatott magának egy ezüst dohány szelenczét, melynek tetejét oly simára csiszoltatta, hogy valószínűségi tükör gyanánt szolgált az. Mikor aztán elkezdett játszani, a dohányszelenczét, melyből koronként cigarettet sodort magának, maga elé tette az asztalra; aztán mikor az osztás sora reá került, mindig úgy tartotta a kártyákat maga előtt, hogy a dohány szelencze tükrében meglátta a kártyák alsó felét s így mindig pontosan tudta, hogy ellenfelei milyen kártyával játszanak. Végre azonban rá jöttek a hamis játékokra s az illetőnek csúfosan kellett pusztulnia az előkelő társaságból.



V. RÉSZ.

KÁRTYA-BÚVÉSZKEDÉS.





Kártya-büvészet.



*Egy kártyát leemeltetni, megnézetni és ismét a játszámra tétetni fölül,
a kártya aztán egy más lesz.*

Az egész játszámából három vagy négy kártya megfordítatik úgy, hogy a kártyák felülről és alulról fedve legyenek. Most az ember leemeltet egy kártyát felülről, megnézeti és vissza rátéteti, a csomagot gyorsan megfordítja és megmutatja, hogy a legfelső kártya egy másik.

*Egy egész játszám kártyát az összekeverés után úgy rakni csomóba,
hogy a legelső lapok csak figurák vagy a legrosszabb kártyák legyenek.*

Ehez kell egy játszám kártya, melyben a figurák alatt és fönn, a rossz kártyák pedig oldalt egy vonalnyira el vannak metszve. Ha azt akarjuk, hogy a figurák a legelső lapok legyenek, úgy széltében, különben hosszában emeltetnek le.

Egy játszám kártyával a fagottfüvást utánozni.

Egy kártyalapot hosszában háromszor egymásra kell hajtani, az egyik végét a szánkba venni és azon egy melodiát fujni; de mégis egy kissé meg kell akadályozni, hogy a kártya doromboljon.

*Hat kártya-csomót csinálni és aztán behunyt szemmel egy kártyát
mutatni és megnevezni.*

Az egész csomó kártyát az ember a kezébe veszi, gyorsan és észrevétlenül megnézi a legfelső lapot és erre tetszés szerint hat csomót csinál. Az első csomó lapjait azután a többi fölött elosztja, az utolsó kártyát azonban behunyt szemmel mások felé nyújtja, hogy nézzék meg, majd hátat fordít az asztalnak, me-

lyen a kártyák feküsznek és kéri, hogy a kapott kártyát az egyik csomagban a többi közé rejtsek el és ő azt meg fogja találni. Itt a fődolog a bemutatás módjától és a megfelelő mozdulattól függ.

Ha az ember egy játszma kártyát két csomagra oszt, hogy tudja meg, vajjon a kártyák száma egyik kézben páros-e vagy páratlan?

Elég azt tudni, hogy a játszmában az utolsó kártyalap vörös-e vagy fekete. Erre az ember a játszmát két részre elemeli. Ha most az elemelt lapnak legalsó kártyája olyan színű, mint az utolsó, akkor a két csomó páros, különben páratlan.

Egy királyt mutatni, melyet ha az ember még egyszer megnéz, másik lesz.

E műfogásra egy kártyakirály szolgál, mely a közepén át van metszve és egy másik király felével van kiegészítve, melyet mikor az ember mutatja, elföd, úgy hogy azt gondolják, hogy az a felsőhöz illik. Most e kártyát az ember alulról kihuzatja és az átváltozást mindjárt nem lehet felfogni.

Három kártyát megmutatni és azokat egymás mellett felállítva megnevezni.

A játészó a kártyákat legyező alakban osztja el magának oly módon, hogy azokból egy-két, vagy nagyobb emlékezőtehetséggel három, esetleg négy kártyát és szomszédját úgy a közepe táján megjegyyez. Most arra kérjük emberünket, legyen szives és gondoljon a legyező-alakból három kártyát. Miután ez megtörtént, összekeverjük a kártyákat, majd két kártyás sorokban felállítjuk. Most arra kérjük emberünket, mondaná meg, melyik sorban van az általa gondolt kártya. Ő három különböző sorban levő három helyet fog mutatni. De a keresett kártyák bizonyára azok lesznek, melyek az általunk megjegyzett kártyák közvetlen közelében vannak.

Öt kártyát, melyet öt különböző ember jegyzett meg magának, megnevezni.

Egy piquet-játszmából vegyünk öt kártyát és azokat összefoglalva, mutassuk meg egy embernek, arra kérve őt, hogy egyet azok közül jegyezzen meg magának. Erre egyenként helyezzük el a kártyákat elfedve az asztalra. Ezután vegyünk más öt lapot és hasonlóan mutassuk meg egy más embernek, majd

helyezzük az első kis csomagra. Így teszszük ezt tovább a második, harmadik, negyedik és ötödik embernél is. Midőn ez megtörtént, emeljük fel az egész csomagot és most nyitva helyezzük el az asztalra, fentről lefelé menő sorokba. Most megkérdezzük az embereket oly sorrendben, a milyenben a kártyákat mutattuk meg nekik, melyik sorban van az általuk gondolt kártya. Minthogy pedig az első sornak öt első lapja az, a melyek közül egyet az első ember gondolt, úgy természetes, hogy az általa megjegyzett sor első lapja is az általa gondolt kártyalap. Hasonlóan megy ez tovább is. E játék felette egyszerű és így nagyon könnyen kivihető. Ép ezért gyorsan kell azt végrehajtani és ismételni nem szabad, mert nagyon könnyen kitalálható annak összefüggése.

Valaki által látott lap megnevezése.

Egy jól kevert kártyajátszmát az asztalra helyezünk, miközben az utolsó kártyát megjegyezzük magunknak. Erre az egyik ember által kártyát huzatunk és arra kérjük őt, hogy jegyezze meg magának. Most a kihuzott kártyára helyezzük az egész játszmát oly módon, hogy az általunk látott lap kerül közvetlen a játékosunk által kiszemelt lap mellé. Erre ismét keverünk, majd megnézzük a lapokat, mintha számolnánk, és természetes, hogy az általunk látott kártyalap melletti kártya az, a melyet játékosunk gondolt.

Tizenöt kártya közül gondolt egy kártya megnevezése.

Öt-öt kártyából álló három sor kártyát helyezünk az asztalra és játékosunkat egy lap gondolására, majd arra kérjük, mondja meg, melyik sorban van. Erre a megjegyzett kártyasort felemeljük abban a sorrendben, a melyben a kártyák feküdtek és hasonlóan a két másik sorral, azokat egymásra helyezzük. Erre ismét három sorba kell helyezni a lapokat, de nem öt laponként, hanem oly módon, hogy az első lap az első, a második a második sorba és így tovább kerüljön. Most ismét azt kérdezzük, hogy melyik sorban fekszik a gondolt kártyalap, mire azt a sort a középre helyezzük. Erre ismét a másodikhoz hasonló módon állítjuk fel a lapokat és most a megmutatott sor középső kártyája lesz a gondolt lap.

Tíz kártyából egyet megnevezni és eltüntetni.

A piquet-játszmából kivesszük a coeur-dámokat és a disznókat és igyekezünk egy mással, treffel vagy caróval tizre egészíteni. Most megjegyezzük magunknak egy kártyát, a melynek hátsó felületén szétválasztjuk mind a tizet. Emberünk által huzatunk egy kártyát és azt az elválasztott részbe keverjük bele anélkül, hogy azt megnéztük volna. Most keverünk és a huzott kártya természetes, hogy az általunk gondolt kártya közvetlen közelében lesz. Mikor ezt a kártyát megláttuk, igyekezzünk a hátramaradt játszmából ehez hasonlót találni és azt észrevétlenül kivenni. Treffhez coeur-t például, vagy caróhoz pique-et. Miután a gondolt kártyát, melyet időközben a játszmából kivett kártya elé helyeztünk, megmutattuk, ügyesen elejtjük és a hátramaradt kártyát tesszük a tizbe. Most átadjuk ismét a játékosnak, arra kérve őt, hogy keresse meg ő is benne az általa gondolt kártyát, ha tudja. Persze az általa gondolt kártya nem lesz benne.

Egy kártyát emeltetni, megnézni és eltüntetni.

A piquet-játszmát két részre osztatjuk. A jobbik rész felső kártyáját megjegyezzük magunknak, valamint a bal rész legalsó kártyáját is. Most a bal részből huzatunk egy kártyát és azt az általunk gondolt kártyára helyezzük oly módon, hogy annak felülete ragadjon ahoz a kártyához (ostyával szokták leginkább). Most megnevezzük a kártyát és egyszersmind felkérjük emberünket, keresné meg ő. Persze nem találja, míg mi, egy másik játszmából kivett ugyanazon kártya felmutatásával nagy meglepetést idézünk elő.

Egész társaság által gondolt tiz kártyát kitalálni és felvetni.

Ha nagy a társaság, úgy két játszmát keverünk, de lehetőleg minden játszmát külön-külön. Most két-két csoportba osztjuk a kártyákat. Réseket is hagyunk, a hová a társaság tagjai által kivett kártyák visszahelyezhetők legyenek. Most huzatunk az első ember által tetszésszerűen csoportból, a második, harmadik által és így tovább, de lehetőleg egyszerre. Mindegyik kezében tartja a kártyát, a míg az egész játszmát fel nem vesszük és összekeverve, mindegyikhez megyünk azzal a kéréssel, helyezze vissza a kártyákat. Mi rést nyitunk, vagy ha

ez feltünnék, el is állhatunk tőle. De vigyáznunk kell, hogy a kártyát ügyesen megforgathassuk. Így teszszük ezt mindvégig, ügyesen felforgatva a kártyákat. A kártyák keverésénél azonban vigyáznunk kell a visszaforgatásra és azon kell lennünk, hogy azok a hátlapjukkal kerülve jöjjenek az asztalra. Ez a játék kis ügyesség mellett rendkívüli hatása, ha tíz ember által gondolt kártyákat minden látás nélkül megnevezünk. Most újra kell kevernünk a játszmat, hanem csak a nélkül, hogy ránéznénk mit keverünk, hogy a kártyák mind helyeikre jöjjenek vissza. Ekkor ledobjuk a kártyákat, de a gondoltakat, minthogy mi azokat a megforgatásnál már láttuk, egyenkint nagy csodálkozásra megnevezzük.

Két különböző játszmathól egy királyt és disznót gondolni és azt kitalálni.

Két különböző játszmat keverünk és keverés végett odaadjuk a játékosnak is. Most megszűnik a keverés és keresünk két egymáshoz közel álló királyt és disznót. De mi a keverést hátfelével gyakoroljuk, úgy hogy ne lássék, hogy mi látjuk a kártyákat. Most odaadjuk a játékosnak, kérjük őt, hogy gyorsan keressen és gondoljon királyt és disznót. Bizonyos, hogy a két egymáshoz legközelebb állót fogja gondolni, a mi kitűnik onnan is, hogy soká keres vagy nem. Különösen lehet e játékot úgy végezni, hogy az összes disznót, királyt csoportosítjuk és négy kategóriába osztjuk. Kis ügyes számítással azután könnyű lesz kitalálni, hogy a játékos melyik kategóriába valót gondolta.

Négy kártyát kitalálni.

Egy piquet-játsmathól kiveszünk négy-négy kártyából álló hat sort és a többi kártyát félreteszszük. Kérjük, hogy gondoljon egy sort, a melynek mind a négy kártyáját jegyezze meg magának. Mi elfordulunk és várjuk, míg a játékos jól megnézte a lapokat, hogy azokat megjegyezhesse magának. Mikor ez megtörtént, keverünk és újra kérjük a sort gondolni. Most már az első sorral kezdjük a keverést és oly módon igyekezünk a kártyákat felállítani, hogy a négy-négy kártya együtt maradjon. A forgatást csak addig végezzük, míg a gondolt négy kártya a közepébe kerül, a midőn új keverést eszközlünk, mely után a négy kártyát kiveszszük és megmutatjuk.

Két játszmathól egy kártyát gondolni s azt kitalálni.

Keverjük össze két játszma kártyát és oszszuk azt két különböző csoportba. Nézzük meg most a felső kártyákat és kérjük

a játszót, hogy a két csomag egyikéből huzzon egy kártyát. Midőn ez megtörtént, keverjük a kártyákat össze és új keverés után gondoltassunk egy kártyát. Ezt a másodikat igyekezzünk az általunk gondolt kártyák szomszédságába tenni és így nem lesz nehéz a kártyákat kitalálni. Ha az első forgatás után még nem jött a kártya az általunk látott kártyák közelébe, úgy folytassuk e műveletet addig, míg ez természetesen oda fog jönni.

A gondolt kártyákat elfelejteni.

Három ember által gondoltatunk három kártyát, melyeket összevéve, ügyesen rejtünk el. A kéznél tartott másik játszma-ból aztán három kártyával helyettesítjük a teljes játszmat, és nevezzük meg hamar a keverés után. Persze ellenkezni fognak, hogy ez nem volt az a három gondolt kártya, de meggyőzni őket igen könnyű lesz.

Egy kártyával dobot utánozni.

A kártyát négyrét hajtsuk össze és forgassuk, míg szélei összetapadnak. Most fujjunk bele vagy köhögjünk és teljes nagy dobszerű hangokat fogunk produkálni.

Három embert egy általunk gondolt kártyáért kiküldeni.

Egy játszma kártyát úgy kombináljunk ki, hogy abban egy kártyából, p. a tökdisznóból, kettő legyen. Az egyiket még a mutatóvány előtt helyezzük el odakünn és a másikat hagyjuk benn a játszma-ban, de tegyük előre. Most adjuk át egy embernek a játszmat és még két emberrel arra kérjük őt, hogy egy disznót gondoljanak mind a hárman. Világos, hogy a keresésnél a kezünkben levő tökdisznót fogják gondolni. A tökdisznót most ügyesen távolítsuk el a játszma-ból, majd adjuk át a játszmat azzal a kérdéssel, hogy benne van-e a három ember által gondolt kártya. Persze hogy minden keresés hiába való lesz, mire nevezzük meg a kártyát és mondjuk, hogy künn van. Könnyen meg is fogják találni.

A gondolt kártya künn és benn is.

E játék ugyanazonos, mint az előbbi, csak azzal a módosítással, hogy míg a három ember kimegy, addig helyezzük gyorsan vissza a kártyát a játszma-ba és az egész játszmat tegyük az asztalra. Most siessünk mi is ki velük és miután a

kártyát megtaláltuk, kérjük vissza, mondván, kár most künn keresni a kártyát, a mikor az benn is megvan. Adjuk oda a játszmat az embereknek és azok a kártyát meg fogják találni nagy tetszésre.

Egy kártyát az asztal alatt feltalálni, melyet ketten gondoltak.

A piquet-játszmából kiveszünk egy kártyát, melyet előzetesen az általunk gondolt kártya mellől vettünk ki (lehetőleg a közepéből). Két embernek mutatjuk meg, de nem úgy, hogy mi ne lássuk. Mostan a kártyát visszakérjük, elhelyezzük a játszma-ba, de úgy, hogy a hozzánk néző fele kinézzen a játszma-ból. Most keverjük és a kártya ki fog esni és ekkor mi az általunk gondolt kártya segélyével azt könnyen megláthatjuk. Lépünk rá a földre és adjuk át a játszmat az egyik embernek is és a másiknak is, hogy keresse meg az általa gondolt kártyát. Természetes, hogy egyik sem fogja találni, és hogy ne számíthassa a kártyákat, a játszmat két játszma-ból kombináljuk. Most nevezzük meg a kártyát és emeljük fel a földről, a mi nagy hatást fog kelteni.

Egy ember által gondolt két kártyát kitalálni.

Vegyük a piquet-játszmat és nézzük meg annak a legfelső és legalsó kártyáját. Most huzassunk játékosunk által két kártyát és kérdezzük meg, hogy »le vagy fel?« A hogy tehát ő kívánja, úgy helyezzük el az általa gondolt kártyákat, az egyiket a legfelső (ha ő azt mondja fel), a másikat a legalsó (ha ő azt mondja le) alá; esetleg meg is másíthatja, de az nekünk nem határoz. Most keverünk és megnézzük a kártyákat. Világos, hogy a mi két kártyánk mellett lesz a két gondolt kártya, a melyeket egyidőben nevezünk meg.

Három gondolt kártyát egyszerre megnevezni.

A piquet-játszmat osszuk három csomóra, melyeknek mindegyik felső kártyáját gyorsan és ügyesen nézzük meg. Most arra kérjük a játzókat, akik itt hárman vannak, hogy vegyenek a csomóból egy-egy kártyát és helyezzék vissza. Minthogy a csomót megforgatni nem szabad, mindegyik a felső kártyát fogja megnézni. Most kevertessünk és nézzük meg a kártyákat, majd nagy tetszés közt mondjuk el a gondolt kártyákat.

Egy kártyát megmutatni és akkor behunyt szemmel a kártyát megnevezni.

A piquet-játszma csomó legfelső kártyáját nézzük meg gyorsan és észrevétlenül, s akkor oszszuk az egész játszmat hat tetszés szerinti csomóba. A hat csomót, melyet csak a komplikáció kedvéért csináltunk, most keverjük ismét össze, de úgy, hogy az általunk látott kártya jöjjön a közepébe. Ezt a kártyát most ügyesen fogjuk meg és behunyt szemmel mutassuk meg, majd keverés czéljából adjuk oda és azután kérjük, hogy a játszmat a homlokunkhoz helyezték. Most nevezzük meg a kártyát és a hatás el nem fog maradni.

Egy ember által gondolt tiz kártyát, melyek egész sorokban vannak elhelyezve, megnevezni.

A kártyák tudvalevőleg az egyik felületen más szegélylyel, keskenyebbel vagy vastagabbal birnak, mint a másikon. Helyezzük el a kártyákat vékonyabb felükkel és képezzünk sorokat, melyekben tiz kártya van felosztva. Most elfordulva, kérjük emberünket egy sor kártya gondolására és azt fordítsa fel. Mi ezt az első pillanatra felismerjük és keresve a kártyákat, abból a gondolt kártyákat megnevezzük.

Hogy lehet pusztá méregetés által valamely kártyát kitalálni?

Egy kártyajátékban egy lapot huzatunk valakivel s megkérjük, hogy jegyezze meg magának a kihuzott lapot, melyet aztán megfordítva ujjunkon mintegy méregetniünk kell. Tulajdonképen valamely jelet kell a kártya hátrészén feltalálnunk, melyet megjegyezhezzünk. Ezután bekeverjük a huzott kártyát a többi közé s az egész kártyacsomagot oda nyújtjuk valakinek összekeverés végett. Ha ez megtörtént, minden kártyát ujjunkon méregetünk, míg a jelzett kártyára bukkanunk, melyet kevés méregetés után felütve, a huzott kártyának mondunk.

Hogy lehet bekötött szemmel kitalálni, vajjon bizonyos kártya képes-e vagy nem?

Egy kártyajátéknak képes kártyáit mind átszurjuk egyik sarkukban finom tüvel, úgy, hogy hátrészükön kis emelkedés támadjon. Ha most bekötetjük is szemünket, kis tapintás után ráakadunk csakhamar a képes kártyákra.

Hogy lehet egy kártyát fekete lappá változtatni?

Keverjünk össze egyenlő salétrom- s vizmennységet, öntsük a vegyületet kevés higanyra s hagyjuk az egészet néhány napig állani. Ez által egy rokonszenves fekete tintát nyerünk, mely csak a meleg által lesz láthatóvá. Ha evvel most egy kártyát bemázolunk, a kártya színe semmiben sem változik, a míg az hideg marad, ha azt azonban átadjuk valakinek, hogy meleg kályhára helyezze, kevés idő múlva egészen feketének fog előtűnni a kártya lapja.

A társaság több tagjainak megmondani, melyik kártyát választották maguknak.

Az ember vesz 20 kártyát s kettőt-kettőt egymás mellé téve, kiadja őket az asztalra, s fölkér többet a társaságból (vagy az egész társaság fölkérethetik), hogy jegyezzen meg magának két egymás mellett fekvő kártyát. Ezután összerakja az ember ismét a kártyát, de úgy, hogy a két-két összetartozó kártya egymástól el ne választassék. Mind a 20 kártyát most az asztalra rakjuk e szók szerint:

M U T U S
N O M E N
D E D I T
C O C I S

E szavakat persze emlékezetünkben kell tartanunk. Következő tulajdonai vannak: először minden betű kétszer van e négy szóban s másodsor minden szóban két egyenlő betű foglaltatik, s végre a többi 3 betű úgy van elosztva, hogy pld. az első szó (MUTUS) egyik betűje a másodikban, t. i. M, egy másik a harmadikban t. i. T, és a harmadik a negyedik szóban szinte föltalálható, t. i. S; s épen így van a többi három szónál is. E négy szó szerint úgy rakjuk az asztalra a kártyát négy sorban, hogy az eddig együtt levő kártyák egyenlő betű helyét foglalják el. Ha most minden kártya rendszerint el van helyezve, mindenkit egyenként megkérünk, melyik sorban van két megjegyzett kártyája. Ha most valaki azt mondja, hogy mindkettő az első sorban van, akkor nem lehet más, mint a második s negyedik kártya, mert csak a két U betű egyenlő; ha valaki az első és másodikban levőknek mondja megjegyzett kártyáit, nem lehet más, mint az első sorban az első s a második sorban a harmadik, mert az első sorban első betű az M, a másodikban pedig a harmadik, több M pedig nincs, s így tovább.

míg minden kártya ki van találva. Hogy a kellő gyakorlatot e kártyafortélyban megnyerjük, legjobb, ha e négy szó betűit krétával az asztalra írjuk, s így próbáljuk eleinte elrendezni a kártyákat.

Az elválhatlan 4 király.

Egy kártyajátékból kiválasztjuk a négy királyt, megmutatjuk az egész társaságnak s azután mind a négyet együtt az egész kártyacsomag alá teszszük, észrevétlenül azonban még a királyok alá is teszünk két két kártyát. Most e két kártyát, melyet mindenki két királynak fog tartani, a kártyacsomag közepébe teszszük, úgy hogy az egész társaság lássa, a míg a legelső királyt a csomag legtetejére helyezzük, egyszer leemelhetjük a kártyákat, valakinek átvizsgálás végett odaadjuk, s ime a négy király (mi egyébiránt igen természetes) együtt fog találtatni, daczára a látzólagos osztásnak.

Egy kártyát kitalálni 21 kártyából.

21 kártyát kirak az ember, hét-hét kártyát 3 csomóban. Most azt kérdi: melyik csomóban van a megjegyzett kártya; a megjegylött csomót, összerakva a kártyát, közepére teszszük, s ismét 3 rakásra osztjuk a kártyákat. Ezután kijelöltetve a csomó, melyben a kártya van, ezt megint a közepére teszszük, s harmadszor is. Ha most az összes kártyák kezünkben vannak, a 11-ik kártyának kell a megjegyzettnek lenni.

A 14 kártyás kör.

A tizennégy kártyát úgy kell mind megfordítani, hogy mindig csak a 7-dik kártyát szabad megfordítanunk. Számítunk egytől hétig, a hetedik számú kártyát megfordítjuk és így tovább. Ha a kártyára visszatérünk, melyen a számítást megkezdtük s melyet persze meg kelle jegyeznünk, azt átugorjuk s a következőnél kezdjük a számítást az előbbi mód szerint, míg mind a 14 kártya meg van fordítva.

A tánczó kártya.

A társaságtól egy kártyát kérünk s egy oly poharat, melyben a kártya könnyen mozoghat. E kártyát most észrevétlenül egy már előbb elkészített női hajra (mely jó hosszú) ragasztjuk; a haj mindkét végén t. i. kevés viasz van; az egyik végére a kártya jő,

a másik végét pedig botocskára ragasztjuk; már most táncdarabot játszunk vagy dúdolunk, a taktus szerint ugratjuk a pohárban a kártyát, míg végre erős rántással a pohárból kihajítjuk, azután fölemelve, a haját a bot és kártyától hirtelen elválasztjuk s odaadjuk mindkettőt a társaságnak, mely semmit sem fog az egész műtétről tudni, ha ügyesen visszszük véghez az egészet. Magától értetik, hogy a társaság s gyertyák kissé távol essenek a mutatvány színhelyétől.

Hogy lehet három egymás mellett fekvő kártya között a középsőt a nélkül, hogy hozzá nyulnánk, elmozdítani helyéből?

A három kártya közül az egyik szélsőt a másik oldalára helyezzük, s így az eddig középső kártya már most szélsővé lett, a nélkül, hogy hozzá nyultunk volna.

9 kártyát s utóbb még hármat úgy az asztalra kirakni, hogy minden sorban négyet leheessen számítani.

9 kártyát három-három kártyás sorban teszünk az asztalra, s valakinek azután szinte három kártyát adunk a kezébe s megkérjük, hogy ezt úgy tegye a többihez, hogy minden sorban négyet lehessen számítani. Nem egykönnyen fog valaki módjára akadni: egy kártyát az első sor első lapjára, a másodikat a középső sor harmadik lapjára teszünk, s így minden sorban minden oldalról négy kártyát számíthatunk.

Hogy lehet egy tojásból kártyát elővarázsolni?

Félig kifujván a tojást, valakivel egy bizonyos kártyát huzaunk, melynek mását már előbb bele helyeztük a félig kifujt tojásba. Azután egy egész tojást mutatunk a társaságnak amaz ígérettel, hogy ebből ugyanazt a kártyát fogjuk elővarázsolni, mely előbb huzva lön. Ügyesen fölcserélve a két tojást, a félig teltet összetörjük s mindnyájuk csodálatára kihúzzuk a kártyát belőle.

Vörös és fekete egyszem.)*

Két urat megkérünk, hogy álljon háttal a társaságnak. Most egy vörös egyszemet, melyre előbb kis szappannal kivágott fekete egyszemet ragasztottunk, s egy fekete egyszemet, melyre előbb kivágott vörös egyszemet ragasztottunk, megmutatunk távolról a

*) E kártyajátéknál francia kártyák használandók.

társaságnak s megmondjuk, hogy például a jobbra álló urnak zsebébe teszszük a vörös egyszemet, s mire kihuzza, fekete egyszem lesz, a balfelölínek pedig fekete egyszemet teszünk a zsebébe, mely vörössé lesz. A kártyát a mondott urnának zsebébe is teszszük, de a betételnél levezszük észrevétlenül a ragasztott egyszemet. Be levén téve a kártya, varázsszavakat rebesgetünk, s azután megmutatjuk a kártyát, mely természetesen, lehullván a ragasztott egyszemek, mást fog mutatni, mint a betett. Az egész fortély ügyességen alapszik, s a képességen a társaságot a mütét alatt szóval tarthatni.

Hogy lehet narancsban kártyát találni?

A narancsot megfelezzük, belehelyezünk egy kártyát, melynek mását kihúzatjuk, a narancsot ügyesen összeragasztjuk s a társaságnak egy egészet mutatunk, azután fölcsereljük a két narancsot, s az elsöben felvágás után kártyát fogunk találni.

A varázskártya.)*

(Elömutatunk egy kártyát.) Hogy hívják önök e kártyát, ugy-e vörös hármasknak? S én mégis azt állítom, hogy a vörös egyszem! (Elömutatjuk ugyanazon kártyát, csakugyan vörös egyszem.) De még azt is tagadom, mert ez vörös király! (Megmutatjuk a kártyát: vörös király!) Ebböl láthatják önök, hogy semmit sem állíthat az ember teljes biztonsággal. Megfejtés. Egy vörös hármaskról levakarjuk finoman a felső szemet, a kártya hátára pedig ragasztunk vörös királyt. Ha hármask mutatunk, a kivakart szemet ujjunkkal takarjuk be, s mindenki azt fogja gondolni, hogy a harmadik szemet eltakarjuk; ha egyest mutatunk, az alsó szemet takarjuk be, s a felső üres helyet látni engedjük. Ha királyt mutatunk, ügyesen megfordítjuk a kártyát. Itt is gyakorlottság s az illő távolság kívánatos.

A varázskártyák.

Négy egyenlő kártya szükségeltetik egy kártyajátékban, pl. négy makk-király, ebböl azután egyet huzatunk s megkérddjük: hányadik kártya legyen a huzott? Ha azt felelik: ötödik, az ember 1, 2, 3, 4 kártyát számít elő, s ötödiknek egyet a négy legalólra helyezett kártyákból tesz ügyesen az asztalra (mert a

*) Ide francia kártya szükségeltetik.

huzott kártyát is vissza kellett kérni.) Ha más valaki kérdé-
sünkre feleli, hogy harmadik legyen a kártya, számítunk 1, 2
kártyát, s harmadiknak ismét egyet teszünk a tudvalevő alól
fekvő kártyákból. E műtétet négyszer lehet ismételni; ha most
a nézők csodálkoznak, hogy fordulhat 1 kártyajátékban négy-
szer ugyanazon kártya elő, fölveszszük az asztról a négy kár-
tyát s azon ürügy alatt, hogy a csomagba teszszük, ügyesen
zsebünkbe csusztatunk hármat közölük, a negyediket pedig a
csomagba teszszük, s ha most valaki átforgatja a játékot, bizo-
nyára csak egy makk-királyra akad, mi a legnagyobb bámulatot
idézeni elő.

Hogy lehet egy huzott kártyát hamar megtalálni?

Egy előbb jól megkevert kártyacsomagot asztra helyezve,
megjegyezzük magunknak az alsó kártyát. Erre valakivel huza-
tunk egy kártyát, melyet jól megjegyeztetve az asztra helyez-
tetünk s az egész csomagot ráteszszük. Többször ovatosan le-
emelve a csomagot, keresztül lapozzuk azt s megkeressük benne
az azelőtt alul fekvő s általunk megjelölt kártyát, az előtte való
azután a huzott kártya.

A varázstükör.

Kettős üveggel ellátott tükör szükségeltetik; az egyik olda-
lára mézgával (gummi) kártyát ragasztunk s az üres oldalt a
társaságnak megmutatjuk. Most valakivel a felragasztott kártya
mását huzatjuk amaz ígérettel, hogy a tükörbe varázsoljuk. A
kártyát félreeső helyre letétjük, a tükörre kendőt borítunk s
ezalatt megfordítjuk azt; ha a kendőt leveszszük, természetesen
a felragasztott kártya lesz látható, mi, ha ügyesség járul a mű-
téthez, igen meglepő.

A felcserélt kártyák.

A kártyákat, melyeket látszólagosan fel akarunk cserélni,
kétszeresen kell birnunk. Ha például zöld felső és alsó cserélje
fel helyét, kétszeresen kell mindkettőt birnunk. A kártyákat
közepén elválasztjuk s egymás hátára ragasztjuk, úgy hogy egy
kártya előrészen a zöld felsőt, hátrészen pedig a zöld alsót
lehessen felmutatni. Azután két kalapot helyezünk egymástól
kis távolra egy asztra. Erre felmutatjuk a zöld felsőt s azután
az egyik kalap alá helyezzük s e közben a kalap alatt a kár-

tyát meg is fordítjuk, úgy hogy már most majd a zöld alsó látszassék; azután felmutatjuk az alsót s a kártyát ismét a másik kalap alá helyezve, e közben ezt is megfordítjuk, úgy hogy már most majd a zöld felső látszassék. Ezután megkérdezzük a nézőket, melyik kalap alatt fekszik a zöld felső s melyik alatt a zöld alsó? Azután elteszszük a kalapokat s megmutatjuk, hogy a kártyák helyeiket változtatták.

Hogy lehet biztonsággal a kártyákat rendre megnevezni, ha az ember az egész kártyacsomagot homlokán tartja, s úgy huzza le a kártyákat, a nélkül hogy azokat látná?

A kártyacsomagot hátunk mögé tartjuk s két részre osztjuk, úgy hogy a kártyák háttal feküdjenek egymáson; ama kártyát azután, melyet hátratevés előtt megjegyztünk magunknak, elsőnek teszünk, s így azután homlokunkra helyezve az egész csomagot, könnyen megnevezhetjük azt. A mig ez történik, ismét azt a kártyát jegyezzük meg magunknak, melyet azalatt láttunk, mig a csomagot hátra dugtuk, evvel azután szintugy bánunk, mint az elsővel s így megnevezhetjük a fél csomag kártyáit egyenként, mi igen meglepő, ha az ember egy kis ügyességgel viszi véghez a különben igen egyszerű műtétet.

Hogy lehet egy kártya-csomagot úgy a falhoz hajítani, hogy azon kártya, melyet valaki megjegyzett magának, rajta maradjon, míg a többi lehull?

Német kártyacsomagot úgy rakunk össze, hogy a képes s egyéb kártyák egyenlő rendben feküdjenek (fejfelé fölfelé) s azután huzatunk valakivel egyet, ezalatt észrevétlenül megfordítjuk az egész csomagot s a huzott kártyát ismét beleteszszük. Lapozva a csomagban, a választott kártyára könnyen ráakadunk, melyet azután már ujjunkon levő viasz- vagy péppel bekenünk s azután a huzott kártyával elöl (mit persze észrevétlenül kell eszközölni) az egész csomagot teljes erővel a falhoz hajítunk, bizonyára ott ragad a huzott kártya, mig a többi ismét lehull.

Hogy lehet egy kártyát, melyet valaki megnézett s kezében tart, másra változtatni?

A kártya, melyet valakinek megmutatunk, a legelső a csomagban. — Előbb azonban, mintsem a kártyát megmutatnók,

az előtte valót valamivel kijebb toljuk s négy ujjunkkal lefedjük. Miután a megmutatott kártyát megneveztettük, észrevétlenül kihuzzuk a kijebb álló kártyát s átadjuk más valakinek, hogy jól őrizze meg; ez azon hiszemben lesz, hogy a kártya, melyet kezébeadtunk, nem más, mint a melyet előbb megneveztettünk, míg rövid szóváltás után általunk fölkérve, felmutatja a kártyát, s egész másnak ismerteti, mint a megnevezett volt, mi természetes, mert mi mást adtunk kezébe s szóval tartottuk, hogy ártatlan csalásunkat észre ne vegye.

Egy kártyacsomagot a légebe röpiteni úgy, hogy az csak a földre eséskor hulljon szét.

Egy kártyacsomagot, melyet a társaságnak előmutattunk, gyorsan egy másikkal felcserélünk, mely egy emberhajszállal keresztbe kötve van. E hajszál a légebe hajtás közt a kártyákat össze fogja tartani, de a földre hullva szét pattan, anélkül hogy valaki által észrevehető lenne.

Hogy lehet egy megjegyzett kártyát bizonyos számban előmutatni?

Az alsó kártyát egy csomagban megjegyezzük magunknak, s azután megkeverjük a csomagot a nélkül, hogy a megjegyzett kártyát helyéből elmozdítanók. Azután kihuzatunk egy kártyát, megjegyeztetjük, az asztalra helyeztetjük s reá teszszük az egész csomagot. Erre emeltetünk s megkérjük, hányadik legyen a megjegyzett kártya? Azután a kártyákat képpel szemünk felé megszámláljuk s a megjegyzett kártya az lesz, mely a legelsőszőr alól fekvő kártya előtt találtatik. E megszámlálást gyorsan az asztal alatt végezzük, s a megjegyzett kártyát a csomag tetejére helyezve alulról egy hiján annyi kártyát dobunk az asztalra, a hányadiknak mondatott a megjegyzett kártya, melyet utolsónak vetünk fel. A műtét, ha kellő gyorsasággal végeztetik, ép oly meglepő, mint mulattató.

Hogy lehet megtudni, melyik kezében tart valaki páros, melyikben páratlan számú kártyát?

A jobbkezben levő kártyák számát hárommal, a balkézben levőket négygyel szoroztatjuk, mindkét eredményt összeadjuk s a végeredményt megnevezhetjük. Ha most az összeget kettővel elosztjuk s nem mutatkozik maradék, a jobbkezben páros, a balkézben pedig páratlan számú kártyát tartott a néző: ha

ellenben egy marad az osztásnál maradékul, a jobbkezeében páratlan, a balkezeében páros számú kártya volt.

Megszagolni 3 kártya közül, melyiket érintette valaki?

3 kártyát egymás mellé teszünk és felszólítunk valakit, hogy érintse az egyiket, míg mi megfordulunk vagy az ajtó elé megyünk; mi a megérintett kártyát szagáról meg fogjuk ismerni. E mellett szükséges, hogy egy ismerőssel egyetértésbe jutottunk legyen. Ha az például kezét orrához teszi, annyit jelent, hogy a középső kártya az érintett, ha balszemére teszi kezét, annyit tesz, hogy a baloldali kártya érintetett; ha pedig jobb füléhez tartja kezét, annyit jelent, hogy a jobb oldal felőli kártya érintetett.

Tetszik hatos vagy négyes?

(Francia kártyával.)

Egy hatosból az egyik oldalon kitöröljük a középső szemet. Ha valaki hatost kíván, akkor a kitörölt szemre teszünk ujjunkat és senki sem fog kételkedni rajta, hogy csakugyan hatost mutatunk. Ha pedig négyest kívánnának, megfujjuk a kártyát és a meglevő középső szemre téve ujjunkat, a nézők a kártyát négyesnek találандják.

Hogy lehet négy személy megjegyzett négy kártyáját kitalálni?

16 kártyát veszünk s azt négy-négy kártyás csomagba rakjuk. Mindegyik csomóból más személylyel jegyeztetünk meg egy kártyát. Ezután az első csomót négyfelé osztjuk, erre rakjuk ismét négyfelé a második csomó kártyát, erre a harmadikait s végre a negyedikéit. Minél gyorsabban történik ez, annál nagyobb-szerűnek tűnik elő a műtét. Most egy csomagot felvéve, egyet a négy személy közül megkérünk, benne van-e ezen csomagban a megjegyzett kártyája? Ha benne van, akkor a megjegyzett kártya, ha az első személyt kérdeztük meg — az első, ha a második személyt kérdeztük — a második, ha a harmadikat — a harmadik, ha a negyediket, a negyedik kártya lesz. Így teszünk a többi csomaggal is.



VI. RÉSZ.

KÁRTYAMŰSZAVAK SZÓTÁRA.



Kártya műszaki szótára.

A sorok végére tett számok az illető lapszámokat jelzik, hol bővebb fölvilágosítás található.

- A**lsó : A magyar kártya egy tagja 9. l.
 Alsó = a makszin a hamis játékosoknál 168. l.
 Amazonok = egy patience játék 19. l.
 Ambo = a kártyacsomag legalul fekvő tagja a nasi-vasinál 28. l.
 Anzágolás = kimondás. A figurák fölmondása vagy bedictálása.
 Apre (a prez) = A pointok egyenlő száma a makaoban 93. l.
 Aratás = Patience-játék 21. l.
 Atout (à tout) : Lásd : Tromf.
Banda = Lásd : Duna.
 Bank = az a pénzösszeg, melyet a »bankár« (a bankadó) kitesz az asztalra, hogy ellene tegyenek a játékosok.
 Bankár vagy bankadó = az az egyén, a ki a bankot adja.
 Basta = a treff disznó a l'homme-ban.
 Bé, vagy bekelés = két disznó a hamis játékoknál 168. l.
 Belle. (Bella, Béla) = a klabriás kettes figurája 52—53. l.
 Besserélni = a betett visit megnagyobbitani a ferblinél 34. l.
 Bésique = társasjáték francia kártyával 119. l.
 Béte = büntetés-pénz klabriásban s több más játékban 33. l.
 Bettli = a preferansz egy faja. (Lásd e játék leírását.)
 Blind = a »kóstát« láthatatlanban megadni a ferblinél 34. l.
 Block = töke-téte 104. l.
 Brand, vagy brennolni = mikor a makaoban a bankár a fekvő kártyák egyikét eldobja 95. l.
 Brisque = Lásd bésique 123. l.
 Bube = a francia és tarokk kártya egy tagja. Megfelel a magyar kártya »filkójának« 10—12 l.
 Bujósdí = Patience-játék 23. l.
Carre = mikor négy számmal játszuk a rouletten 149. l.
 Carreau = a francia kártya egy csoportja (családja). Jelvénye piros négyszög 10. l.
 Carte blanche = ha a 9 kártyában nincsen figura. Lásd piquet és bésiquet leírását.
 Codille = lásd l'homme 112. l.
 Coeur = a francia kártya egyik csoportját (családját képezi, jelvénye a piros név). E szó coeur francziául szívet jelent 10. l.
 Colonel = A játékbarlang tulajdonosa 153. l.
 Colonne = oszlop. A roulette-tábla egy számra 148. l.
 Contra = az ellenséges jelszó, melylyel az egyik játékos jelzi, hogy a másik ellen játszik s a melylyel egyszersmind a játék pénzbeli értékét is emeli. Ugyanilyenek a recontra és recontra. (Lásd tarok és klabriás).
 Contre couleur = ellenszin, trent et quarante 151. l.

- Család = a francia kártya egy-szinü összes figurái.
- Csöndes = Ferbli.
- Da** = 4, hamis játékosoknál. Így aztán Da-Mé = 4 kilenczes stb. 168. l.
- Dáma (Dame) = a francia és tarokk kártya egy tagja 10—12. l.
- Da mal = négyszer, a hamis játékosoknál 169. l.
- Da mal pitinen = hamis játékosoknál 169. l.
- Dörde mén = a kalabriás egy faja 57. l.
- Dies mal, Diebe = disznó, a hamis játékosoknál 168. l.
- Disznó = a magyar kártya legmagasabb (de nem mindig legerősebb) tagja. Mondják ásznak is. A magyar kártyában 9. l., a francia kártyában 10. l.
- Doktor = vörös, a hamis játékosoknál 168. l.
- Draperiren = pénzt kapni kártyázás közben 171. l.
- Duna = Egy ferbli-figura 37. l.
- Durák = társasjáték magyar kártyával 91. l. Németországban: »Portugalen.«
- E**cartálni = kártyát kézből letenni.
- Ecarté = társasjáték francia kártyával 115. l.
- Elosztani: hibásan osztani.
- Előnyös = Vorhand.
- Emelkedő sorrend = az egyes kártyáknak sorrendje, melyben minden egyes kártya egy fokkal magasabb rangú, mint a sorban előzője.
- Emelni (couper) = a kártyacsomag egy részét a keverés után úgy leemelni, hogy a felső rész kerüljön alulra s viszont.
- En deux-játék = kettes játék.
- En trois-játék = hármas játék.
- F**arao (pharao) = az olyan nasi-vasi, melyet 52 whist-kártyával játszanak 89. l.
- Farbázni = ferblizni.
- Felső = a magyar kártya egy tagja, mondják Filkónak is 9. l.
- Ferbli = csöndes. Magyar társasjáték (sok helyütt beillik házárd játéknak is) 33. l.
- Figura = az a kártya, mely az érték-jelen kívül valamely alatt is van.
- Filkó = a felső a magyar kártyában. Van ilyen nevű társasjáték is 80. l.
- Force = a király a l'hombreban.
- Francia kártya: 52 lapból áll, ezeknek leírása a 10-ik lapon.
- Fucs = a vesztésnek egy biztos neme a huszonegyben 81. l.
- Fulle-maas vagy Volles-maas = nagy négyszer, a hamis játékosoknál 169. l.
- Futás = a téték kölesönös viszszevétele a huszonegyben 82. l.
- G**azdas = magános kártyajáték magyar kártyával 18. l.
- Gie = 3. a hamis játékosoknál. Így aztán Gie-Sie = három hetes, gie-olló = három kilenczes stb. 168. l.
- Gi-mal = 26, a hamis játékosoknál 169. l.
- Girigaré = négyes figura a ferbliben 40. l.
- Glück = tök, a hamis játékosoknál 168. l.
- Grandissimo = Solo granda. Lásd l'hombre 101. l.
- Guberalás = a tétet a játszó és bankár kiteszik s egymással szembe állítják.
- H**alberzwölf = Társasjáték francia kártyával 98. l.
- Harmadkéz = a harmadik játszó a sorban.
- Hármas = a francia kártya egy tagja 10. l.

- Hármas tarok = a tarok kártya egy tagja 12. l.
- Harmincegy = társasjáték magyar kártyával 83. l.
- Hatos = a francia kártya egy tagja 10 l.
- Hatos tarok = a tarok kártya egy tagja 12. l.
- Házasság = patience-játék 24. l.
- Herrdoktor = király, a hamis játékosoknál 168. l.
- Hetes = a magyar és francia kártyák egy tagja 9—10. l.
- Hetes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Herz = Coeur.
- Hierarchia = a kártyáknak lemenő vagy emelkedő sorozata.
- Hini = általában kártyát kiadni. A ferblinél pénzösszeg követelése (»Hivok egy forintot!«) A taroknál a játészó segítségül hív egy partnert (»Hivom a huszast!«) Lásd az illető játékok leírását.
- Hinterhand = az asztaltól balra ülő játékos.
- Hirsch = a contrázás egy foka a tarokban 131. l.
- Holt kártyák = azon kártyák, melyek a játszmatól kivéttnek a játék előtt és félretétetnek 19. l.
- Huszas tarok = a tarok kártya egy tagja 12. l.
- Huszoney = társasjáték magyar kártyával 81. l.
- Huszoneyes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Impair = a roulette-tábla egy szakasza 147. l.
- Jakab = 20, a hamis játékosoknál.
- Jasz = tromfolni a klabriásban 51. l.
- Játszma = e szót használják egy csomag (»pakli«) kártya jelölésére s egyszersmind egy forduló játéokra is.
- Kastély urnője = Patience-játék 28. l.
- Kassza = az a pénzösszeg, melyet a játékosok összeraknak, hogy abból a nyereséget fizessék a nyerőnek vagy nyerőknek.
- Kaufolni = a tétet vagy felét ujra befizetni. Lásd ferbli 41. l.
- Kereszt-márjás = a négyes márjás 86. l.
- Kettes: A francia kártya egy tagja 10. l.
- Kettes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Kettős-virágzás = lásd nasi-vasi 89. l.
- Keverni = a kártyát osztás előtt összekeverni.
- Kézből = kézből játszik az, ki nem veszi föl a talont.
- Kihívni: egy kártyát kiadni (»Hívj ki!« = »Adj ki!«)
- Kilenczes = a magyar és francia kártyák egy tagja 9—10. l.
- Kilenczes tarok: a tarok kártya egy tagja 12. l.
- Kimegy (a kártya kimegy) = ezt a kifejezést a magános kártyajátékoknál szokták használni, midőn a játék sikerült 17—30. l.
- Király = a magyar, a francia és a tarokkártya egyik tagja 9—10—11. l.
- Király-játszma = a hármes márjás 86. l.
- Királyság = Patience-játék 30. l.
- Kivirágoztatni = lásd nasi-vasi 89. l.
- Klabriász (kalabriász, klaberjász, kalaber) = társasjáték magyar kártyával 50. l.
- Kóbi = 20, a hamis játékosoknál 168. l.

Kóbi-ó vagy Kóbi alsó = 21, a hamis játékosoknál 168. l.

Kocsis-játék = huszonegy.

Korlátolt ferbli = az a ferbli, melynél meg van szabva a befizetések és hívások maximuma 35. l.

Kóstáltatni = a ferblinél kiadott második két kártyát díjaztatni 34. l.

Kovelev = 21, a hamis játékosoknál 169. l.

L'amour (szeretkezés) = a disznó és tizes találkozása egy szinből a mariageban 84. l.

Landsknecht = német társasjáték, melyet nálunk magyar kártyával játszanak 90. l.

Lau, laudon = felső, a hamis játékosoknál 168. l.

Leemelni = a kártyacsomagból a keverés után a szomszéd játékos egy csomó kártyát leemel s az osztó aztán az eddigi alsó csomót teszi felülre.

Légy = Patiente-játék 27. l.

Lemenő sorrend = lásd: Sülyedő sorrend.

Leütni = lásd: Ütni.

Licitálás = versengés (az árverés mintájára a fölött, hogy ki legyen a játészó.)

L'hombre = Társasjáték francia kártyával 99. l.

Lovas = a tarok kártya egyik tagja 13. l.

Madame = a játékbarlang tulajdonosnöje 153. l.

Magános kártyajáték = az olyan játék, melyet egy ember magában is játszhat.

Magyar kártya: A magyar kártya 32 lapból áll. E 32 lap leírása a 8. lapon.

Májzli = az olyan vízi, melyet az első játékos markában rejtve tart, míg a többiek láthatlan-

ban nem nyilatkoznak, hogy megadják-e azt 36. l.

Makao = társasjáték francia kártyával 93. l.

Makk = a magyar kártya egyik színe 9. l.

Malheur = tizes, a hamis játékosoknál 169. l.

Manille = Menel.

Manque = a roulette-tábla egy szakasza 147. l.

Magrillage = a kártyáknak gyűrűvel való megjelölése 173. l.

Markirozni = jegyezni.

Márjás (mariage, házasság) = társasjáték magyar kártyával 84. l.

Másodkéz = a második játészó a sorban.

Matadore = általában a tromf. A l'hombreban a két fekete disznó.

Matsch = lásd Stichmatsch 70. l.

Mediateur = lásd l'hombre 115. l.

Megállók = reszt.

Megemelni = lásd: Leemelni.

Megnixelni = lásd: Ferbli 35. l.

Menel = tromf kilenczes a klabriászban 51. l.

Milimári = több mint 21, a hamis játékosoknál 169. l.

Mosás = Matsch 86. l.

Most = lásd l'hombre 101. l.

Nasi-vasi (pharao) = társasjáték magyar kártyával 87. l.

Négyes = a francia kártya egy tagja 10. l.

Négyes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.

Nobel huszonegy = a »huszonegy«-nek egy faja 81. l.

Noir = fekete (lásd roulette).

Nullimimo = lásd l'hombre 10. l.

Nyolczas = a magyar és francia kártyák egy tagja 9—10 l.

Nyolczas tarok: A tarokkártya egy tagja 12. l.

- O**lseur = l. l'hombre 101. l.
 Olt = nyolczas figura a tartliban
 Olló = kilenczes, a hamis játékosoknál 168. l.
 Óra = patience-játék 25—26. l.
 Osztani = a kártyákat az egyes játékok szabályai szerint a játékosok között kiosztani.
Összefüggés = játék-figura (péld. terz, quart stb.)
 Ötös = a francia kártya egy tagja 10. l.
 Ötös tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
Pagat = a tarokkártya egyik tagja 12. l.
 Pagat ultimo = a pagátnak az utolsó ütésre kapása 129. l.
 Pair = a roulette-tábla egy szakasza 147. l.
 Pápa = a contrázás legfelső foka a tarokban 131. l.
 Páros-páratlan = Paar oder Unpaar. Magános kártyajáték 17. l.
 Partie = játszma.
 Passe = a társasjátéknál azt jelenti, hogy a játékos nem kíván több kártyát, vagy nem »mond« semmit. A roulettenél egy rekesz neve.
 Paskievicz = népes tarok 127. l.
 Patience = francia szó; jelentése: türelem. E könyvben a hasonló nevű francia kártyajátékokat jelzi.
 Pik = »Hatvanas« a pikében, 78. l.
 Piké (piquet) = társasjáték magyar kártyával 74. l.
 Pique: A francia kártya egy csoportja (családja). Jelvénye fekete 11. l.
 Pitiren = 25, a hamis játékosoknál 168. l.
 Pitinger = 24, a hamis játékosoknál 168. l.
 Point = számegység a kártyázásnál.
 Pointeur = játékos.
 Ponto = mindkét vörös disznó, ha tromf, a l'hombreban.
 Portugalese = Darik.
 Preferánsz (preferance) = társasjáték magyar kártyával.
Quadrille = négyes. Patience-játék 22. l.
 Quart = négyes figura több játékban. (Klabriász Piké stb.)
 Quartett = négyszeres nyerés vagy vesztes a nasivasiban, lásd 89. l.
 Quart-major = disznó, király, felső s alsóból álló figura (Piké).
 Queé = a négy játsz mából álló piké egyes játszmái.
 Quint = ötös figura több játékban. (Klabriász. Piké stb.)
 Quint-major = disznó, király, felső, alsó s tizesből álló figura (Piké).
Ráütés = leemelés helyett gyakran az emelő ráüt a kártyacsomagra annak jeléül, hogy nem kíván emelni. Ferblinél az tilos, ott az emelés kötelező.
 Rebesser = midőn az utolsó játékos javítja meg a vizit a ferblinél 34. l.
 Recontra = lásd Contra.
 Renonce = hiányzó szín. Szineltagadás. Lásd Piké.
 Replik = »Kilenczvenes« a pikében 78. l.
 Repülő bank = mikor a bankadás a játékosok között kézzel-kézre megy.
 Rereontra = lásd Contra.
 Respect = lásd l'hombre 101. l.
 Reszt = jelszó a huszonegyben annak jelölésére, hogy a játékos nem kér több kártyát.
 Retirálni = a bankkal visszavo-

- nulni s a bankadást átadni más játszónak.
- Rienne va plus = a bankadónak vagy croupiernak jelszava, mely után már tenni nem szabad a roulettere 150. l.
- Rock vagy roccambole = lásd L'hombre 104. l.
- Rouge = vörös. (Lásd roulette).
- Rouge et noire = kártyajáték, Lásd roulette.
- Roulette = francia eredetű házárdjáték 146. l.
- Rubben = lásd whist 125. l.
- Rubicon-besigue = lásd besigue 119. l.
- S**amstag = nyolczas, a hamis játékosoknál 168. l.
- Sándor = alsó, a hamis játékosoknál 168. l.
- Sánta = lásd ferbli 41. l.
- Sans adout = a preferansz egy faja 68. l.
- Sans prendre = Solo. (Lásd L'hombre 101. l.)
- Schlager = ütés. Nagy schlager = 9 point; kis schlager = 8 point a makaoban 94. l.
- Schläuschern = 30, a hamis játékosoknál 168. l.
- Schläuschern alex ó vagy alsó = 31, a hamis játékosoknál 168. l.
- Sept = hetes figura a tartliban.
- Sequens = összefüggés.
- Sext = hatos figura a tartliban.
- Sie = Hetes, a hamis játékosoknál 168. l.
- Sipi = hamis játék 170. l.
- Skart = a félretett vagy tartalékba tett kártyák csomagja.
- Skiz = a tarokkártya legerősebb tagja. Képe egy bohócot ábrázol 12. l.
- Solo couleur = lásd L'hombre 101. l.
- Solo tout = kijelentett volt. Lásd l'hombre 101. l.
- Spadille = a pique disznó a l'hombreban.
- Spadille forcé = lásd l'hombre 101. l.
- Stichelni = ütni.
- Stichmatsch. A teljes vereség a pikében. Lásd a játék leírását 79. l.
- Super contra = a contrázás egy foka a tarokban 131. l.
- Sülyedő sorrend = az egyes kártyáknak oly sorrendje, melyben minden egyes kártya egy fokkal alacsonyabb rangú, mint a sorban előzője.
- Szinjáték = ferbli.
- Szuli = »Hivjál vissza«, a hamis játékosoknál 169. l.
- T**aille = bankadás.
- Talon = a kártyáknak azon tartalék-csomója, melyből az egyes játékok szabályai szerint pótolják kártyáikat a játékosok.
- Tantus = játékpénz 160. l.
- Tarok = társasjáték tarok kártyával 136. l.
- Tarok fektetés = ha valaki tarokot tesz a skartba 133. l.
- Társasjátékok = oly kártyajátékok, melyekhez egynél több játékos kell. Használják e kifejezést »társasjáték« a szolid kártyajátékok elnevezésére megkülönböztetésül a társasjátékoktól.
- Tartli = társasjáték magyar kártyával 69. l.
- Terz = hármás figura a klabriászban, pikében stb. Lásd e játékok leírását.
- Terz-ász-béla = a klabriász egy figurája.
- Terz-major = disznó, király s felsőből álló figura a pikében.
- Tessék = zöldszin, a hamis játékosoknál 168. l.
- Tizenegyes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.

- Tizenhetes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizenhárom tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizenkettes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizenkilenczes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizennégyes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizennyolczes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizenötös tarok: A tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tizes = a magyar, francia és tarokkártyáknak tagja 9—10—11. l.
- Tizes tarok = a tarokkártya egy tagja 12. l.
- Tourné = kis casco. (Lásd L'hombre) 101. l.)
- Tout les trois = a három honeur a tarokban 129. l.
- Törzs = az a kártyacsomag, a melyet az egyes patience-játékok szabályai szerint alkotunk 20. l.
- Tök = a magyar kártyának egy színe. Társaságokban így is hívják: sárga 9. l.
- Töke-téte = lásd l'hombre 104. l.
- Transversal de cinque = mikor 5 számmal játszunk a roulette-n 149. l.
- Treff = a francia kártya egy csoportja (családja). Jelvénye fekete.
- Treffle = Treff.
- Trente et quarante = hazárdjáték 151. l.
- Tromf = az a kártya, mely a játék szabályai szerint nagyobb üttö erővel bír a többinél. Atout. Adut.
- Ütni = egy kártyát ugyanolyan színű magasabb kártyával vagy tromffel fedezni. Mondják így is: Leütni. (>Üsd le!<)
- Vakon hívni = Blindelni. (Lásd ferbli) 35. l.
- Virités = a ferbli alfaja 41. l.
- Visszahíni = a ferblinél egy bizonyos pénzösszeg követelése. (>Visszahívok egy forintot!<)
- Vízi = az az összeg, a mit a ferblinél az első játékos, mielőtt kártyáját megnézte volna, az asztalra tesz 33. l.
- Vorhand = az a játszó, a ki az osztóhoz legközelebb ül s azzal a joggal bír, hogy először adhat ki.
- Volat = az ütések összesége a tarokban 129. l.
- Vole = kilencz ütés a l'hombreban.
- Volte = hamis emelés 175. l.
- Vorpass = midőn a ferblinél az első játékos a »hívás« helyett kijelenti, hogy nem játszik 35. l.
- Vörös = a magyar kártya egyik színe 9. l.
- Wenzel = Jasz.
- Whist = társasjáték francia kártyával 124. l.
- Zöld = a magyar kártya egyik színe 9. l.
- Zsinór = hamis játék 171. l.
- Zukassa = lásd ferbli 33. l.
- Zupass (vagy röviden csak »Zu«) = a második és utána jövő játékosok jelszava a ferblinél, ha nem akarnak játszani 35. l.

TARTALOM.

	Lap.		Lap
Előjáró sörzenet: Mondok. Mo- kány Berczitől	1	Márjás	84
Az első magyar kártyakönyv	5	Nasi vasi (Pharao)	87
A kártyajátékok története	7	Landsknecht	90
A kártyák leírása	8	Durák	91
I. Magyar kártya	9	<i>Társas játékok francia kártyával.</i>	
II. Francia kártya	10	Makaó	93
III. Tarok-kártya	12	Halberzwölf	98
I. RÉSZ.		L'hombre	99
Magános kártyajátékok.		Ecarté	115
<i>Magános játékok magyar kártyával.</i>		Bésique	119
Páros-páratlan	17	Whist	124
Gazdás	18	<i>Társas játékok tarok-kártyával.</i>	
<i>Magános játékok francia kártyával.</i>		Tarok	126
Patience		Népes tarok (Paskievics)	127
Az amazonok	19	Hármas tarok	139
Az aratás	21	III. RÉSZ.	
A quadrille	22	Tiltott játékok.	
A bujósdi	23	Roulette	145
A házasság	24	Trente et quarante	151
Az óra (I.)	25	Játékbarlangok	153
Az óra (II.)	26	IV. RÉSZ.	
A légy	27	Hamis játékok.	
A kastély urnője	28	A hamis játék	165
A királyság	30	Hamis játékosok műszavai	167
II. RÉSZ.		A három kártya	170
Társas kártyajátékok.		A hurkosok fogása („Zsinór“)	171
<i>Társas játékok magyar kártyával.</i>		A dragacsiren fogás	171
Ferbli vagy Csöndes	33	Csalás megjegyzett kártyákkal	172
A „viritós“ vagy „nyílt ferbli“	41	Csalás eldugott kártyákkal	174
Ferbli egy sántával	41	Csalás kézügyességgel	175
A négy és öt sántával való ferbli	45	Csalás tűkörrel	178
Klabriás	50	V. RÉSZ.	
Preferáncz	61	Kártya-bűvészkedés.	
Tartli	69	Egy kártyát leemeltetni megnézet- ni és ismét a játszámra tétetni fölül a kártya aztán egy más lesz. 181	181
Piké	74	Egy egész játszma kártyát az ösz-	
Filkó	80		
Huszonegy	81		
Harmincegy	83		

Lap.		Lap.
	szekerés után úgy rakni csomóba, hogy a legelső lapok csak figurák vagy a legrosszabb kártyák legyenek	181
	Egy játszma kártyával a fagottfuvást utánozni	—
	Hat kártya-csomót csinálni és aztán behunyt szemmel egy kártyát mutatni és megnevezni	—
	Ha az ember egy játszma kártyát két csomagra oszt, hogy tudja meg, vajjon a kártyák száma egyik kézben páros-e vagy páratlan?	182
	Egy királyt mutatni, melyet ha az ember még egyszer megnéz, másikat lesz.	—
	Három kártyát megmutatni és azokat egymás mellett felállítva megnevezni.	—
	Öt kártyát, melyet öt különböző ember jegyzett meg magának, megnevezni	—
	Valaki által látott lap megnevezése	183
	Tizenöt kártya közül gondolt egy kártya megnevezése	—
	Tíz kártyából egyet megnevezni és eltüntetni	184
	Egy kártyát emeltetni, megnézni és eltüntetni	—
	Egész társaság által gondolt tíz kártyát kitalálni és felvetni	—
	Két különböző játszma-ból egy királyt és disznót gondolni és azt kitalálni	185
	Négy kártyát kitalálni	—
	Két játszma-ból egy kártyát gondolni s azt kitalálni	—
	A gondolt kártyákat elfelejteni	186
	Egy kártyával dobó utánozni	—
	Három embert egy általunk gondolt kártyáért kiküldeni	—
	A gondolt kártya künn és benn is	—
	Egy kártyát az asztal alatt feltalálni, melyet ketten gondoltak	187
	Egy ember által gondolt két kártyát kitalálni.	—
	Három gondolt kártyát egyszerre megnevezni	—
	Egy kártyát megmutatni és akkor behunyt szemmel a kártyát megnevezni	188
	Egy ember által gondolt tíz kártyát, melyek egész sorokban vannak elhelyezve, megnevezni	—
	Hogy lehet pusztán méregetés által valamely kártyát kitalálni?	—
	Hogy lehet bekötött szemmel kitalálni, vajjon bizonyos kártya képes-e vagy nem?	188
	Hogy lehet egy kártyát fekete lappá változtatni?	189
	A társaság több tagjainak megmondani, melyik kártyát választották maguknak.	—
	Az elváthatlan 4 király.	190
	Egy kártyát kitalálni 21 kártyából.	—
	A 14 kártyás kör.	—
	A tánczó kártya	—
	Hogy lehet három egymás mellett fekvő kártya között a középsőt a nélkül, hogy hozzá nyulnánk, elmozdítani helyéből?	191
	9 kártyát s utóbb még hármat úgy az asztalra kirakni, hogy minden sorban négyet lehessen számítani	—
	Hogy lehet egy tojásból kártyát elővarázsolni?	—
	Vörös és fekete egyszem	—
	Hogy lehet narancsban kártyát találni?	192
	A varázskártya	—
	A varázskártyák	—
	Hogy lehet egy húzott kártyát hamar megtalálni?	193
	A varázstükör	—
	A felcserélt kártyák	—
	Hogy lehet biztonsággal a kártyákat rendre megnevezni, ha az ember az egész kártyacsomagot homlokán tartja, s úgy húzza le a kártyákat a nélkül, hogy azokat látná	194
	Hogy lehet egy kártyacsomagot úgy a falhoz hajítani, hogy azon kártya, melyet valaki megjegyzett magának, rajta maradjon, míg a többi lehull?	—
	Hogy lehet egy kártyát, melyet valaki megnézett s kezében tart, másra változtatni?	—
	Egy kártyacsomagot a légből röptetni úgy, hogy az csak a földre eséskor hulljon szét	195
	Hogy lehet egy megjegyzett kártyát bizonyos számban előmutatni?	—
	Hogy lehet megtudni, melyik kezében tart valaki páros, melyikben páratlan számu kártyát?	—
	Megszagolni 3 kártya közül, melyiket érintett valaki?	196
	Tetszik hatos vagy négyes?	—
	Hogy lehet négy személy megjegyzett négy kártyáját kitalálni?	—

VI. RÉSZ.

Kártya műszavak szótára.