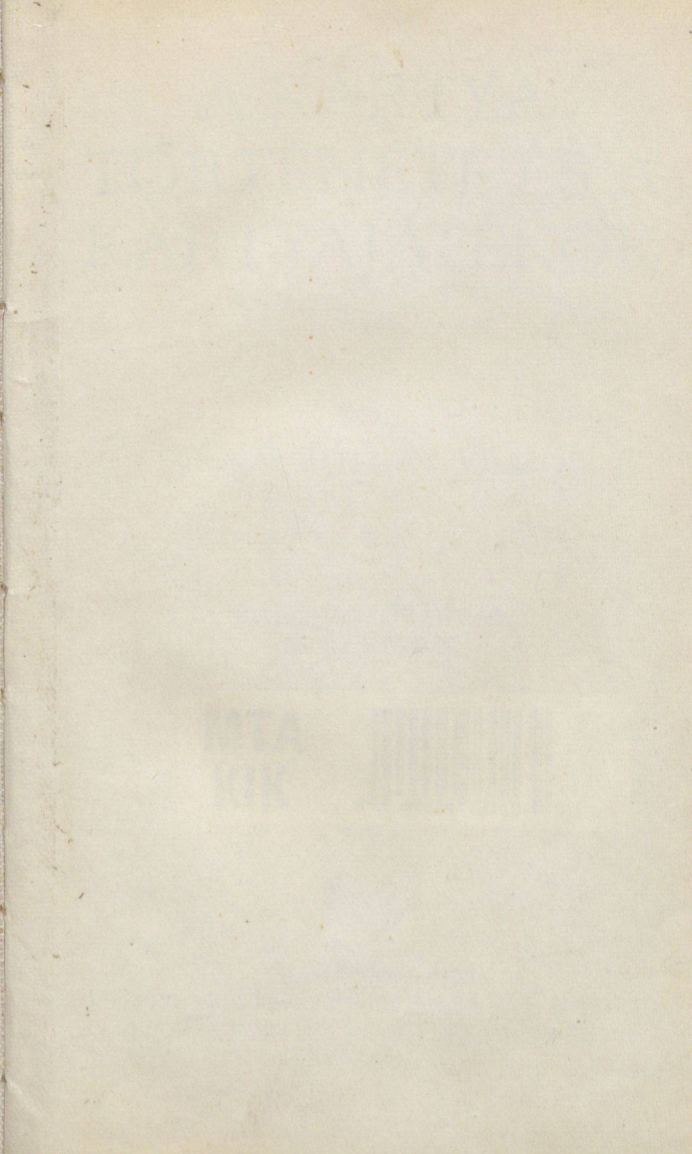
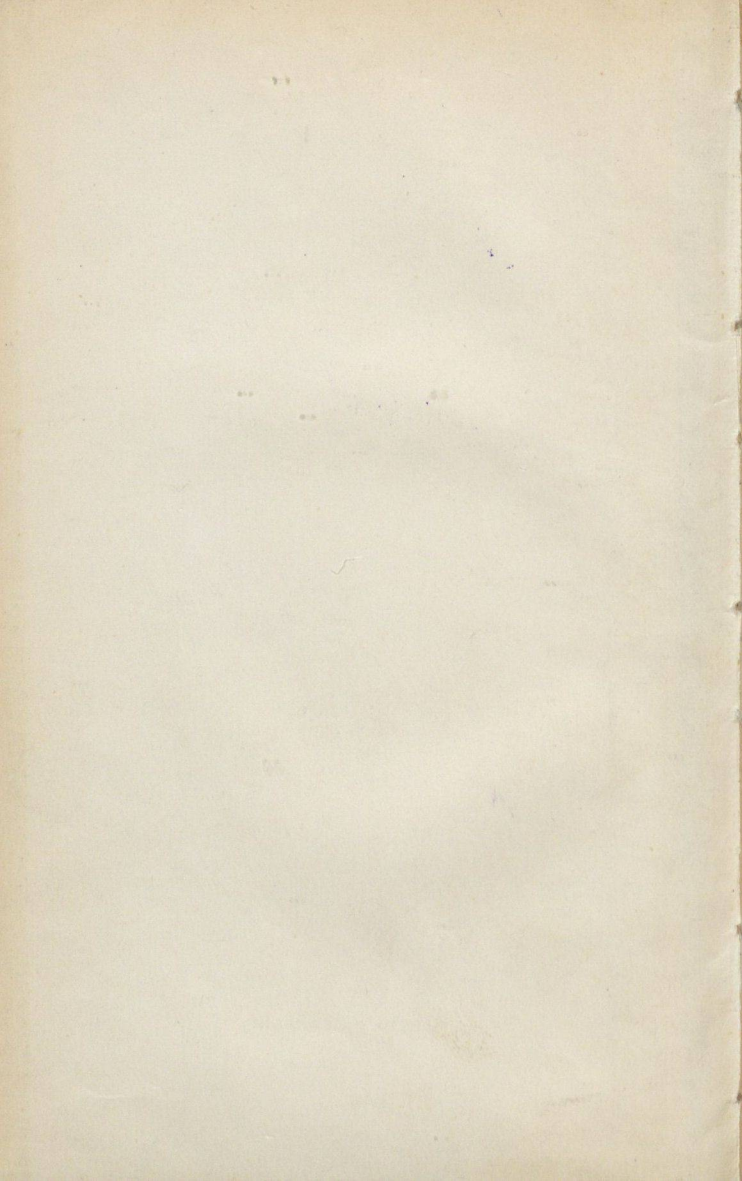


240947





673728

154.0.6637

A KÁRTYA TÖRTÉNETE ÉS A KÁRTYAJÁTÉKOK

*

ÍRTA
ZOLNAI ZOLNAY VILMOS

*

KÁRTYASZÓTÁRRAL
ÉS 34 KÉPPEL

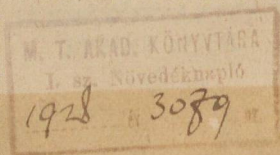
**MTA
KIK**



BUDAPEST, 1928
PFEIFER FERDINÁND (ZEIDLER TESTVÉREK)
NEMZETI KÖNYVKERESKEDÉSÉNEK
KIADÁSA

240947

Édes Szüleimnek
ajánlom ezt a könyvet,
kik a legszebb kártyajá-
tékra, a »tarokk«-ra meg-
tanítottak.



TARTALOMJEGYZÉK.

	Oldal
Ajánlás	2
Előszó	5

I. RÉSZ.

A ma használt kártyák ismertetése	7
Kártyababonák	12
A kártyások nyelve	14
Általános szabályok	22
Hogyan kell a kártyát tisztítani	23
A smén	25
A bakkszabály	32
A bakk	33
A huszonegy	35
A ramsli	38

II. RÉSZ.

A kártya története Európában	43
I. A kártya őstörténete	43
A rómi	49
II. A kártya ősi nevééről	4
III. A tarokk eredete	62
A tarokk	75
IV. A tarokk őseről a trappoláról	88
V. A francia kártya eredete	90
VI. A kártya Németországban	100
VII. A kártya Franciaországban	115
Anekdoták	123
Anekdoták	126

	Oldal
A piké	128
A márjás	133
A kaszinó	134
VIII. A kártya Olaszországban	137
IX. A kártyakészítésről	140
X. A kártya a többi országokban	159
A bridzs	163

III. RÉSZ.

A kártya Magyarországon	177
Anekdota	178
Anekdota	183
Anekdoták	248
Anekdoták	250
Az alsós	263
A tartli	276
A tűz	281
A lórum	284
A ferbli	292
Anekdoták	308

IV. RÉSZ.

Kártyaszótár	311
Forrásmunkák	365
A képek jegyzéke	383

Előszó

Már gyermekkoromban kártyáztam. Szerettem minden szellemi tornát és így a kártyajátékot is. Később aztán, érdekelni kezdett a kártya története. Olvasni akartam erről és sajnos, egy magyar könyvet sem találtam. Német, francia, angol tucatszámra akadt, de magyar egy sem. Ez adta a gondolatot, hogy az első magyar kártyatörténetet megírjam. Így született meg ez a könyv.

Kezdő munka, mely töretlen úton halad. Kérem hát szíves elnézésüket a hibákért, hiányokért.

A könyv írása közben vettem észre, hogy kártyanyelvünk teljesen idegen. Sőt egy-egy kifejezés néha más és más nyelvből eredt. Nehéz lett volna ily körülmények között egységes kártyanyelvvel ezt a munkát megírni. Ily körülmények közt nagyon kérem szigorú nyelvészeinket, ne keressék az egységes he-

lyesírást és az egységes szakkifejezéseket sehol, mert úgy, sem találják. Nyelvészeti kutatásaim közben jöttem arra a gondolatra, hogy összeírjam a kártyakifejezéseket, szólás-mondásokat. Ezt a kis gyűjteményemet mutatom be a munka végén lévő, közel 2000 szóból álló szótárban.

Kihagytam könyvemből minden kártyavetésre, jóslásra, magános kártyajátékra, hamiskártyásokra vonatkozó dolgot. Ezekkel, a roulettrel és mah-yonggal egy másik könyvemben szándékozom foglalkozni.

Könyvem a kártya történetét és a ma játszott kártyajátékokat ismerteti.

Itt mondok köszönetet azoknak, kik útbaigazításaikkal és adataikkal segítségemre voltak könyvem megírásánál.

Budapest, 1928 március hó.

Zolnai Zolnay Vilmos.

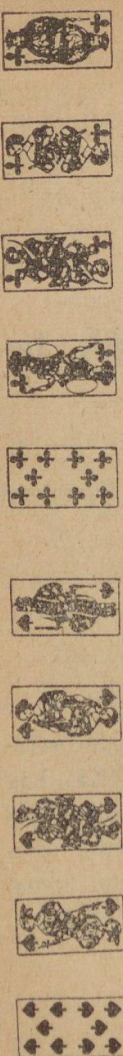
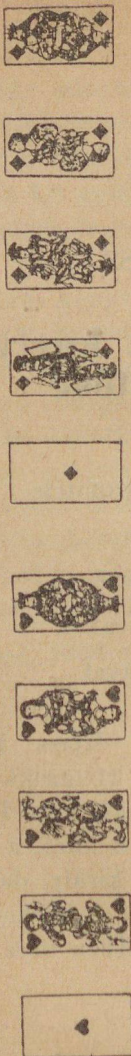
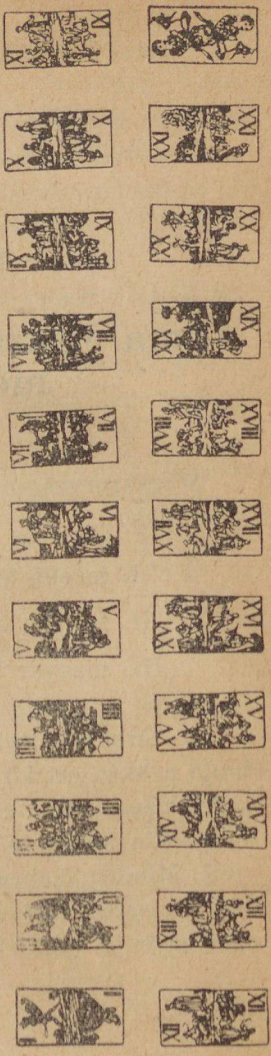
I. RÉSZ

A ma használt kártyák ismertetése

Magyarországon háromféle kártyával játszanak:

- I. tarokk-kártyával,
- II. francia kártyával és
- III. magyar kártyával.

A tarokk-kártya 42 lapos. Legerősebb lapja a Skíz, ezt követi a 21 tarokk XXI—I-ig számozással. Az I-es tarokk neve Pagát. Van négy szín benne: a kőr, a káró, a pikk és a treff. Mindegyikében van király, dáma, lovas, bub és egyes, illetve tizes. A körben és káróban egyes, a pikk- és treffben tizes.



A huszonkét tarokk

A tarokk-kártya négy színe

A francia kártya 52 lapból áll. Ász (mely az egyes jelét viseli), király, dám, bub és 10—2-ig a lapok. Négy szín: a kőr, káró, pikk és treff mindegyike a fenti 13—13 lapból áll.

Lásd 10. oldalon.

A magyar kártya, melyet néhol még svájci kártyának is neveznek, 32 lapból áll. Legnagyobb a disznó (néha ász), majd a király, felső, alsó, tizes, kilences, nyolcas és hetes következnek a rangsorban. Négy színe van: a vörös, tők, zöld és a makk.

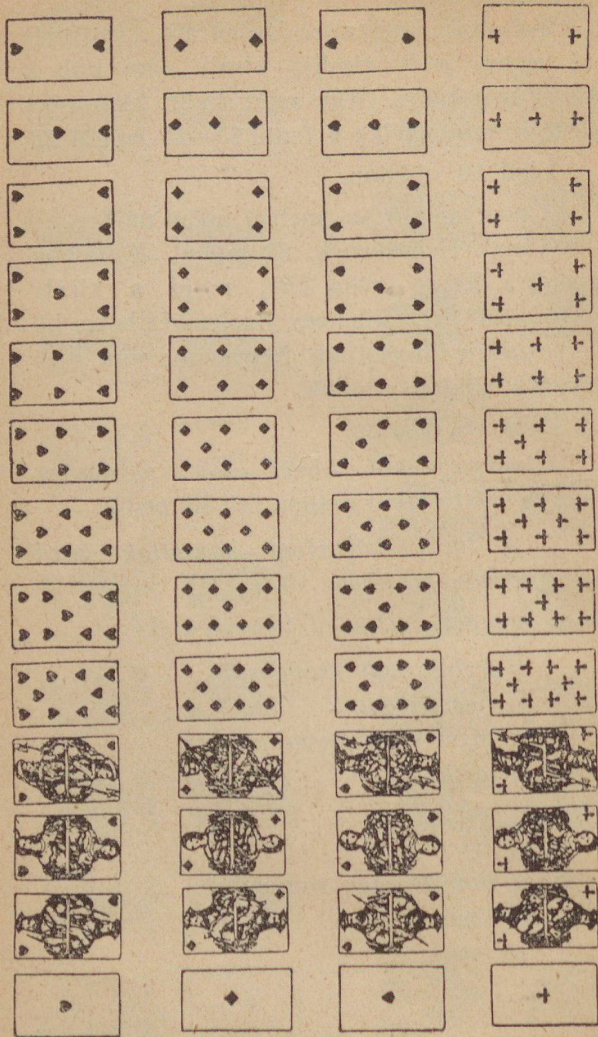
Lásd 11. oldalon.

A kártyajátékok közül csak a ma leginkább játszottakat vettem fel. És pedig:

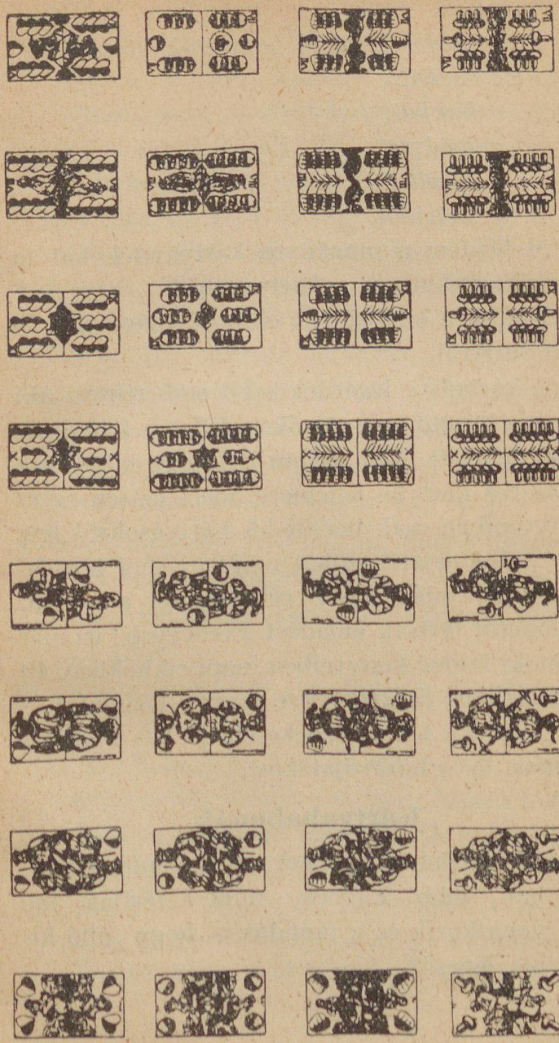
A tarokk-kártyával játszottak közül a négyes tarokkot.

A magyar kártyával játszottak közül:

*a ferblit vagy csöndest,
a huszonegyest,
a tüzet vagy harmincegyest,
a tartlit,
a pikét,
a márjást,
a ramslit vagy romolát,
a lórumot és
az alsóst.*



A francia kártya



A magyar kártya

*A francia kártyával játszottak közül:
a smént,
a bakkot,
a bridzset,
a römit és
a kaszinót.*

Mellőztem a magányos kártyajátékokat (a passzianszokat) és a kártyavetést.

Ennyit a kártyákról és most pár szót a kártyásokról.

A kártyás a legérdekesebb embertípus. Aki kissé is tanulmányozta őket, érdekes felfedezéseket tehetett. Nem célom itt, hogy kitanítsak valakit a kártyás jellemére, mert hiszen egész könyvemben csak becsületes kártyásokról lesz szó. A hamisjátékosokat majd máshol tárgyalom. Úgyszintén nem célom, hogy a kártyapszichéről tartsak előadást. Erről eleget írt már Kálnoki Izidor könyveiben, napi cikkekben. Itt csak néhány megfigyelést akarok közölni.

Lássuk a két legérdekesebbet, a babonás játékost és a hazárdjátékost.

Kártyababonák

A *kibic*. Ez lehet jó, lehet rossz. A nők általában jobb kibicek, mint a férfiak. Ide vonatkozik ez a mondás is, hogy „álló kibic jégeső“.

A kabbalás tárgyak. Ezeket a játékos maga elé teszi az asztalra. Kabbala lehet akármi. Értékes arany cigarettatárcától kezdve vadgesztenyéig bármi. Fő, hogy mint kipróbált kabbala szerencsét hozzon.

A szék. Ezt, ha rosszul megy a kártya, ki szokták cserélni, vagy megforgatni.

A hely. Ugyancsak rossz kártyajárás esetén igyekszenek más helyre ülni. Mert van hely, hol „kutyát keféltek“.

A személy, ki mellé kerülünk. Mert vannak emberek, kik mellett „nem nő fű“.

A vörös ember rossz kabbala, mert „vörös kutyá vörös ló, vörös ember egy se jó“.

Kabbala megfogni valamit, ez főleg a hölgyekkel van összefüggésben.

Tök nyolcas, halál. Aki a tök nyolcast kapja, az vesz.

Tizenhármas királyt fog. Babona, amely nem sok vizet zavar.

Szűz kéz babonája. Aki először játszik, az biztosan nyer. És sok-sok más, hiszen a kártyás ember mind babonás. De nemcsak a babonákban különbözik a kártyás a többi embertől, hanem a nyelvében is. A kártyás nyelve zsargon, akárcsak a bűnözőké, melyet, ki nem él köztük, meg sem ért.

A kártyások nyelve

Ha valaki először kerül kártyások közé és betéved egy pesti kaszinóba, sok olyan szót, kifejezést fog hallani, melyet sohasem hallott, melyet nem ért meg. Ilyen „előkelő idegenek” szeretném kissé megmagyarázni a budapesti kártyások nyelvét.

Budapesten sok, a kelleténél is több *klub* (*club*), *kaszinó* (*casino*) van, melyek nagyrésze csakis a kártyajátéokra van berendezve. Menjünk fel egy ilyenbe és figyeljük meg kissé az ottani életet, beszédet.

Délután van, a *tabló* (*table*) még nem alakult meg, a *poentörök* (*pointeur*, játékos) még nincsenek együtt. Csak a kártyaszemélyzet unatkozik a játékteremben. A játékigazgató a játékvezetővel beszélget, a pénztáros a kasszában (*cassa*) ül és a zsetonokat (*jeton*) rendezgeti, a *krupié*, *krupir*, vagy *krupács* (*croupier*), a zsetonos, sanzsőr vagy gábor alszanak a zsöllyékben. Végre feltűnik egy-két *pali* vagy *pasas*, vagy *áldozat*; (a játékost nevezi így a személyzet), de még nem indulhat a játék, mert még nincs *bankár*. Nézik a *vesztőhelyet* (a játékterem és asztal) és *dumálnak* (*beszélnek*). Az egyik *duma* bankot ad (*viszi a szót*). Végre érkezik egy pénzes *pasi* (já-

tékos, kinek pénze van), aki hajlandó bankot adni. A pénztárosnál beváltja pénzét zsetonokra (játék-tantusok, az értékük szerint más-más színűek, többnyire csontból, celluloidból, ritkán fémből és gyöngyházból) és leül a bankárszékebe. A poentörök körülülük az asztalt és megalakult a *tabló*. Megindul a *játék*. Nehezen indult, mert amint utólag kiszült, ennek a bankárnak sem volt elég pénze és így előzőleg *havert* (barát, társ) keresett.

A *krupács* szétosztja a *játszmákat* (kártyacsomag) a *játékosoknak*, hogy *megkeverjék*. Mikor minden *paklit* külön jól megkeverték, az egész csomagot *összekeveri* a *krupié* és átadja a bankárnak, ki *utána kever*. Most *sorsot húznak*, hogy ki *vágjon* (egy *fehér kártyalap*-pal a kártyacsomagot kettéosztani és ezzel a *kezdő lapot* kijelölni). A csomag bekerül a *koporsóba* (faládika, melyből csak egyenkint lehet a kártyákat kihúzni) és megindul a *bakk* (*baccarat*, francia kártyajáték).

„Tessék tenni! Mindenki tett! Nincs tovább!”

A *játékosok tesznek* (kártyaasztalon húzott *vonatra* teszik ki a tétnek szánt *zsetont*) a bankár *leadja* (oszt) a *lapot*, a *kéz*, (játékos, ki a lapot kapta) *feldobja* (megmutatja), *megáll*, (nem kér több lapot) vagy *bevág* (lapot

kér), aszerint, milyen az *andungja* (van-e reménye a nyeresre), most a bankár is *felmutatja* és már hallik is a játékvezető hangja:

„Hat a banknak“ vagy „nyert“ (aszerint, hogy a bankár, vagy a játékos nyert).

Ha a bankár *pechben* van (veszít), kilép a *haver* és kénytelen egyedül *újítani* (újra bankot adni), vagy *eláll a banktól* (nem ad új bankot). Minden *újításkor* egy bizonyos összeget kell letenni a *pinkába* (a játékasztalon lévő fiók, melyben a klubnak járó percentet gyűjtik), úgyszintén *vonuláskor* is (ha a bankár nyereséggel távozik).

Most már gyülekeznek a játékosok, jönnek *új alakok* (kik még nem voltak ebben a klubban), feltűnik egy pár *paslag* (ismert játékos), már *előjegyzik a székeket* és már a *kakasülön* (a játékmester magas széke) is ülnék. Nincs szükség már a *töltelékre* (olyan játékosok, kiket a klub bízott meg a játézással), ezek felállanak és átadják helyeiket a most érkezett *művésznőknek* (artistalányok, táncosnők, stb.).

A bankárnak *mazulája* van (szerencsés) és egyre *nyerít* (nyer). *Jól megy a lapja* (nyer) és egy *nyimolista* (kispénzü játékos), ki már megreszkírozta *utolsó vasát* is, elkeseredetten szól:

„A hasa menne így!“

Vannak az *ülő tolvajok* közt (kártyás) *va-*

gánok is (olyanok, akik nagyon óvatosan játszanak, de nem takarékosági szempontból, hanem, hogy kisdéd csalásaikat le ne leplezzék), kik csak *biztos tipre* (nyerő tét) mennek. Ezek *szőrös szívű* (fukar), *nehéz pasasok* (olyanok, kiket nem lehet becsapni), kiktől képtelenség egy kis *dohányt* (pénzt) *kipumpolni* (kérni).

Éjfél felé jár, mikor megindul a *smén* is (*chemin de fer*, szintén francia eredetű kártyajáték, vasút). Nagyban megy a *zsó* (*jeu*, kártyázás). Itt vannak már a *babuskák*, a kis *nők*, sok *dohit* (pénzt) hoztak magukkal és *játszanak, mint a nagyok* (kártyás kifejezés arra, hogy értik a játékot). Nagyon babonásak, mindegyiknek van valami *fetise* (szerencsét hozó bálvány) és ezt kiteszi maga elé *kabbalának*, (hogy szerencsét hozzon). Körülöttük a *kibicek* hada. Már működnek a *slepperek* (*felhajtók*, kik a játékosokat a klubtól kapott pénzért még az utcáról is összeszedik) és *felhajtanak* mindenkit, akinél csak egy kis *gubát* (pénzt) sejtenek is.

Új játszma kezdődik és a *bankárságra licitálnak*. Már három *asztal fut* (három asztalnál játszanak). Az egyik *tablónál* egy kis *tyúk* (lány) valami *kalamajkát* (zavart) csinál, rögtön felhangzik:

„Kalamajka után a bankár nyer“.
s csakugyan sorba *vágja ki a slágereket* (ütőkártyákat mutat), egész *szeriest* csinál (sorozatot) s *nem hagy ki a sorozatból* egy *kút* sem (*coup*) és *kivégez* (elnyeri a pénzt) mindenkit.

A krupács félelmetesen *söpri be palettájával* (nagy lapát) a *kigubált* (kitett) *téteket*.

A pasasok *bedűlnek* (fej nélkül játszanak), nem használ itt már a *szűz kéz* (olyan játékos, ki először vesz kezébe lapot) sem, az is p t (rossz kártya, összegre nézve semmi) *kap*. Már *link* (nem egyenes) dolgokat is megkísérlenek, egy *búsuló juhászt* (játékos, ki úgy könyököl az asztalra, hogy a könyöke a kitett zsetont éri és ha a játékos nyer, akkor belöki lassan könyökével a vonalra, ha a bankár nyer, igyekezik a vonalon kívülre húzni) kénytelen a játékvezető figyelmeztetni:

„Az a *tét* nem áll“ (nem játszik a tétje).

A bankár egyre osztja a lapot, *lead*, *bevág*, a játékos *passzol*, *kér*. Minden sikerül a bankárnak és besepervén az *össz gubát*, boldogan *elvonul* (abbahagyja a játékot).

Ilyenkor nagy a *pinkapénz* (a banknak leadandó összeg) és a zsetonosnak is *leesik* (jut valami). *Mázlija volt* (szerencsés volt) a bankárnak és *ajser* (valaki) lett.

Két *ribi* (*ribanc* szó rövidítése) összevesztett. „Óvás, óvás“ hangzik. A zürzavarban leesik pár zseton, keresik, nyoma sincs. „Multkor egy zongora esett le és azt sem találtuk,“ jegyzi meg az egyik *mázeltopf* (szerencsés).

„A bank kiadható!“

„Tíz pengő.“

„Arra jobban ülök“ (a licitáló mögött ül és így elsősegi joga van).

„Húsz pengő.“

„Arra jobban ülök.“

„Bankuver!“ (*banc ouvert*, mikor a bankár nem köti meg a tétek nagyságát).

„Tessék.“

Új bankár van. „Lássuk a tétet“, szól, de úgy látszik sokallja, mert *pofonüti* (eltolja) a *koporsót*. Megy a koporsó, *passz bank* (nem akar bankot adni), mondja a következő, végre az egyiknél megáll. Az első *ku* sikerül, szeretné az *egész csomagot leadni* (addig játszani, amíg a kártya tart). De mégis óvatos és *megfelezi* (felét kiveszi) a bankot. „Ki teszi be a felét?“ (a kivett fél összeget). Ha akad, akinek van *dohija* (pénze) jó, azt *beveszi* a bankba, ha nem, úgy a *felére megy* (csak a bank fél összegét lehet megtenni). Ha a kéz jelenti ki, hogy a *fele fut* (csak felét tartja a banknak), akkor felét tartja, ha az

egészet akarja megjátszani, azt mondja szóló. Olyan játékos, kinél feltűnő a nagy tét és mégis tesz, az *levelet kapott*.

A legtöbb játékos irtózik a kibictől, mert „*álló kibic jégeső*“, ki *elpeheli* (rosszá teszi) a lapot, de ez ellen nem tehetnek semmit, mert megengedett dolog az *állva játszás*, sőt vannak ezek közt, akik szeretnek *vándorolni* (helyüket változtatják), sőt, akiknek *vízumuk is van* (nincs megengedve a helyváltogatás és azokra, kik mégis megteszik, mondják hogy...).

Ha kibicétől az ülő menekülni akar, *helyet cserél*, a kabbalások *kicserélik székeiket*. A kibicek igen tolakodók és *kibicpénzt* (a nyertől kikunyorált kis összeg) kérnek. Sok játékos nem a sajátját kockáztatja, hanem *megvág* (kölcson kér, soha visszánemadásra) valakit, persze ezzel aztán örökké *lóg* (adós). Vannak, akik a nyerő bankárt *tarhálják* (követelve kérnek tőle), ezeket a *tarhásokat* a *pinkabérlők* (a club vezetősége) nem szívesen látják, mert elriasztják a játékosokat.

Ha nem akad bankár, akkor a klub vezetősége bíz meg valakit, ki aztán *lovagol* (a klub pénzével játszik). Mikor ez a bankár is *retirálni*, mint nyertes elmenni akar, vagy a játékos *passz kézt* (nem tesz) mond, vége a játéknak, különben is, már az *utolsó*

kuť (utolsó hét kártya) is bemondták. De még ekkor sincs rendszerint vége, mert akadnak, kik még egy *fél csomagot* (fele a rendes játszmának) *kikunyerálnak* a *játékigazgató*-tól és ennek az *utolsó kuja* utáni *kártyákat* is *leadják* (kioszt) *slágerre* (új kártyakérés nélküli nyerésre, mikor kilenc vagy nyolc a kártyák összege).

„*Idén rossz a kártyajárás*“ és a legtöbb játékos *elkészül* (mindent elveszt), van aki *felteszi* az ingét és a gatyáját is.

Reggel felé mindenki *fatig* (mindent elvesztett).

„Reggel hatig . . .

Mindenki *fatig* . . .“ — mondja a nóta is.

Persze mindenkit *kifosztottak*, csak a *pinka* nyert.

Van eset, hogy *razzia* zavarja meg e szép együtttest. Ilyenkor a *hekusok* berohannak és igazoltatják a *pasikat* (hekus — titkosrendőr, pasi — játékos). Nehéz a detektívek elől *meglőgni* és aki ott ragadt, az igyekszik *link tippet* (hamis adatokat bevallani) *leadni*. A vége — sajnos, ritkán — mégis csak az, hogy a *zsaruk* viszik be az egész *fényes társaságot*.

Ha nem így végződik, hanem símán, akkor a végén kezdődik a *bon-ok* szerepe és a „nem

veszek többé kártyát a kezembe“, min másnap úgy segítenek, hogy mással, a *samesszal* (szolga) tartatják a lapot.

*

Igy beszélnek a kártyások. Akik nem kártyáznak, azoknak ez új lesz, a játékosok pedig magukra fognak ismerni.

És most engedjék meg, mielőtt a kártyatanításra átérnék, hogy egy-két igen fontos kártyaszabállyal szolgáljak.

Általános szabályok:

1. Soha ismeretlen emberekkel ne ülj le játszani.
2. A játék kezdetekor beszéld meg a játékszabályokat, melyek mellett a játék menni fog. Legfontosabb az érték meghatározása.
3. Legigazságosabb a szigorú renonsszal való játék. Ilyen esetben nem lehetnek nézeteltérések és nem lehet harag. Jó a játék elején kikötni, hogy szigorú renonsszal megy. Renonsz minden tévedés.
4. Sohase kártyázz hazárdul. Pénzben, hogy érdekessége legyen igen, de nem pénzért.
5. Asszonyokkal, ha csak lehet, ne játsszál, főleg ne hazárdjátékot, mert a legbecsülete-

sebb asszony is sipistává lesz, ha elragadja a játékszenvedély. Tarokkozni — ha tudnak — tarokkozhat sz velük.

Ennyit a szabályokról és most egy másik tanáccsal szolgálok. Ez már sokkal életrevalóbb, különösen a mai nagy drágaságban.

Hogyan kell a kártyát tisztítani.

Játékkártyát legcélszerűbben karbontetrakloriddal lehet megtisztítani. A karbontetraklorid, mely drogériában kapható, egyre jobban kiszorítja a pecsétisztítás terén a benzint; mert míg ez utóbbi gyúlékony és robbanékony, az előbbi meg nem gyújtható, sőt tűzfojtó folyadékul is használják; egyébként pedig a zsíros anyagokat könnyen oldja.

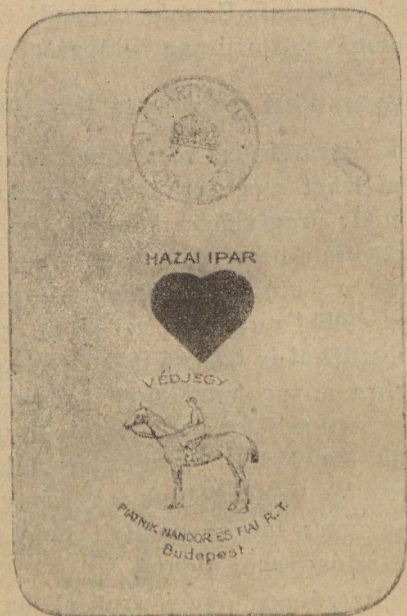
A karbontetrakloridot ezért bátran használhatjuk, legfeljebb hosszabb használat után ajánlatos, ha szellőztetünk. A kártyáról a piszkot gyorsan leviszi, anélkül, hogy a színt és a ragasztóanyagot oldaná.

Legcélszerűbben úgy járunk el, ha vattadarabot megnedvesítünk vele és úgy dörzsöljük a kártya mindkét lapját. Száradás után, mi gyorsan megtörténik, egy másik vattadarabbal talkporral (zsírkő, Federweiss) átdörzsöljük. A kártya csúszóssá, fényessé és újjá lesz.

*

És most még valamit.

A kártya nálunk adó alá esik. A fogyasztási adók egy neme a kártyaadó, mely a hasz-



A kártyabélyeg

nálандó kártyák minden játszmája után hivatalos zárójeggyel rovandó le. (1881 : XVII. t.-c.)

Nyilvános helyen még kommersz-játékokat is csak előzetes rendőri engedély mellett szabad játszani.

*

A hazardjátékot a törvény tiltja és szigorúan bünteti.

Erre is figyelmeztettem mindenkit, nem marad más hátra, mint hogy ezekre a tiltott játékokra kioktassam az olvasót, nehogy valamiképen ilyet játsszék.

Kezdjük hát! *Első:*

A smén

E játékhoz legalább négy játékos kell, de több, mint nyolc ülő játékos nem játszhatja. Külön asztalnál játsszák, mely 1—8-ig van megszámozva és a közepén, az egyik oldalon, a krupiének van helye. Hazardjáték, hol bankár és poentörök vannak.

Az első bankadást sorshúzással döntik el.

Öt csomag francia kártyával játsszák, melyet a játékosok kevernek meg. A bankártól balkézre ülő játékos vág. A krupié a vágólapot az utolsó hét lap elé teszi, mellyel jelzi az utolsó kút. A koporsót végig kell játszani és csak akkor lehet újból keverni.

A legnagyobb érték a „nagysláger“ vagyis, mikor két lap összege kilenc. Utána jön a

„kis sláger“, mikor két lap összege nyolc. A slágereket azonnal fel kell mutatni és ha az ellenfélnek kevesebb pontja van, akkor az már vesztett és újabb lapot nem vehet. Három lapból is lehet sláger, de ekkor az ellenfél is vehet harmadik lapot. Az nyer, kinek nagyobb a pontszáma. Egyenlő pontszám esetén a játék újból megy.

A bankár átadja a krupiének a bankba szánt összeget és a koporsóból az első lapot, a második lapot magának veszi, a harmadikat ismét a krupiének, a negyediket ismét magának. A krupié a kártyákat átadja annak, aki a bankot tartotta, vagy annak, aki a legnagyobb tétet tette. A bankár megnézi lapját és ha slágerje van, feldobja, ha nincs slágerje, akkor „adok“ szóval jelzi, hogy hajlandó harmadik lapot is adni. A poentör erre, ha slágerje van feldobja, ha ez nincs, vagy vesz, vagy megáll a szerint, milyen a lapja. A játék végén mindketten kötelesek lapjaikat felmutatni. A kártyát „gusztálni“ nem szabad. Néha az „adok“ helyett az asztalon kopognak, ami épp annyi, mintha szóval mondták volna. Ha a bankár tévedésből mikor slágerje van azt mondta, hogy adok, akkor elveszti azt a jogát, hogy a felmutatott slágerrel azonnal nyerjen és köteles egy harmadik kártyát is leadni.

Ha ezzel a poentörnek kilence lett és a bankárnak előzőleg már nyolca volt, a bankár vesztett, hacsak szintén be nem vág és egyet vesz. A poentör, ha 6—7-nél kevesebb pontszáma van, akkor az „adok“-ra „kérek“-et mond, a bankár köteles egy lapot még adni, melyet vagy nyitva ad, vagy előzőleg megnéz. Ez tájékoztatásul van, hogy ő is vegyen-e, vagy megálljon-e. Ha a bankár a leadott lap után nem akar venni, rámutat a lapjára, vagy bemondja a pontjai számát, mi szintén megállást jelent.

A bankárnak joga van bankját bármikor megfelezni, vagy el is mehet bármikor, még akkor is, ha az előző ku ankárt volt. Kétszer felezni nem lehet.

A vonuló bankár bankja kiadható. Ez annyit tesz, hogy a bankártól balkézre ülő játékos adhatja tovább a bankot azzal az összeggel, amennyivel a bankár elvonult. Ha erre nem akad vállalkozó, akkor licitálnak a bankra.

Egy bankár csak addig adhat bankot, ameddig a kukat megnyeri, mert az első vesztes ku után a tőle jobbra ülő játékos következik a bankadásra. Még akkor is, ha a bankban maradt pénz.

A bankár az álló játékosok közül bárkit bevehet a bankjába, ülő játékost nem.

Anonsz tétet, azaz bemondott, de ki nem tett tétet játszani nem lehet. Ha a bankár mégis elfogadott anonsz tétet, akkor köteles azt nem fizetés esetén a bankba betenni.

Ha nincs kitéve az egész bank, akkor bankárnyerés esetén a következő ku csak az előzőleg kitett összeg kétszeresére megy. A maradék a bankból kivethető.

A bankár a ku lejátszása alatt „ajánlatot tehet“, azaz felszólítja a játékosokat, hogy visszavehetnek tétjükből, vagy „felét kifizetem“-et, vagy „fele befizethető“-t mond. Ezeket a játékosok tetszés szerint elfogadhatják, vagy visszautasíthatják.

Ha a bankár az utolsó kut is megnyerte, az új keverés utáni csomaggal is joga van bankot adni.

Ha fordított lap van a csomagban, azt ki kell dobni és a játék tovább megy, ha több a fordított lap, akkor újra lehet keverni és a megkezdett ku nem érvényes.

A játékosok kétfélék: ülő játékosok és állók, akik a „kültagok“. A játékosok cserélhetik helyeiket, de ilyen helycsere alkalmával „passz bank“ kötelező, mert kétszer egymásután mások megelőzésével nem lehet bankot

adni. A később jövő csak azután adhat bankot, ha egyszer a bankadás joga már rákerült és „passz bankot“ mondott. A játékos kétszer mondhat „passz bankot“, de ha harmadszor is passzol, akkor köteles helyét átadni.

A téteket a kijelölt vonalra kell tenni, mert a vonalon belül nem érvényesek. Rejtett tétet tenni nem szabad. A kültagok nem változtathatják helyeiket és csak két helyre játszhatnak. Vándortétet csak akkor köteles a bankár kifizetni, ha már mindenkit kielégített és még van a bankban.

A tétek sorrendben fizetendőek. Első a kéz tétje, ezután a koporsótól jobbra jövő tétek következnek.

A játékvezető „mehet“-je után tétek nem tehetők, sem nem javíthatók. Ha a ku ankárt, akkor igazíthatók a tétek. A játékos a kültag tétjét nem teheti a magáéhoz, mert ezzel úgy tünteti fel a dolgot, mintha ő tette volna az egészet és ezáltal esetleg jogtalan előnyökhöz jut, mert esetleg ő lesz a laptartó. Más játékostól azonban befogadhat tétet, ha ezt nyíltan teszi.

A lapot az kapja, aki a bankot tartja, felelős az egész bankért, ha a bank nincs tartva, az, aki a legnagyobb tétet tette. Ha a

bankottartó a kut elveszti, joga van a következőt újból tartani. Ez a „svivi“, azaz „következem“.

Aki nem akarja a bankot tartani, az „passz“-t mond, passz után abban a kuban bankot már nem tarthat. Aki szólóban akarja tartani a bankot, az köteles ezt bejelenteni, mert ellenkező esetben a kitett tétek állanak. Ha a játékos ezt mondja: „Tartom, a tétem ennyi és ennyi, a többi tehető“, akkor, ha a többit nem tették ki a többi játékosok, akkor azért az összegért is felelős.

A 8 és 9-es slágert fel kell dobni. Ha a két lap összege 0, 1, 2, 3, 4 pont és a bankár ad, venni kell egy lapot, ha a két lap összege 6 vagy 7, úgy nem szabad lapot venni. Ha 5 az összeg, szabadon vehet vagy megállhat.

Nyerő bankár bankja, ha elvonul, kiadható, azaz a tőle balra ülő játékosnak ugyanazzal az összeggel, mellyel a bankár elvonult, joga van bankot adni, ha nem akar, a tőle balra lévő van soron és mindaddig a balra lévő, míg mind a játékosok nyilatkoztak. Ezután az állók következnek. Vonuló bankár nem veheti ki a bankját. Ha a vonuló bankár utáni ku ankárt és az új bankos nem akarja tovább adni a bankot, akkor az előző bankár is kiveheti most már. A vonuló bankár, ha a

vonult bank még nem volt megfelezve, megengedheti, hogy a „svit“, azaz a kiveendő bank a felével is adható legyen. Ha a bank már felezve volt, akkor csak az egész összeggel adható ki és többet már nem felezhető. A kiadott svittet elsősorban az előző bankár tarthatja és ha svivi nem volt, akkor a jobb-kéz felé ülő tarthatja. A svitbe társként ülő játékos nem vehető be. Ha álló játékos adja ki, ülőt bevehet.

A fotirázs szabálytalan lapvétel, mikor nem követik a bakkszabályt. A fotirázsból eredő felelősség mindig azt terheli, aki a fotirázst csinálta. A rizikónélküli fotirázs szabálytalan. Tehát a bankár nem mondhatja azt, hogy „ha nincs sláger, adok“, mert ilyen esetben ha már azt mondta, hogy „adok“, azzal már azt is jelezte, hogyha a játékosnak nyolc vagy kilence van, az feldobhatja lapját és nyereségét követelheti. Nyert ilyen esetben a játékos még nyolcra is, legyen bár a bankárnak akár kilence is.

Játsszák néhol úgy is, hogy külön bankot engedélyeznek, melyet valamely álló játékos ad.

A sménben különben a bakkszabályok irányadók.

A bakkszabály:

A kilences és nyolcas sláger feldobandó.

Ha a bankár két első lapja 0, 1, 2 pont, akkor akár vett a játékos harmadik lapot, akár nem, bevágni köteles.

Ha a bankár első két lapjának pontösszege 3, köteles bevágni, bármit ad le a játékosnak, kivéven, ha nyolcast adott le.

Ha a bankár pontszáma 4, akkor 2, 3, 4, 5, 6, 7 lapok leadása esetén bevág, de ha 0, 1, 8, 9-et adott le, megáll.

Ha lapszáma 5, akkor 4, 5, 6, 7 leadásra bevág, 0, 1, 2, 3, 8, 9 pontú lap leadásánál megáll.

Ha a pontszám az első két lapból 6, akkor 6—7-es lapok leadása esetén bevág.

Ha első két lap pontösszege 7, nem szabad bevágni, bármily lapot adott is le.

Ha a játékos két első lapja 0, 1, 2, 3, 4 pont, mindig vennie kell, ha a két lap összege 5 pont, tetszése szerint vehet és megállhat, ha 6 vagy 7-e van, nem vehet, megállani köteles.

Ez a bakkszabály, melyet szigorúan be kell tartani. Ez különben is a legtöbb koporsóra fel is van írva. Már úgy gyártják a

Franciaországban készült koporsókat, hogy hátlapjukon piciny fémtáblácskára ez rá van vésve.

*

Ugyancsak Franciaországban készülnek az összes kártyafelszerelések is, mint a paletták, zsetonok, játékasztalok és a szabályos méretezésű zöld játékasztalposztók.

Külön ipar a palettagyártás. Ez többnyire körtefából készül, különleges eljárások mellett (rétegesen egymásra rakva a fa, hogy meg ne hajoljon). Könnyűnek és rugalmasnak kell lennie.

*

A második:

A bakk

A bakkot 5 csomag francia kártyával játszóznak. A szabályos játékhoz szükséges egy nagy asztal, melynél 12 játékosnak, bankárnak és krupiénak van helye. A bankár ül egy egyik hosszúkás oldal közepén, tőle jobbra-balra 6—6 játékos, szemben vele a krupié.

A bankadás joga licitálással megy. A játékosok sorshúzás útján ülnek le. A játékosok kevernek, a krupié és bankár utána kevernek. A sorshúzás után kijelölt játékos vág.

A lap leadása úgy történik mint a sménben. Az első lapot az első számú helyen ülő játékos kapja. A játékos köteles a lapokat azonnal feldobni. Ha 5 a pontok száma, nyilatkozhat, vesz-e, megáll-e. A játékos lapjainak feldobása után a bankár is felmutatja lapjait. Ezután a vétel vagy megállás a bakk-szabály szerint megy.

A játékos, a kéz mindaddig kapja a lapot, míg nem vesz. Ha vesztett, a laptartásra a következő játékos a jogosult.

Ha a bankár elvonul, új bankajánlat kérendő. Új csomagra mindig új ajánlatot kell tenni.

Új csomag kezdetekor a játékosok kötelesek helyeiket új játékosoknak átengedni.

A bankot nem lehet felezni, de ha kevés pénz marad benne, bármilyen összeget hozzátehet a bankár. Ezt úgy hívják, hogy „megspricceli“. Folytatólagosan új bankot adhat a bankár mindaddig, míg a koporsóban lap van. Új bankot csak az eredeti bank összegével lehet. Kisebbel nem.

A bankban lévő összeg mindég teljes egészében kitehető, bármilyen volt is az előző kunál kitett érték összege.

Egyéb dolgokban a smén-szabályok alkalmazandók itt is.

*

A *harmadik* az már sokkal ártatlanabb:

A huszonegy

A 32 lapos magyar kártyával játsszák. Hazárdjáték, igen kevés szellemességgel.

Van bankadó és vannak játékosok. A bankár, miután egy bizonyos összeget betett a bankba, kiosztja a kártyákat. Játshatják ketten, hárman, stb., sőt hatan, heten is. Az osztás balról jobbra történik és minden játékos kap egy lapot. Legutoljára a bankár vesz magának egyet.

A játék célja huszonegyet vagy legalább is közel huszonegyet összehozni.

A kártyák értéke:

Ász		11 pont
Király		4 „
Felső		3 „
Alsó		2 „
Tizes		10 „
Kilences		9 „
Nyolcas		8 „
Hetes		7 „

A kártyák leosztása után a játékos annyit tesz a lapjára amennyit akar, de mindég a bank összegéig. Megtehető az egész bank is. A tét nagysága legtöbbször az első lap jószágától függ. Pl. egy ászra, melynek értéke 11 lehet tenni, mert erre a nyerési lehetőség nagyobb, mint pl. egy királyra.

Tizennégyen és ezen alul megállani nem szabad. Huszonegyen túli összeg „fuccs“, mely esetben a játékos vesztett és ezt a körülményt azonnal be kell jelentenie és a bankba a tett összeget be kell fizetnie.

Egyenlő pontszámok mellett a bankár nyer.

A bankadás joga lehet egy kézben, de lehet repülő is, mikor is háromszori bankadás után a következő játékos lesz a bankár.

A tétet mindaddig feljebb lehet emelni, míg újabb kártyát vesz a játékos. Kisebbiteni csak a bankár külön engedelmével lehet.

Bank csak akkor vonulhat, ha az összege megduplázódott.

A bankár csak akkor kezd lapjára játszani, ha az összes játékosok már tettek, vagy ha a bankja egészben ki van téve.

Két ász kivág, azaz erre a játékos azonnal kiveheti a bankból a nyereségét. Játsszák úgy

is, hogy ász és tizes is kivág, vagy csak ász és tizes egy színből.

Némely helyen a három hetes is kivág, sőt néha duplán fizet, vagy nyer. Ezek már előzetes megállapodást igényelnek.

Játsszák még az „első hetes“-t is, mely figura abból áll, hogy az a játékos, ki első kártyaként egy hetest kapott és ezt az első lap vétele előtt bejelenti, az a játék folyamán a hetest teszés szerint megtarthatja, vagy eldobhatja. Be nem jelentett első hetest nem lehet eldobni.

Ugyancsak használatos figura az „óneász“. Ez akkor mondható be, ha játék közben a pontok száma 11-re szaporodott fel és így egy ász vételekor 22, azaz fuccs lenne. Ilyenkor a bemondott óneásznál az ász eldobható. Ha több ász jön egymásután, mind eldobható.

Az első hetes figuránál is előfordulhat az óneász. Ha itt az óneászt bemondjuk, akkor nincs jogunk az első hetes figurára. Vagy az egyik, vagy a másik érvényes, a kettő egyszerre soha.

A bankár proponálhat „futást“ is, azaz, ha rossz lapja van, felkínálja a tétek visszavételét. Ezt tetszés szerint lehet elfogadni, vagy visszautasítani.

A játékosok egymás kártyájára nem tehetnek, csak ha a bankár megengedi.

Az osztás sorrendje a bukott bankárral szemben megváltozik, amennyiben az lesz az első, a második a következő játékos és így tovább és utolsó az új bankár. Minden újabb körben az a játékos kap utoljára lapot, aki az előzőben az első volt. Az elsőség joga tehát sorba megy.

Ha kevesen játsszák és a csomagból még az újabb körre is jut kártya, a bankár leadhatja, de szokásosabb újra keverni.

Ki tizenötön alul áll meg, az a tétjét duplán köteles vesztes esetén befizetni. De legtöbbször ez renonsznak számít.

*

És a negyedik, a ma már csak családi körökben játszott, igazán ártatlan játék:

A ramsli

A 32 lapos magyar kártyával játszhatják négyen vagy öten.

Aki legkisebbet emel, az oszt. Itt fontos az osztás elsőbbsége, mert az osztónak előnyei vannak.

A játék előtt meg kell állapotodni abban, hogy milyen alapon megy és abban, hogy a kassza maximálva lesz-e vagy sem.

Ha az alap megvan, akkor ezt a kasszába befizeti az osztó és minden játékosnak oszt négy-négy lapot. Osztás után egyet feldob, ez az adú és erre történik a licitálás. Ha ez a szín senkinek sem kell, más színt vetnek fel és ezt meg lehet ismételni még egyszer. Ha a harmadik adúra sincs játék, új osztás következik.

Licitálhí, vagyis a játékot felvenni csak jó kártyára szabad. A kártyák értéke a sorrend, vagyis legjobb az ász, utána a király, felső stb., le egész a hetesig.

A játékot felvevőnek, vagyis annak, aki „bemegyek“ szóval jelezte, hogy felveszi a játékot, legalább két ütést kell csinálnia, hogy ne veszítsen. A többi játékosnak, vagyis azoknak, akik „segítek“ jelzéssel szintén részt akarnak venni a játékban, legalábbbb egy ütést kell csinálniok.

Minden ütésért egynegyedrészt jár a kasszából.

Ha a felvevő nem csinálja meg a kötelező két ütést, akkor az egész kasszának dupláját kell befizetnie. Ha véletlenül ugyanekkor az osztás sora is rákerül, akkor az eredeti alapot is fizetnie kell. Természetesen ez nem zárja ki azt, hogy az esetleges egy ütéséért a kassza negyed részét ki ne vehesse.

Ha a segítő nem csinálja meg a kötelező egy ütését, a kassza összegét kell befizetnie. De csak egyszeresen.

Licitálás után következik a „kérés“, vagyis a rossz kártyák eldobása és jók kérése.

Mindég a felvevő kap először új kártyát.

Tetszés szerint eldobható egy, kettő, három, sőt mind a négy lap is. Ezek helyett új kérhető.

Ha csak egy lapot kérünk, akkor azt kérhetjük „dugva“, azaz csukottan, vagy „auf“, azaz feldobva. Utóbbi esetben jogunk van azt megtartani is, otthagyni is. Ha dugva kérjük, akkor mindég meg kell tartani.

A kicserélendő lapokat mindég előbb kell eldobni és csak azután lehet az újakat meg nézni. Utólag válogatni nemszabad.

Ha mind a négy lapot eldobjuk, kérhetünk „frisse fire einc auf“-t, azaz új négyet és egyet fel. Ebben az egy esetben öt kártyát kapunk. A felkért ötödik lapot tetszés szerint megtarthatjuk, vagy eldobhatjuk.

Ötös játékban megesik, hogy az ötödiknek már nem jut a talónból lap. Ekkor az eldobott kártyákat összekeverjük és abból adunk az ötödiknek.

A ramsliban „rabolni“ is lehet. Azaz, az osztónak joga van az adúnak feldobott kár-

tyát magáénak nyilvánítani a „rabolom“ kijelentéssel. Minden kártyát meg lehet rabolni, de csak ászot célszerű.

Játsszák úgy is, hogyha nem ász a rabolandó kártya, akkor „egy ütésre rabolnak“, azaz, csak egy ütést kell ekkor a felvevőnek csinálnia.

Rabolásnál annyi kártyát vehetünk, amennyit leteszünk. A megrabolt nem számít az új lapok közé. Csak egy eset nem lehetséges, az, hogy valaki raboljon és frisse fire einc aufst kérjen, mert ez már hat kártya látása lenne. Rabolásnál legfeljebb még négy újat lehet kérni. Tehát a rabolt ász mellé négy új lapot kérhet és nemtetsző ötödiket eldobhatja.

A ramsliban mindég a felvevő játszik ki.

Játsszák a ramslit „véle“-vel is. Azaz sántával. Ramsliban mindég a tök hetes a véle. Rangértéke nagy, mert sorban az ász után következik és üti az adú királyt. Tehát vélenél a rangsor ez lesz. Adú ász, véle, vagyis a tök hetes, adú király, stb.

Vélével való játéknál előfordulhat, hogy a vélét ütik fel adúnak. Ebben az esetben rabolható a véle és adúnak szint kell választani. A kártyákat szín választása előtt nem szabad megnézni. Legcélszerűbb ilyenkor tököt adú-

nak választani, mert eggyel kevesebb így az adú.

Rabolható még a legalsó kártya is.

A ramslinál kötelező emelés van.

Első mindég az osztó, aki nyilatkozik.

Hetessel az adú kicserélhető, kivéve, ha meg lett rabolva.

Ha a kassza kifogyott és a játék az eredeti alapra megy, „muszkasszával“ szokták játszani. Azaz, ekkor minden játékosnak részt kell vennie a játékban, akár jó lapja van, akár nincs.

*

A ferblit a hazai csöndest, ott említem a magyar részben, ott békésen megfér ez a dzscentri játék a zsidó alsós mellett.

II. RÉSZ.

A kártya története Európában

I.

A kártya őstörténete

A játék oly régi, mint maga a kultúra. És ha a kártyajáték, csak a jóval későbbi korok találmánya, nyomait mégis megellelhetjük már a történelem előtti népeknél is.

A játék eleinte csak a testi ügyesség fejlesztésére szorítkozott. Később aztán áttért a szellemiekre is. Felleptek a szórakoztató és a testet pihentető játékok.

Legrégebből ismert ilyenek a „páros-páratlan játék“, a „sakk“ és a „kocka“.

Bengália és Hindosztán őslakói a gentuk (géták), kik körülbelül Kr. e. 600-ban éltek, már igen kedvelték ezeket a játékokat. Legelőbb is a ránk maradt „Codex Guntu“ erről is beszél.

A régi görögök hosszú táborozásaik alatt mindenütt a páros-páratlan játékkal és a kockával szórakoztak. Homeros egy csontocskákkal való játékot is említ, melyen asszonyaikat, gyermekeiket, sőt néha még önmagukat is elvesztették. A lacedémoniak voltak az egyedüliek, kik a szerencsejátékokat szigorúan tiltották.

A rómaiak gladiátoraikra fogadtak és a Bibliából tudjuk, hogy Krisztus örei ruhájára kockáztak. Cato, ki nagy ellensége volt az ilyen játéknak, így kiált fel:

„Polgárok! tartózkodjatok a szerencsejátékoktól.“

A rómaiak voltak mindazonáltal a legnagyobb szerencsejátékosok. Augustus császár nagy szeretettel játszott. Nero egyetlen dobásra 400,000 szeszterciust tett fel. Juvenalius kigúnyolja a szenátorokat, kik még az ülés-termekben is játszottak. Horatius szatiráiban megemlíti egy Voloverius nevű játékost, ki midőn betegsége gátolta a játékban, egy rabszolgát tartott, ki helyette a kockát dobta.

A római törvények tiltották a szerencsejátékokat és a nem fizetett veszteségért nem lehetett senkit sem bepörölni.

A szerencsejáték eltiltásával keleten is találkozunk.

A mennyei birodalom törvényei eltiltják a feleségnek, gyermekeknek és háznak egy lapra való feltevését. A Korán pedig egyedül a sakkot engedi játszani.

De mindezek csak a szerencsejátékokra vonatkoznak és nem a kártyára.

A kártya eredetéről bizonyosat semmit sem tudunk. Általában az a nézet, hogy Keletről került mihozzánk.

Lehet, hogy nyomait már az egyiptomi hieroglifeken kell keresnünk. Amikor a kínaiak apró csonttáblácskákkal játszanak, az már nagyon előrehaladott foka a kártyázásnak.

Az elsők, kiknél határozott nyomokra akadunk, a kínaiak. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a feltalálók is ők lennének.

Lehet, hogy Indiából származik és innen vették át. Ezeken az apró csonttáblácskákon különféle festett, vésett, színezett jelek voltak.

A kínai szótárban a „Ching-tsze-tung“-ban (1678) az áll a kártyáról, hogy Sèun-ho uralkodása idején 1120-ban találták fel a császár ágyasa szórakoztatására.

A kártyajáték feltalálását mások a libiaiaknak tulajdonítják, mint a labdajátékot. Ez azonban bizonytalan. (Éppúgy bizonytalan a labdajáték föltalálása, melyet eredetileg a

nagy éhinségkor, az éhség csillapítására találtak volna fel. Ez már azért sem lehetséges, mert hiszen a labdázás nem hogy csillapítaná, hanem még fokozza is az étvágyat.) Ugyancsak nevetséges az a föltevés, mely a kártyajáték feltalálását a trójai katonának, Palamedesnek tulajdonítja, vagy mely szerint Chilon a filozófus, a feltaláló. Nevetséges állítás az is, hogy Nagy Sándor már megtiltotta volna katonáinak a kártyázást.

Hogy a kártya a spanyolokhoz, olaszokhoz és franciákhoz az arabok útján került, nem lehetetlen, hiszen az arabok keletről előnyomulva már a hetedik század közepén előönlötték Sziciliát, majd a VIII. században Spanyolországot és Franciaország egy részét.

Ily korai és sokátartó keveredés e nemzetek közt arra utal, hogy mindhárman az araboktól tanulták a kártya mesterségét. Hiszen az araboktól tanultunk sok minden egyéb tudományt, miért ne tanulhattunk volna egy kis szórakozást is. Az egyedüli, ami az araboktól való kártyatanulás ellen szól, az a Korán, mely az igazhitűeknek mindennemű szerencsejátékot megtilt. A Koránban meg van írva, „azokat, akik kártyáznak, jelentsd fel, a játék igen nagy bűn s bár ez a dolog tetszik az embereknek, hasznuk is lehet belőle, mégis un-

dok bűn.“ De hiszen a Korán nemcsak a szerencsejátékot tiltja meg, hanem eltiltja a bor élvezetét is. Mégis az arabok elég alkalmat találtak a borivásra, hát találtak valószínűleg a kártyára is. Lehet, hogy ebben az időben a kártya még nem volt szerencsejáték. Mindenesetre ismeretes, hogy a mórok igen szívesen játszották a még ma is ismert l'hombre játékot.

Niebuhr „Útleírása“-ban (Koppenhága, 1774) megemlíti, hogy a görögöknél látott európai kártyákat, de a mohamedánoknál nem.

A régi görögök és rómaiak nem ismerték a kártyát. A klasszikus korban a kockajáték volt ismeretes. Ez egyik őse a kártyának. A kocka hat pontja rákerült később a kártyára. Mikor Julius Cézár Kr. e. 49-ben seregével átlépte a Rubicont (ma Rugone), Menander görög író idézve, ezt mondta: „Essék a kocka“. Ma Cézár ezt a mondását így ismerjük, hogy „alea iacta est“, „a kocka el van vetve“. Ez a ma is ismert szállóige is erős bizonyítéka annak, hogy a rómaiaknál már nagyon ismert játék volt a kockajáték. De említik majd mind az összes római írók is. Tacitus megemlíti a germánok nagy kockajáték kedvelését, mely any-

nyira fajult náluk, hogy néha még szabadságukat is eljátszották.

A görög és római íróknál az ismert játékokon kívül semmi olyat nem találunk, melyek a kártyára engednének következtetni. Megemlítik a kocka- és ostáblajátékot. Az utóbbi neve „ludus latrunculorum“. Ez nem egészen a mi ostáblajátékunk volt, hanem inkább valami várjáték féle, hol katonák voltak a bábok. Erre mutat a neve is, latronak neveztek a katonákat, valószínűleg a görög λατρον után, mert zsoldosok voltak. A rómaiaknál a könnyű csapatokat „latrunculusnak“ hívták. A tábla neve, melyen játszottak „tabula latruncularia“ volt és a bábok, illetve kövecskék „calculi“ vagy „latrones“. Ovidius is megemlíti ezt a játékot „Arte amundi“ műve második könyvében.

A kártya másik őseit a mah-yong-ban kell keresnünk.

A mah-yongban majdnem ugyanazokat a figurákat találjuk, mint a régi kártyajátékokban. A bambusz, az írás, a kör mind megfelelnek a kártyák színeinek. A szelek, sárkányok szinte csak oly figurák, melyek mind ismereteseek a kártyából. Sőt ma már a mah-yong visszafejlődött oda, ahonnan eredetileg kiindult, mert ma már kártya mah-yong is

van. Ez kínai játék, ez keletről jött. Így jött keletről a többi is mind.

A mah-yong az őse a most nagyban játszott „rumy“-nek is. Ez a legmodernebb játék, természetes hogy ezt kedvelik leginkább. Kedveltségének titka az, hogy könnyű megtanulni, nem hazard és mégis gondolkodni, számítani kell mellette. Sajnos, még oly fiatal ez a játék, hogy végleges szabályait adni — mint a tarokknak — nem lehet. Még forr, még ahány ház, annyiféleképen játszák.

De lássuk a legáltalánosabban elfogadott szabályait:

A rumy

A rumy játékot két csomag francia kártyával játsszák. Ketten is játszthatják, de játszthatják hatan is. Ennél többen már nem. Minden játékos tíz lapot kap, az osztó 11-et. A cél, olyan egyszínű kártyákra szert tenni, amelyek összefüggnek, vagyis tercekre, kvartokra stb., vagy pedig figurákat gyűjteni, amikor azonosrangú kártyákból legalább is három van. A játékot az osztó kezdi azzal, hogy tizenegy lapjából egyet letesz. A következő vagy ezt veszi föl, vagy pedig a megmaradt lapok csomagjából a legfelsőbbet és azután a maga lapjából letesz egyet, hogy a következő

játékosra kerüljön a sor. A lapoknak ez a csereberéje addig tart, amíg valamelyik játékos elkészül. Ennek az a módja, hogy mind a tíz lap összefüggő csoportokat alkot, ami a rumyt jelenti. Rummy esetében a kártyák feimutatásával megszűnik a játék. Lapfelmutatás csak akkor történhet, amikor az illető játékos már nem cserél lapot.

Van két másik figurája is a játéknak, a „kulőr“, amikor mind a tíz lap egyszínű és egy másik, amikor mind a tíz lap figura, azaz összefüggés nélkül bubok, dámák és királyok. Ha az egyszínű tíz lap mind össze is függ egymással, akkor érte el a játékos a legnagyobbat: a „Royal flesh“-t. A kártyacsomagban két „Joly Joker“ van, ez a két lap mindennek felhasználható, mert mindent helyettesít, összefüggésekből hiányzó lapot és figuráknál a hiányzó harmadikat. A „Joly Joker“ éppen ezért a legjobb lap. Ha nem volna a csomagban „Joly Joker“, úgy az a pikk kettessel helyettesíthető.

Az elszámolása a játéknak a következő: rumyért kettő, kulőrért vagy figuráért öt, royal flesh-ért tíz egység fizetendő a nyertesnek. Rendszerint száz poénes rundot játszanak, mégpedig úgy, hogy a játék megkezdésénél minden játékos meghatározott össze-

get fizet be a kasszába. A megmaradt poéneket összeszámlálják és fölírják. Akinek száznál több poénje gyűl össze, kiesik, aki ily-



A Joker

módon kiesett, egyszer újból beiratkozhat az utána következő legrosszabb poénjeinek számára, ha befizet annyit, amennyit először fizettek a kasszába. Kettes játékban már nincs be-

iratkozás. Rummy esetében a nyerő poénjeinek számából tíz, kulőr és figura esetén ötven. Royal fleshnél száz írandó le. Ha nem volna ennyi rossz poénje, úgy minusszal jó poénnek írandók. A kasszát az nyeri, aki egyedül marad, amikor a többiek már valamennyien kiestek.

*

A sakkból, várjátékból, mah-yongból és egyéb ősrégi keleti játékból fejlődött ki a kártya. Olyan játékokból lett, hol apró kártyákkal, figurákkal játszottak. A keleti származást nem lehet elvitatni tőle.

A kártya és sakk közt sokkal nagyobb a különbség, mint akármelyik régi és modern kártyajáték, vagy bármely nemzet játéka között. Az eredeti sakkot ma már sehol sem játszik, sőt úgyszólván, nem is ismerik. Hyde „Schahiludi“ című könyvében a sakk kezdetét kutatva arra gondolt, hogy az is egyiptomi eredetű. A régi sakkok figurái után erre lehet következtetni. A „sakk“ elnevezés perzsa eredetű „schach“ szóból származik és jelentése „király“, vagy az ugyancsak perzsa „sedrenz“ szóból, mi meg „száz gond“-ot jelent.

A mai kínai sakk 9-9 kockás és a közepén egy folyó folyik végig. Hasonló ehhez a japán sakk. A klasszikus ókor a sakkot nem ismerte.

A görög πεττεία más volt. A római „latrunculi“, melyet sokszor sakknak fordítanak és a „duodecim scripta“ eddig még felderítetlen játékok. Csak a nevüket tudjuk. De ezek semmiesetre sem voltak a sakk ősei. A sakk Európában a keresztes hadjáratok alatt lett ismertté, valószínűleg a keresztes hadak hozták magukkal keletről. 1100-ban mindenestre már ismert.

A kártya első őse, azt hiszem, a sakk. Eből fejlődött a ma igen divatos és újnak gondolt mah-yong is.

Mindezek a játékok előfutárai a kártyának. Ezek előbb jöttek Európába. A kártyát egyes források szerint a szaracénok hozták be hozzánk. Mindenesetre tény az, hogy a XIII. században már jól ismerték és egész Európában játszották.

Itt említem meg, hogy Cyprianus karthágói püspök a III. században azt állítja, hogy a kártyát Mercurius találta fel és egyúttal megparancsolta, hogy játék előtt megemlékezve róla, áldozzanak neki. Ez az áldozat abban állott, hogy megcsókolták a kártyát és egy kis bort öntöttek a földre.

Az egyes kártyák közt nincs akkora különbség, mint a régi és mostani sakk közt, nem is említve, mekkora a különbség a sakk

és a kártya közt. És mégsem olyan nagy a különbség, hogy a keleti eredetét elvitathassuk tőle és megtagadhatjuk, hogy a pikk, kör, treff és káró, vagy a tök, piros, zöld és makk nem a keleti kard, kehely, fillér és botocskákból származzék.

Az az ősi keleti játék, melyet ezekkel a kártyákkal játszottak, valószínűleg sokban hasonlít a sakkhöz és az is valami hadijáték féle lehetett.

Ennyit a kártya őstörténetéről. És most lássuk, hogyan terjedt el Európában és az egyes európai nemzetek közt.

II.

A kártya ősi nevéről

Az első határozott nyom az olaszokhoz vezet. Pipozzo di Sandro az, aki kéziratában először említi meg a kártyát. 1299-ben így ír a kártyáról:

„Se giucherà di denaro, o così, o alle Carte“.

Ebből nemcsak a kártya ismerete tűnik ki, hanem az is, hogy a régi olasz kártya név mellett a „naibi“ mellett, melyet később tárgyalunk, már a „Carte“ a kártya elnevezés is ismeretes volt.

A kártyajátékot 1393-ban az olaszok „*naibi*“-nak nevezték. Ebből a spanyol eredetű szóból, mely egy akkor egészen közönséges gyermekjáték neve volt, azt kövekeztették, hogy Olaszországba a kártya Spanyolországból került. Ez az elnevezés Spanyolországban még 100—150 évvel ezelőtt is dívott.

A spanyolok a kártyát „*naipes*“-nek nevezték. A *Diccionario de la Lengua Castellana* (Madrid 1734), így említi. Court de Gebelin ezt az elnevezést a keleti „*nap*“ szóból származtatja, mely annyit jelent, mint „*venni*“, „*megtartani*“. Bullet (*Memoire sur la Langue Celtique*. Besançon 1760), a biskaji „*napa*“ (jelentése *síma*, *egyengetett*), szóból származtatja. Hogy ez mi összefüggéssel van a kártyával, azt nehéz lenne kibogozni. Eleinte azt hitték, hogy a „*naibi*“ szóból származik, mely annak a *szarvnak* a neve volt, melyből a kockákat vetették. A nagy spanyol szótár az állítólagos felfedező *Nicolaus Pepin* nevéből vezeti le, kinek kezdőbetűiből az N. és P-ből, melyet így ejtettek ki, hogy „*nai*“ és „*pes*“ származtatja. Ez persze képtelenség.

A spanyol kártya elnevezés a „*naipes*“ nehezen magyarázható ki a biskaji nyelvből. Sokkal könnyebb levezetni az arabból, annyi-
val is inkább, mert az arabok hosszú időn át

szoros érintkezésben voltak a spanyolokkal. Származtatják a héberből is. A héberben van egy szó, a „*naibes*“, mely *varázslót, igazmondót, jövőmondót* jelent. Ugyanez a jelentése az arab „*nabi*“ szónak is. Az arabban a kártya neve „*nabaa*“, a *varázsdobé* „*naba*“, a *jövőmondóé* „*nabi*“. A spanyol elnevezés és ebből az olasz is jelentése révén az arabból származtatható. Jobban illik a kártyára a „*jövőmondás*“ fogalma, mint a biskaji szó „*síma*“, „*egyengetett*“ jelentése.

Valószínűvé teszi az arab származást már csak az a körülmény is, hogy a sakkot is araboktól vettük, már pedig ennek a játéknak igen sok vonatkozása van a kártyához.

Abból, hogy a spanyolok a kártyát „*naipes*“-nek, az olaszok pedig „*naibi*“-nek nevezték, arra következtettek, hogy ez a szó spanyol lévén, a kártyát az olaszok a spanyoloktól vették.

Vizsgáljuk meg, mikor használták ezt a szót először Itáliában? Szent Bernát prédikációiban már előfordul. 42. beszéde a „*ex naibi, seu charticellis*“-ről szól:

„Unde sic volo, sic jubeo, quod altaria ad liberius clebrandum tobaleis non perata in Ecclesiis meis sint tabularia ad ludendum... Missale vero taxillum esse

volo . . . Tibi Diabolo, qui diceris, Testa concedo unam: Sbatalio aliam, Sbaralio aliam, Minoreto aliam. Tibi, qui Sequentia nominaris, aliam superaddo aliam quoque concedo tibi, qui Spagnalo reverso, ut plurimum nuncuparis: tibi vero adhuc Badolos aleam (aliam) dono, tibi quoque Rapello aliam praesto . . . Nec deficero volo officiis meis Breviaria, et Diurna, quae esse jubeo *Charticellas, seu Naibos*, in quibus variae figurae pingatur, sicut fieri solet in Breviariis Christi, quae figurae in eis mysticam malitiam praefigurent; ut puta Denarii avaritiam, Baculi stultitiam, seu caninam saevitiam; Calices, seu Cuppae ebrietatem, et gulam, Enses odium, et guerram, Reges atque Reginae, praevallentes in nequitiis supradictis; Milites etiam inferiores, et superiores luxuriam, et sodomiam aperta fronte proclamant. Et idem de consimilibus fiat."

Szent Antal (1389—1459) a kártyát „*nai-bi*“-nek nevezi. A Summa Theologica-ban (1740) ez áll:

„Circa hoc capitulum notandum primo quod *ludus aleae* secundum Guillelmum intelligitur *omnis ludus*, qui innititur for-

tunae, ut *ludos taxillorum*. Et idem videtur de *Chartis*, vel *Naibis*, quam vis sit ibi aliquid industriae, principaliter tamen est fortunae. Ludus autem scaccorum non est fortunae; sed industriae... Ludus etiam pilae non est fortunae sed exercitii.“ Alla col. 326 segue a dire: De factoribus et venditoribus alearum, et taxillorum et chartarum seu naiborum, fucorum sertorum, seu coronarum mulierum sapillorum capitis ec.

Mindkét szent beszédeiben a „*naibi*“-t használja, legalább is kiadójuk ezt a szót nyomtatja, volószínűleg azért, mert abban az időben ezt használták a kártya neveként. Kifejezetten ezt mondják „*Charticellis seu naibis*“.

Minthogy azonban ugyancsak Szent Antal „*Summula Confessionis*“-ában (Cremona 1473) de ludo multiplici rubrica etc. így beszél:

„Ludus... si luserit ad taxillos vel *cartas*: vel ad alium ludum fortunae“.

és sehol sem említi a „*naibi*“ elnevezést, — holt ez a beszéde a gyónásról szól, és mint ilyennek, pontosan meghatározottnak kellett lennie — arra kell következtetnünk, hogy a „*naibi*“ név alatt a kártyát akkor még nem ismerték és ez az elnevezés sokkal későbbi ke-

letű. Ha Szent Antal ezt a „naibi“ elnevezést ismerte volna, így kellett volna mondania:

„vel cartas seu naibes“.

Ezekből láthatjuk, hogy a kártya sokkal régebben ismert volt már Olaszországban, mint azt a spanyoloktól a „naibi“ szóval együtt átvetteknek kellene tartanunk.

Feliciano Bussi l'Istoria della città di Viterbo-ban (Róma 1742) olvashatjuk ezt a feljegyzést:

„1379-ben vezették be Viterboba a kártyajátékot, mely a szaracénok országából származott, s melyet ott „naib“-nak neveztek“.

Ez szószerint Giovanni de Juzzo de Covelluzo kézírásos krónikájából van véve, melyet Viterbo levéltára őriz. A szerző saját kijelentései szerint az ismertetés javarészt egy ősenek, Nicolas de Covelluzzo-nak a szülővárosára vonatkozó krónikájából vette, ki 1400 előtt jött Viterboba és így kortársa lehetett a kártya bevonulásának.

Az arab és héber nyelvben minden különösebb eredmény nélkül keresték a „naib“ szó valódi értékét, de megtalálták a hindostánban teljesen elfogadható értelmezéssel. Chatto angol tudós különböző indiai kártyajátékot ta-

nulmányozott, s különösen a „ghendgifeh“-t. Az indiai „ghendgifeh“ játék kártyája, mely a l'hombre-hoz volt hasonló, részint 8, részint 10 Vishnu megtestesülését jelképező, egyenkint 12 lapból álló sorozatból állott. Minden sorozatnak, csak két képe volt; a sah elefánton, és a vezér paripán vagy tigrisen, a többi lap különféle színű számjegyes kártya, nyolc, illetve tíz megkülönböztető jeggyel, mint a fenyőtoboz, kard, fej, tör, hal, teknősbéka, vadkacsa, zerge és ernyő. Hasonlított még egy ősi indus játékhoz is, melyet négyen játszottak és négy hadseregéből állott. Ez a primitív kártyajáték, akárcsak a sakk, a háborút allegórizálja. Mindkettőben a két első figura a király és a vezér. Ezeket itt „na-eeb“ vagy „naib“-nak nevezték. „Na-eeb“ vagy „naib“ jelentése a hindosztánban „alkirály“ vagy „hadnagy“, és egyúttal „aranyat“ is jelent.

Giovanni Morelli (1393) krónikájában van egy hely a naibira vonatkozólag. A naibik alatt itt képes lapok értendők, melyek gyermekek okulására készültek. Csak később kezdték ezeket a lapokat felnőttek játékra használni.

Nem tudjuk milyenek voltak az Itáliába behozott naibik, lehetséges, hogy nem voltak egyebek, mint számozott lapok, talán alakokkal díszítve és nem voltak egyebek, mint szám-

tani játékok, pusztán szórakozásra. Erre enged legalább is következtetni az, hogy 1393-ban a gyermekeknek, mint hasznos és kellemes szórakozást ajánlják. Visconti Fülöp Mária herceg gyermekkorában 1400-ban Milanóban oly játékkal szórakozott, melyben lapokra festett istenek, négylábú állatok, tárgyak, madarak szerepeltek. Ez egy képes album is lehetett és így nem bizonyos, hogy a „naibi“ lett volna. Ez a játék nem árult el egy keleti eszmét sem. Talán ezt a játékot látták el aztán az olaszok szimbólikus jelekkel és számokkal. Egy ilyen album maradt ránk a XV. századbéli firenzei rézmetsző műveiben ötven rézkarcban, öt sorozatban, melyek az ábécé első öt betűjével vannak jelölve és a világrendet, az erényeket, a tudományokat, a művészeteket, a műzsákat, a társadalmat és a rangokat, a koldustól a pápáig jelképezik.

Ezt a nagy művészi értékű gyűjteményt a helytelenül használt „Tarot de Mantegna“ vagy „Baldini“ néven ismerjük.

A primitív „naibi“ szót a játékkártya megjelenésére, a XV. század közepe felé a „tarocco“ szóval helyettesítették.

III.

A tarokk eredete

Mielőtt a tarokk eredetét vizsgálnók, nézzük meg, milyen fajta kártyák voltak ismertek. Itt vannak az úgynevezett négyszínkártyák, és itt a tarokk-kártyák.

A négyszínkártyák rendszerint négy sorozatból állanak, melyek mindegyike egy színt jelent. Egy-egy szín rendszerint 13 lapból áll, melyek közül a három legfelső figura, a többi tíz számkártya. Ez aztán sokszor és sokféleképen változik. Vannak játszmák, hol a számok 6—10-ig futnak és három figura van bennök, vannak, hol 7—10-ig számok és három figura van, van olyan is, melyben benn van az egyes, a kettes, aztán héttől tízig és három figura. Így váltakozik aztán a lapok száma. Hol 32, hol 36, hol 52 stb., de ötvenkettőnél több és harminckettőnél kevesebb sohasem.

A négyszínkártyák háromfélék:

1. *olasz kártyák;*
2. *német kártyák;*
3. *francia kártyák.*

A tarokk-kártyának három fajtája ismert:

1. a *velencei vagy lombardiai tarokk*,
2. a *bolognai tarokk*,
3. a *florenzi tarokk*, melyet Minichiate-nak is neveztek.

A velencei tarokk 78 lapos, a bolognai tarokk 62 lapos, mert a kettes, hármas, négyes és ötös elmaradnak. Ezt a kártyát Franc. Castracani Fibbia Pisa hercege találta fel. A florenzi tarokk pedig, mely a pápai államban, Nápolyban és Toskánában igen kedvelt volt, 97 lapos. Ezt a „Minichiate“-t a XV. század közepén találták fel.

A tarokkot, legszebb játékunkat öt nyelvből, tehát öt hazából származtatják a nyelv-tudósok.

1. Egyiptomból, mert a játék neve „ta-rog“ (királyok útja) vagy „ta-rosz“ (a kezdet könyve) szavakból ered és mert a kártyákon lévő képek a teremtetést ábrázolják.

Az ősi tarokk csak 22 lapból állott. Ezek:

- I. Pagat, Der Gaukler, Le bateleur.
- II. A legfőbb papnő, a régi olasz kártyában Juno, Junon.
- III. A királynő, L'imperatrice, Császárnő.
- IV. A király, L'empereur, Császár.

- V. A főpap, a régi olasz kártyában a pápa, Jupiter.
- VI. A házasság, L'amoureux.
- VII. Osiris diadala, Le'chariot.
- VIII. Az igazság, La iustice.
- IX. A bölcs a lámpával, Diogenés, L'ermite.
- X. A szerencsekerék, La roux de fortune
- XI. Az erő, La force.
- XII. A bölcsesség. Fállábon álló ember. Ezt a képet megfordították és így lett belőle az akasztott. Le pendu.
- XIII. A halál. Mivel a tizenhármasszám szerencsétlen, hát erre esett a választás. La mort.
- XIV. A mértékletesség, Temperance.
- XV. Az ördög. Typhon. Az egyiptomiak gonosz szelleme. Le diable.
- XVI. Pluto tornya. La maison dieu.
- XVII. A szerencsecsillag. L'etoille.
- XVIII. A hold. Termékenység. La lune.
- XIX. A nap. A természet atyja. Le soleil.
- XX. Az utolsó ítélet. Le iugement.
- XXI. Az idő. A négy évszak. Le monde.
- XXII. A skiz. Le fol. Le fou. (Ez nemtartozott szorosan ide.)



Az ősi tarokk képe

A tarokkban az egész világ teremtmése bent van. Alapja az egyiptomi szent szám, a hetes. A beosztás ezen alapul. Három korszakot vesz fel. Az aranykort, az ezüstkort és a vaskort. Hátról kezd a beosztást és pedig 21—15-ig aranykor.

- 21. az idő, a végtelenség.
- 20. a teremtés.
- 19. a nap teremtése és az emberé.
- 18. a holdé és állatoké.
- 17. a csillagoké és a halaké.
- 16. kiűzetés a paradicsomból.
- 15. a bűnbeesett ember.

A második kor az ezüstkor 14—8-ig.

- 14. a mértékletesség angyala.
- 13. szerencsétlen szám a halál.
- 12. a bizonytalan emberi élet.
- 11. erő, mely a bölcsesség segítségére siet.
- 10. szerencsekerék, a szerencse igazságtalanságával.
- 9. a bölcs, ki az igazságot keresi.
- 8. az igazság a mérleggel.

A harmadik kor a vaskor, 7—1-ig.

- 7. a háború.
- 6. az ember munkában és gondban.
- 5. Jupiter megalázza az emberiséget a királyokkal.

4. a király, az alárendeltség jelképe.
3. a királyné.
2. a büszkeség, pávával jelképezve.
1. a bohóc, ki az emberek könnyenhívőségét gúnyolja.

Ezt a kártyát sokak szerint a cigányok hozták keletről, ezektől tanulták el az arabok és a szaracénok. A szaracénok hozták volna 652-ben Sziciliába, 710-ben Spanyolországba, 731-ben Franciaországba, 842-ben Kalábriába és így tovább, ahogy terjeszkedtek. Már európai terjeszkedése is e játéknak azt mutatja, hogy keleti származású.

Court von Gebelin megemlíti, hogy az egyiptomiak is játszottak már valamiféle kártyajátékot és hogy a mai kártyák képei még ebből a korból származnak. Ezek a kártyák lettek volna a mai tarokk-kártya ősei. Ősegyiptomi képírás allegórikus alakjai elevenednek meg ezeken a kártyalapokon.

2. Perzsiából. Hogy a tarokk perzsa származású, azt e kártyában előforduló színek bizonyíthatják. A színek jelei a kard, kehely, filér és botocskák (olaszban spade, cope, denari és bastoni), valamint ezek beosztása a király, királynő, lovas, gyalog és az egyes számok a sakkra vezethetők vissza. A sakkban is megvannak ugyanezek a figurák. Itt is van király,

királynő, gyalog, ló, stb., melyek határozottan arra engednek következtetni, hogy a kártya csak másolata a sakknak.

A sakk pedig perzsa eredetű.

A perzsák mai kártyái derékszögűek és a következő alakok láthatók rajtuk: sárga király, vörös királyné, zöld táncos, fekete orosz-lán, aranysárga katoná, holdtólte kard, rab-szolga, hárfa, nap, levél és vánkös.

3. Portugáliából. A portugálok — éppúgy, mint a spanyolok, a „naipes“ kártyanevüket a kártya állítólagos feltalálójának, Nicolaus Pepin nevéből származtatják — igyekeznek a tarokk egyes neveit ősportugál elnevezéseknek minősíteni és a tarokk-játék feltalálását maguknak vindikálják.

Szerintük a három legnagyobb tarokk, három híressé vált portugál után, kik testvérek voltak, lett elnevezve. Ezek „Mongues“, „Skis“ és „Pacato“ voltak. Sőt a „tarokk“ név is portugál eredetű és a játék feltalálójától, egy „Tarocco“ nevű híres játékostól ered.

4. Franciaországból, ahol „jeu de tarott“-nak hívták, minek a magyarázata az, hogy a kártya képein az akkor igen divatos táncoló csontvázakat (haláltánc) „tarott“-kat (tárok-kat) ábrázoltak. Ma „tarot“ néven ismerik, melynek eredetét a pettyes hátában kell keres-

nünk. A franciák a kártya hátlapját, melyre mintát nyomattak, „tarots“-nak nevezték, el-
lentétben az olyan kártyalapokkal, melyeknek
hátlapja fehér volt. A francia kártyakészítők
1594-ben már megkülönböztetnek „fehérhátú“
és „tarotiers“ kártyákat. Lehet, hogy a franciák
a színes hátú kártyalapok feltalálói, mely
akkoriban nagy előnyöket nyújtó találmány
volt, mert nem kellett a foltmentes kartonla-
pokat többé oly nagy gonddal kiválogatni. De
ennek a találmánynak jóval idősebbnek kell
lennie, mert Volterrano már megemlíti a ta-
rokkokat. A franciák az elefántcsont kocká-
kat, melyeknek pontjait feketére festették,
„tarot“-nak nevezték. Lehet, hogy ez adta a
gondolatot, hogy a kártyák hátára is fekete
pontocskákat fessenek és innen nevezték el a
kártyát „tarokk“-kártyának.

A milánói Visconti herceg által festetett
kártyalapok valószínűleg tarokkok voltak,
mert az értük fizetett nagy ár nem lett volna
arányban a kevesebb lapu trappola-kártya
esetleges árával.

II. Henrik utáni időkben Párisban sok ide-
gen kártyafestő tűnik fel, kik francia, olasz
és spanyol kártyákat festettek. Ezek közül
névszerint ismertek Gio Panichi és Borghi-
giani. Kártyáik egyes lapjainak nem voltak

neveik, de ők voltak az elsők, kik a kártyák hátlapját apró pontocskákkal tarkították. Ezt az eljárást nevezték *tarotkozásnak*.

A francia nagyszótár, a „Dictionnaire de l'Academie française“ így ír erről:

„Taroté: des cartes tarotées, qui signifie des cartes marquées et imprimées sur le dos de grisaille en compartiments.“

„Tarots: sorte de cartes à jouer, qui sont marquées d'autres figures que les nôtres et dont le dos est imprimé de grisaille en compartiments.“

A németek a kártya hátlapjának ilyen módon való megfestését „musirozásnak“ nevezték és a mintás rajzot magát „Musirung“-nak.

Hibás következtetés ez, mely a tarokk-kártya nevét a hátraajztól származtatja, mert inkább a mintázás kapta a nevét a kártyától, mint fordítva.

A játékban előforduló szavak kétségtelenül francia eredetűek. Így a „honneurs“ (honor), a „tous les trois“ (tulétroá), a 22 tarokk mindegyik neve, mint fentebb láttuk, melyek közül ma csak a XXI-es nevét, a „monde“-ét (mond) ismerjük, mind franciák.

5. Mégis Olaszország az ősi hazája a tarokknak, mert a neve, a „tarocchi“ (tárokki) a „taroccare“ (zsörtölődni) szóból ered. Olasz

a „skiz“ neve is, melyet a „scusare“ (mentegőtödni) vagy a „squisito“ (kiváló) szavak csonkított alakjának néznek. Származtatják ezt még a francia „excuser“ (ekszküzé) bocsánat szóból is. A német „Sküs“-nek nevezi. Franciából nem eredhet, mert a francia XXII-es neve „le fou“. Eredete tehát olasz, a „schizzo“ (szkizó) szóban keresendő, mely „ficamodottat“, „félszeget“ jelent, mely a XXII-esen látható „arlecchinora“ épp úgy ráillik, mint másik nevére, a „matto“, „bolond“-ra.

Olasz eredetű a „pagát“ is, melyet mindenki a „pagare“ (fizetni) szóból származtat. Olaszországban az I-est „bagatt“-nak nevezik, ez pedig a „bagatellea“, „bagatela“-ból (pojácá, haszontalanság, bagatell ügy) rövidítése.

Olasz eredetű az „ultimo“ és a „skart“ is. Ez utóbbi a „scarto“-ból származik (franciául „écart“ [ékár], a latin „ex“ [ki] és „carte“ [lap] kapcsolatából), melynek jelentése: „selejtje, rosszja“. A „skartolás“ „selejtezés, félretétel“. A „volat“ elferdített „volta“ (forduló, végigütés).

A tarokk körülbelül az 1500-as években lép fel. Következtethetünk a korra, melyben először megjelenik, a képeiből is. Garzoni még így írja le a képeket:

„o Tarocchi di nuova inventione . . .
ove si vedono danari, coppe, spade, bastoni, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre, due, l'Asso, il Reina, il Cavallo, il Fante, il Mondo, la Giustitia l'Angelo, il Sole, la Luna, la Stella, il Fuoco, il Diavolo, la Morte, l'Impicciato, il Vecchio, la Ruota, la Fortezza, l'Amore, il Carro, la Temperanza, il Papa, la Papessa, l'Imperatrice, l'Imperatore, il Pagatello, il Matto.“

Már itt is látjuk, hogy Jupiter és Junó helyett más alakok jelennek meg. A Welff- és Gibellin-harcok alatt ismét változnak a képek. Ezek a nagy időközökbeni képváltozások arra engednek következtetni, hogy a tarokk már a XIV. században ismeretes volt.

A tarokkot eleinte a trappola-kártyákkal játszották. Ennek bizonyítéka az, hogy az egykorú szótárak a tarocchi szó jelentését — persze tévesen — mint trappola-kártya adják.

A tarokk terjedésével a régi színek, a spade, coppe, denari és bastoni átalakulnak a mai pique, coeur, treffle és carreaux-vá. A XV. század második feléből már ilyen modern színű tarokk-kártyák ismeretesek. Michel Angelo Merigi de Caravaggio egyik képén katonák kártyáznak, hol az egyes lapok csupa

pontozott kártyák. Nincs itt semmiféle rajz, csupán a modern színek láthatók. A tarokk illetén való átalakulása valószínűleg összeesik a francia pikékártya feltalálásával. Hogy Olaszországból származik az első adat ezekre az új színekre vonatkozólag, abból még nem következtethetünk arra, hogy az olaszok a feltalálói is a pikékártyának.

Ezekkel az új színekkel eltűntek a tarokk régi egyéb rajzai is. Ezek helyett meseképek jönnek, vagy összefüggő apró történetecskék. Megváltozik egyes helyeken a lapok száma is. A nápolyiak a „Minichiate“ nevű játékukban a tarokkok számát a skizzel együtt 41-re emelik, a számozott lapokét 35-re. Az öt számozatlant „arie“-nek nevezik és csillag, hold, nap, világ és trombitának keresztelik el. Az egész játszma 97 lapra szaporodik. Münchenben 103 lapos tarokkal játszottak, melyben 21 tarok, skiz, asz, király és lovas a kör színben duplán volt meg.

A legrégebbi olasz kártyajáték a „Tarocco“ vagy „Velencei tarot“ volt. Ez 78 kártyából állott, melyekből 56 négy csoportba van osztva, mely csoportok mindegyike királyt, királynőt, lovagot, szolgát és tíz kártyát, 1—10-ig tartalmazott. A többi 22 kártya allegorikus alakokat ábrázolt. Ezeket nevezték „tarot“-oknak.

A „Tarocchino da Bologna“ (feltalálója Francesco Fibbia pisai herceg, meghalt Bolognában, 1419-ben) már csak 62 lapos kártya volt, a kettes, hármas, négyes és ötös pontu kártyák már hiányoztak.

A firenzei „Minichiate“, egy, a XVI. században feltalált játék, 97 lapból állott. Ezekből negyvenegy „tarot“ volt, a többi „mantegna“-nak, vagy „baldini“-nek nevezték. A színek a keleti kártyától voltak kölcsönözve.

A tarokk-kártyák sok finom művészetet árulnak el. A középkori olasz élet és a római mitológia sok érdekes szimbólumát mutatják be.

Adolf Venturi olasz műtörténészé az érdem, hogy az első tarokk-kártyák festőjét felfedezte. A „Kunstwanderer“ német folyóirat 1927. 1—2. füzetében kifejti, hogy Galasso XIV. századbéli festő — Pierro della Francesca tanítványa — volt az, aki először festett tarokk-kártyákat. Feltevését a budapesti Szépművészeti Múzeum két szép ferrarai festményére alapítja, melyeken fuvolázó nők láthatók, ugyanolyanok, mint az első tarokk-kártyák műzsái.

E felfedezés előtt a tarokk-kártyák első festőjének Mantegnát, vagy a velencei iskola egyik-másik festőjét tartották.

Lássuk már most, hogyan játsszák ezt a legősibb játékot ma.

A tarokk

Egyedüli játék, melynek külön kártyája van. A tarokkot nálunk 42 lapos tarokk-kártyával játsszák.

A játék megkezdésekor az ülés sorrendjét kell legelőször megállapítani. Többnyire a négy színből tesznek egyet-egyet a négy helyre és más négyből húznak. Négyen játszhatják. Ha ötösben megy a játék, az ötödik oszt, esetleg sír és nevet. Van úgy, hogy hatan játszanak, ekkor kettő pihen. Itt nem szokásos a sírás, nevetés. Hatos játéknál mindig az emel, aki tényleges részt vesz a játékban és nem az osztó mögött ülő ötödik.

Keverés után — miután az osztás jogát is kisorsolták, esetleg a legfiatalabb oszt — a kártyacsomót emelésre kell odaadni a balra ülőnek. Ennek kötelessége emelni, vagy joga van ráütni, mely ráütés esetén az osztási rend megváltozik. Emelés után a középre teszünk hat lapot. Ez a talón. Ezután a jobbra ülő kap öt lapot, majd mindegyik ötöt és aztán négyet-négyet, összesen kilencet. Ráütés esetén, a középre tett talón után, ráütőnek

joga van választani a következő kilenc-kilenc lapesomóból. Választhatja esetleg az utolsó kilencet is.

Most, hogy a kártyákat elrendezhessük, lássuk az értékeit.

A legnagyobb kártya a skiz, számértéke 5 pont;

utána következik a XXI-es tarokk, számértéke 5 pont;

majd a XX-as, XIX-es stb., egészen a II-es tarokkig, melyeknek számértéke 1 pont;

az I-es tarokk a pagát, számértéke 5 pont;

a négy szín bármelyik királya számértéke 5 pont;

a dámák számértéke 4 pont;

a lovasok számértéke 3 pont;

a pubok számértéke 2 pont;

a tizesek vagy az ászok számértéke 1 pont.

A pontok összege tehát:

skiz, XXI és pagát 5—5	15
a négy király 5—5	20
a négy dám 4—4	16
a négy lovas 3—3	12
a négy pub 2—2	8
a két ász és két tizes 1—1	4
a 19 tarokk 1—1	19

összesen: 94

A játék célja:

1. A játszma megnyerése, azaz 47, illetve 48 pont elérése az ütésekben. 48 pont kell a játékot felvevőknek, hogy a játszmát megnyerjék, mert ha csak negyvenhetet csinálnak, akkor az ellenfelek nyertek.

2. A tulétroá, azaz a skiznek, XXI-esnek és pagátnak az összevont partner ütésekben való hazavitele.

3. A négy király, azaz a négy királynak ugyancsak az összevont partner ütésekben való hazavitele.

4. Az ultimó. Az utolsó ütésnek a pagáttal való megcsinálása.

5. A volát, mikor is minden ütést meg kell csinálni.

6. A huszonegyfogás, mikor a skizzel kell ütni az ellenfél XXI-esét.

Az osztás után kezdődik a licitálás. Csak az licitálhat, akinél honőr van. Honőrök a skiz, XXI-es és pagát. A legutolsó licitálhat honőr nélkül is, ha az előzők egyike sem licitált, de játék csak az esetben van, ha a talónból honőrt vesz. Ellenkező esetben a legtöbb helyen büntetést fizet az ultimókasszába. Licitálással a játék értékének nagyságát és a játékos jogát állapítják meg. A tarokban négyféle játék van:

hármás

kettes,

egyes és

szóló játék. Ezek szerint drágább, vagy olcsóbb a játék. A legdrágább a szóló játék. A licitálásnak szigorú szabályai vannak, melytől eltérni nem lehet. Akinek nincs honörje és a licitálás sora rákerül, az passzt mond. Akinek honörje van és licitálni akar, az a kártyájának erőssége szerint, vagy a szerint, hogy milyen nagy tarokkja van, mond hármast, kettes vagy egyest, esetleg mindjárt szólót.

Általános szabály, hogy segítségül csak a XX-as tarokkot lehet hívni és ezért hármás és kettes játéknál többnyire nincs invit. De lássuk a licitálás menetét. Ez a legnehezebb és ezt pontosan meg kell tanulni. Ha az első hármast mond és a többi passzt, akkor hármás játék megy, mely esetben a talónból három kártyát vesz, a többi három egyet-egyet. Ha az első hármast mond és az utána jövők egyike kettést, akkor az első vagy megtartja a kettést és azt mondja „tartom“, vagy azt mondja, hogy passz és akkor a második a játékos és az játszik kettést. Aki a kettést játssza, az felvesz a talónból két lapot, az utána következő szintén kettőt, a másik kettő egyet-

egyet. Ebben a két esetben segítségül — mert mindég két-két játékos játszik össze, — mindég a XX-as tarokk hívandó. Ha az először licitálónál, ki hármast mondott, a huszas van, akkor az a játékot a másikra, a kettést mondóra hagyja, mert hiszen a huszas hívással úgyis együtt lesznek. Ha ellenben nincs nála a huszas, akkor tartania kell a játékot és ez esetben ő játszik kettes játékot. Ha az első hármast mond, a második kettést, a harmadik egyest, akkor az első, tekintet nélkül arra, hogy nála van-e a huszas, vagy nincs, az egyest tarthatja is és passzolhat is; úgyszintén a második, ki kettést mondott, tarthatja is az egyest, passzolhat is. Aki tartja a játékot, az a játékos és az játszik egyest, ha egyik sem tartotta, akkor az egyest mondó a játékos. Ebben az esetben az, aki a játékos, vesz magának a talónból egy kártyát, az utána következő kettőt, majd ismét kettőt és az utolsó egyet. Ebben az esetben is a XX-as hívandó segítségül.

Most lássuk a felhívásos licitálásokat. Ha az első hármast mond és a másodiknak XIX-e van és össze akar az elsővel jönni, akkor a hármas licitálás után a kettes átugrálásával egyest mond. Ezt az egyest az első licitáló tarthatja is, passzolhat is. Ha tartja,

akkor segítségül a XIX-est kell hívnia. Ha passzol, akkor a játék az egyest licitálón marad és ez a XX-ast, vagy ha ez nála van, a hiányzó legnagyobb tarokkot hívja meg. Ha az első hármast mond, a második szólót, akkor az azt jelenti, hogy a XVIII-as van nála, mely esetben, ha az első tartja a szólót, akkor a XVIII-ast hívja segítségül. Ha nem tartja, akkor ismét csak a hiányzó legnagyobb tarokk a segítő. Szóló játéknál a játékos a talónból nem kap semmit és az utána következők, mindegyike vesz két lapot. Az elsőnek licitáló „házból ki“ mondhat kettest is. Ez azt jelenti, hogy a XIX-es nála van és az utána licitáló, ki esetleg egyest mond, a XIX-est hívja segítségül. Ha „házból ki“ mindjárt egyest mond, ez azt jelenti, hogy a XVIII-as van nála és a szólót licitáló ezt hívja meg, ha rajta marad a játék. Ezeket a játékokat engedni csak akkor szabad, ha a XIX-es, illetve XVIII-as a kézben van. Lehet így licitálni ezek nélkül is, de ez esetben, mint-hogy ez csak a játék drágítására megy és nem partnerszerzésre, a játékot minden esetben tartani kell. A játék nem tartása félrevezetése lenne a partnernek és ilyenkor nincs játék. Mondhat az első mindjárt szólót is. Ebben az esetben az utána következők, legyen



bár honőrjük, nem licitálhatnak. Itt a játékos, mint a szólnál általában, a talónból nem kap semmit. Felhívás csak ott van, ahol a licitálási sorrendben ugrás van. A felhívást nem köteles elfogadni senki. Ha hibás a licitálás és a felhívott lap más kézben van, akkor ezt az illető köteles jelezni, mert a játék érvénytelen. Felhívni csak jó, erős lapra szokás, úgyszintén csak a két nagy honőrre. Játsszák ugy is, hogy pagátra is szabad invitálni, de csak kötelező ultimó bemonnással.

A licitálásnál általában az utolsónak licitáló, nem tarthatja a játékot. Tehát, ha az első hármast mond, a második kettest, az első erre egyest, akkor a második ezt az egyest nem tarthatja, tehát egyest nem játszhat, legfeljebb szólnót mondhat, de még ekkor sem biztos, hogy játékos marad, mert a szólnót az első megtarthatja.

XVIII-ra felhívás még ez is pl. abban az esetben, ha az első az előszöri licitálásnál nem vette tekintetbe mindjárt azt, hogy a XVIII-as nála van és nem egyest mondott, hogy arra a második szólnót mondván, rajta hagyja a játékot és az őt, mint XVIII-ast meghívja, ha nem ha hármast mondott és az utána következő kettest, akkor ha mégis a másodszor licitálóval akar összejönni, egyest mond, mivel

azt jelzi, hogy a XVIII-as nála van, erre a második szólót mond, az első ráhagyja a játékot és ekkor a második segítségül hívja a XVIII-ast.

Más példa a licitálásra. Ha az első hármaszt mond, a második, kinél a XIX-es van egyest, ez felhívás XIX-re. Igen. de az elsőnek licitálónál van a XX-as és jó lapja van, szóval, ha úgy is összekerül a licitáló nagy honörössel, akár tartja a játékot és meghívja a XIX-est, akár engedi és várja, hogy őt, a XX-ast hívják meg, akkor úgy gondolkodik, hogy drágítsuk a játékot és szólót mond. Ebben az esetben drágította a játékot és eléri azt, hogy a partnere, aki talán jobban rá van szorulva, hogy a talónból jó lapokat vegyen, több lapot is kap. Már most szabadon hívhatja a XIX-est. Ezt a szólót a másodiknak licitáló nem tarthatja.

A licitálás és a talón felvevése után következik a skart letevése. Annyi kártyát kell letenni, amennyit felvettünk. Rendszerint hasznavehetetlen színeket szokás fektetni, de szabad tarokkot is, sőt a XX-ast is, ha gyenge a kártya. A tarokkfektetést mindég jelezni kell. A játékos felborítással, a többiek bemondással jelzik. Ha ötösben megy a játék, az osztó jelzi, hogy „tarokk fekszik“. A játé-

kos magának tartja a letett skartot, a többiek hárman összeszik. A játék végén a játékosé az ütéseihez számít, míg a többiek skartja az ellenfél ütéseit szaporítja. Szóló játéknál a játékosnak nincs skartja. Természetesen a játékos sokat, a partnere keveset, míg a két ellenfél ismét sokat igyekszik letenni.

Ezután következik az esetleges tarokk-számok bemondása. Ugyanis az, akinek 8 vagy 9 tarokkja van, az ezt tetszése szerint bemondhatja, vagy elhallgathatja. A bemon-dott tarokkszámok azonnal díjaztatnak. Nyolc tarokkot bemondani, mikor kilenc van, nem szabad.

Most következik a segítségkérés. Természetesen a játékos beszél először. A licitálás szerint segít a XX-as, XIX-es vagy a XVIII-as. Ha tarokk van fektetve, a partnerek részéről, akkor bármely tarokk hívható segítségül, csak a honörök nem.

Tehát pl.: Kilenc tarokk, segít a XX-as — és most kell bemondani az esetleges figurákat — tulétroa, pagát ultimó, passz. Az utána következő a szerint, milyen a lapja, passzt mond, vagy kontráz, ha pedig partner, esetleg újabb figurát.

Megesik, hogy a játékos egyedül kénytelen játszani. Ez előfordulhat akkor, ha épp

azt a tarokkot hívja segítségül, melyet lefektettek, vagy ha oly jó a kártyája, hogy önmagát hívja meg. Ha a lefektetett tarokkot hívja, akkor a fektető „hivatalból kontrá“-t ad.

Minden bemondás után okvetlenül kell jelezni a „mehet“ szóval, hogy a játék folytatása ellen nincs kifogása és csak a mehet után beszélhet a következő. Új bemondás után, legyen az bármi, bárki, ismét beszélhet. Csak ha már mindnyájan, természetesen a sorrend szerint mehetet mondtak, kezdhető meg a tulajdonképeni játék.

Ha valaki elskartolja magát, azaz több vagy kevesebb kártyát fektet, az büntetésül a partner veszteségét is fizeti, ha nyer, akkor nem kap semmit, ellenben kifizeti partnerjének az ellenféltől járó összeget.

Honórt vagy királyt skartolni nem szabad.

Aki hibásan oszt, az újra oszt és büntetést fizet az ultimókasszába. Természetes, ott, ahol van ultimókassza, mert nem mindenhol játszásk ezt. Szokás az ultimókasszába befizetni akkor is, ha mindenki lepasszol és nincs játék. Ekkor mindenki fizet. A kasszát az nyeri, aki bemondott ultimót csinál. Aki ultimót veszít, fizet a kasszába, ha olyankor veszti,

mikor a kasszában van pénz, akkor ezt megduplázza. Természetes, hogy partnerje osztózik sorsában, ha nyer, ha veszít.

Nincs játék, ha a talón felvétele után sincs valamelyik játékosnak tarokkja, vagy ha a XXI-es egyedül van. Ha volt tarokkja, de lefektette és így nem lett, akkor azért van játék. Úgyszintén — ami esztelenség — ha a XXI-est blankirozta is, van játék.

Minden játékot és minden figurát meg lehet kontrázni. Természetesen csak azt lehet megkontrázni, ami be van mondva.

A kontrázás fokai:

kontra

rekontra

szubkontra

hirskontra

tovább nem igen szoktak menni.

A kártyák rangfokozat szerint ütik egymást. Legnagyobb kártya a skiz, azután a XXI és így le az I-es tarokkig, a pagátig. A színeknél legnagyobb a király, majd a dám, lovas, pub és ász, illetve tizes. A tarokkok minden színt ütnek. A színek csak egymás-közt ütnek. A tarokkok rangszerint ütik egymást. Színre, színt kell adni, ha ez nincs, lehet tarokkal ütni, ha ez sincs, szabad bármit

dobni. Tarokkra, tarokkot kell adni, ha nincs, szabad bármit dobni.

Az ütések mindaddig az ütést csináló előtt maradnak, míg nem biztos, hogy ki a partner. Összekeverni csak ezután szabad. Ütést csak az ütőcsináló nézheti meg. Ha már együtt vannak a partnerek ütése, akkor megnézhető a tulajdonosok által, de az ellenfelek által nem.

A skartot nem nézheti meg senki. Ötösben az, aki osztott megnézi és ha tarokk fekszik, jelzi.

Minden figurát csendesen is meg lehet csinálni, azaz bemondás nélkül.

A játék tarifája következő:

Hármas játék 1.

Kettes játék 2.

Egyes játék 3.

Szóló játék 4.

Tulétroá kimondva 2, kimondatlan 1.

Négy király kimondva 2, kimondatlan 1.

Ultimó kimondva 10, kimondatlan 5.

Volát hármassal kimondva 6, kimondatlan 3.

Volát kettes kimondva 12, kimondatlan 6.

Volát egyes kimondva 18, kimondatlan 9.

Volát szóló kimondva 24, kimondatlan 12.

Huszzonegyfogás kimondva 42, kimondatlan

lan 21. Hogy olcsóbb legyen, játsszák úgy is, hogy a kimondott huszonegyfogás 21, a kimondatlan 11.

Minden megkontrázott figurát újból is be lehet mondani. Pl. kontra négy király és négy király. Ultimó kontránál nem kell leütni az ultimót, úgy is kontra, ha arra kényszerül, hogy előbb menjen haza, vagy ha a partner üti le.

Minden kontra a duplája az összegnek és így a további kontráknál ugyancsak mindég a kétszerese.

Külön díjazzák a 8, illetve 9 tarokkot. A nyolc tarokk 1, a kilenc tarokk 2. Ha nem volt bemondva a tarokkszám, akkor csak a partner díjazza a játszma végén.

Kimondatlan volátnál, ha nem volt kimondva, nem számít külön a négy király.

Aki sír és nevet, az mindég a játékkal szemben áll, tehát, ha az nyer, fizet neki, ha vesz, kap tőle.

A tarokknál — és ezt utoljára hagytam — a legfontosabb, hogy huszonkettőig tudjunk számolni. Ez úgy értendő, hogy minden játékban, legyen bár felvevők vagy ellenfelek, mindég számoljuk a már kiment tarokkokat. Ez a játék lelke. Aki nem tud 22-ig számolni, az ne is üljön le tarokkozni.

IV.

A tarokk őséről a trappoláról

Az első ismert kártyajáték mégsem a tarokk, hanem a „trappola“. Az olaszok játszották először és az araboktól vették át. Ez az a játék, melyet már az arabok is játszottak, mert a kártyák, melyekkel játszották, az eredeti arab kártyák voltak.

„*Trappola*“ jelentése „egérfogó, csapda, verem, csel“, akik játsszák, azok a „*trappolatorék*“, vagyis „szélhámosok“. (Már akkor sem volt úgylátszik, valami jó hírük a kártyásoknak.)

A trappola-kártyában négy szín volt. A „spade“, „cope“, „denari“ és a „bastoni“, melyek mindegyike kilenc figurából állott, 1, 2, 7, 8, 9, 10, ré, cavallo és fantéból. A kártya tehát harminchatlapos volt.

Ez a legrégebbi kártyajáték. A trappola lenne az őse a mai tarokknak is. Ezt igyekszik bizonyítani Volterrano, kit Thomas Garzoni: *Piazza universale di tutte le Professioni del mondo* (Venetia 1589) című művében így idéz:

„Alcuni altri, son giochi da taverne, come la mora, le piastrelle, le chiavi, e le



A trappola kártya képe

carte, o communi o Tarocchi di nuova inventione, secondo il Volterrano.“

Ez a trappolakártya a mult században Sziléziában még ismeretes volt. A parasztok használták és az olasz nevek helyett németeket adtak a figuráknak. Itt szerepel már az „ász“ elnevezés a „ré“ helyett.

Az első trappolakártya képeit III. Alfons ferrarai herceg imádságos könyvének miniatűrjeiről ismerjük, a tarokk képét Nicolo dell Abbate egy freskójáról Bolognából. Az elsőt 1500-ból, a másodikat, melyen négy katona játszik, 1540—1550 körüli időből.

V.

A francia kártya eredete

A francia kártya feltalálása VII. Károly idejére esik.

Az ő uralkodása alatt lép fel Johanna, az orleánsi szűz, kinek képét a kártyákon látjuk. Ez 1429-ben lehetett, de legkésőbb a király halála évében 1461-ben.

Hogy a francia kártya feltalálása VII. Károly idejére esik, bizonyítja az is, hogy az egyik királykép, Dávid királyé, tulajdonképpen VII. Károly akar lenni, ki sokban hasonlított Dávid királyhoz.

A francia kártya figuráinak szokatlan öltözéke abból a szokásból ered, hogy a francia nemesek címereiket a keresztes hadjáratok idején ruhájukra festették. Ez a szokás azután Szent Lajos király idejétől 1248-tól egészen VII. Károlyig fennmaradt. Eleinte csak a lovagok viselték, később a hölgyek is átvették.

A francia kártyák rajzai a háború és béke, az uralkodás és kormányzás szimbólumai.

Az „ász“ a régi római pénztől az „as“-tól nyerte nevét. A francia és magyar kártyában a király fölött van, ami azt akarja szimbolizálni, hogy a pénz mindennél hatalmasabb. Hogy ez adja a királynak a hatalmat, ez az uralkodás alapja, és hogy pénz nélkül nem lehet hadat viselni.

A „treff“ lóherét jelent és azt jelképezi, hogy egy előrelátó hadvezér csak olyan helyen üt táborn, ahol elegendő takarmány van.

A „pikk“ és „káró“ lándsa és nyíl hegyek arra figyelmeztetnek, hogy a fegyvertárnak mindig tele kell lennie.

A „kör“ vagy szív a katona bátorszívűségét jelenti.

A királyok nevei Dávid, Nagy Sándor, Caesar és Nagy Károly. Csapataik élén állanak. A játékban ezekre kell legjobban vigyázni. Ezeknek elvesztése az egész hadsereg

káros. Életük drága, nem eshetnek az ellenség kezébe. Ebből a gondolatból alakult ki a „négy király“ figura, melyben mind a négyet



A mai francia kártya kör királya a régi jellegzetes öltözkében.

vagy meg kell szerezni, vagy megvédeni.

A treffkirálynő az „Argine“ anagramma a „Reginából“ és Anjou Máriát jelképezte VII.



Francia kártya a XVI. századból

Károly hitvesét, „Rachel“ a káró dám szeretőjét, Sorel Ágnest, „Pallas“ a pik dám az orleansi szűz, Johanna, „Judit“ a kőr dám, Bajor Izabella vagy mint másképp is nevezték Isabelle királyné.

A búbok Ogier a pikk és Lancelot a treff Nagy Károly két bátor vitéze; Lahire a kőr és Hector a káró VII. Károly két kiváló hadvezére.

Vannak, kik a francia kártya eredetét egy VII. Károly alatt rendezett balettnak tulajdonítják, de inkább hihető, hogy a kártya adta az eszmét a baletthez, mint az később, VII. Lajos alatt meg is valósult, mint a balett a kártyához. 1676-ban Corneille „Triomphe des Dames“ című komédiájában is volt egy balett, hol a szereplők a kártyák szerint voltak felöltözve.

A francia kártyák képeinek eredete egész máshol keresendő. A játszma egész elrendezése az arab trappola-kártyára vall, hol az egyes számok közti hézagok, a hármas, négyes, ötös és hatos lapokkal lettek kitöltve. A trappolakártyában király, lovas, gyalogos és 1, 2, 7, 8, 9, 10, tehát 9 lap van, addig a pikében király, dáma, valet, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, összesen 13 lap van. Az egész játszma 52 lap. A pikékártya, vagy mint nálunk nevezik a

francia kártya ma is ugyanolyan, mint kezdetben volt.

Minthogy a francia kártya hadi színezetét el nem tagadhatjuk és mert a közeli rokonsága a sakkkal nyilvánvaló, lássuk, hogyan alakult át a sakk kártyává!

A sakk, mikor hozzánk került, a legősibb időkben, a következő figurákból állott:

1. A király, Schach.
2. A vezér, Pherz.
3. Futó, Phil.
4. Huszár, Aspen-suar.
5. Bástyá, Ruch.
6. Gyalog, Beydal.

A kártyában nem volt szükség ennyi figurára. Elmaradtak a gyalogok és a figurák egy része. Megmaradt a

1. A király, vagy vezér,
2. A lovas,
3. A gyalogos és hozzájöttek,
4. A színek.

Ahogy a sakk eredeti perzsa nevével a franciákhoz jött, a perzsa elnevezések részben átalakultak, részben megváltoztak. Így lett a sakkból Roy,

a vezérből, a Pherz-ből Fercia, Fierce, Fierge, Vierge és természetesen végül Dame.

a futó, a Phil átalakult Fól-lá majd Fou-vá,
a lovasból, az Aspen-suar-ból lett a Ca-
valier,

a bástyából, a Ruch-ból a vár Tour vagy
torony,

a gyalog, a Beydal, a Pion név alatt ma-
radt meg.

A franciák, kik a hölgyeknek már akkor
nagy tisztelőik voltak, nem hagyhatták el kár-
tyájukból sem a dámát. Így alakult aztán a
francia kártya három alakja a Roy, a Dame és
a Valet. Az olaszok a tarokk-kártyájukat egé-
szítették ki figurákkal, de már nem vették kö-
zépre a dámát, hanem négy figurát csináltak
a Ré, a Reina, Cavalliere és Fante-t. Egyedül
a németek tartották meg a kártya eredeti hadi
jellegét és megmaradtak a Király, Felső és
Alsónál, vagyis a vezérnél, főtiszt-nél és altiszt-
nél, mely utóbbi kettőnek még a régi katonai
nevét az *Obermann* és *Untermann*-t is meg-
tartották. Ezekhez járultak aztán a többi kár-
tyák, mint közkatona.

Biztosra vehetjük, hogy az első pikékártya
is csak azokat a keleti kártyákat tartalmazta,
mint a trappola-kártya és amelyekből a tarokk
is összeállítódott. Egy a XVI. század elejéről
ránkmaradt rézmetszetű kártyajátzsma, me-
lyet ezidőszert a nürnbergi múzeumban őriz-

nek, azt bizonyítja, hogy a teljes pikékártya király, dáma, valet és tíz színből állott, és egészen olyan volt, mint a trappolakártya, csak 52 lapos volt. A kártyafigurák, szín és lapszám szerint, aszerint változtak, hogy milyen nemzeti játékokat játszottak velük. Más volt a francia, más az olasz és más a német kártya.

Ezt a nemzetek szerinti változást bizonyítja az egyes színek megváltozása is. Hiszen átváltozott a Spade, Cope, Denari és Bastoni, Pique-é, Coeur-é Treffle-é és Carreau-vá.

Az eredeti keleti kártya a négy színben a négy kasztot akarta jelképezni és pedig:

1. A Spade vagy (Degen) kard, a nemesek kasztját.

2. A Cope vagy (Becher) kehely, a papi kasztot.

3. A Denari vagy (Münzen) pénz a polgárok kasztját.

4. A Bastoni vagy (Stöcke) bot, a szolgák, a páriák kasztját.

A *Pique* a (pik) lándzsának, vagy pikának hegye. Mint ilyen a nemesek fegyverét, lándzsát és ezzel az egész nemesi kasztot jelképezte.

A *Coeur* (a szív), a kegyes szívet jelképezi és így a papi kaszt jelképe lett.

A *Treffle* (a treff), (a lóhere) a földműveseket jelképezi, kikből a városi élet kezdetekor

a polgárok lettek. Ez lenne a polgárok kasztjának jelképe.

A *Carreau* (a káró), egy nyílhegy volt, mely a legalsó néposztályt jelképezte, melyből a közkatonák kerültek ki.

A német kártya színei ugyanilyen alapokra vezethetők vissza. Hogy nem a francia mintájára fejlődtek, azt bizonyítja az, hogy sokkal régiebbek, mint a francia kártyák.

A csöngőkkel díszített ruhák, melyből a „Schelle“ (csöngő), a tök szín keletkezett, a XI—XIII. századig volt divatban. Ilyent viselt VI. Henrik király, ki 1197-ben halt meg, IV. Ottó 1218-ban, stb. A mellékelt ábrán ilyen ruhát mutatunk be.

A német színek:

1. A „Schelle“ (a tök), (csöngő), valamikor a fejedelmek és udvari emberek ékessége volt és mint ilyen a nemesi kasztot jelképezi.

2. A „Herz“ (a vörös), (szív), mint a francia kártyánál a papi osztályt jelzi.

3. A „Grün“ (a zöld), (levél), a földművesosztályt.

4. Az „Eichel“ (a makk), (makk), mint közös gyümölcs, melyet csak a disznók esznek, a legalsó néposztályt jelképezi.

A keleti kártya négy színéből úgy a francia, mint a német kártya színei párhuzamo-



A csörgős ruha

san fejlődtek ki. Sem az egyik, sem a másik nem előzte meg egymást.

Kuriózumkép emlitem csak meg, hogy Alvensleben ismert egy „Solo“ játékot, melyet öt-

színű kártyával játszottak. A német kártyát (magyar kártya) egészítették ki egy ötödik színnel, ez az ötödik szín a „kék“, vagy „fekete“ szín, rajza „virág“ vagy „csillag“ volt.

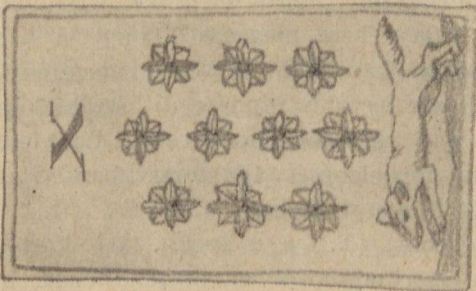
VI.

A kártya Németországban

A kártya Németországba Olaszországból vándorolt át. A „Guldin spiel“ 1300-ra teszi az évét. Valószínűleg VII. Henrik császár csapatai vitték haza, kik 1312-ben Rómáig nyomultak elő. Ebben az időben még csak egy kártyafaj és csak egy játék volt ismeretes. Hogy ez így volt, onnan tudjuk, hogy Németország árasztotta el egész Olaszországot, Franciaországot kártyával, egész a XV. század közepéig.

Mint említettem, a kártya Németországban már 1300-ban ismeretes volt. Az „arany játék“ című könyv, ezekkel a szavakkal emlékezik meg a kártyáról:

„Nun ist das spiel vol vntrew. und als ich gelesen han so ist es kommen in teutschland der ersten in dem iar, da man zalt von crist geburt tausend dreihundert iar.“



A kártya ötödik színe.

Ezt a könyvet Ginther Zeiner nyomtatta Augsburgban 1472-ben, ez a „dz guldin spil“ néven ismert ősn nyomtatvány. A könyv szerzője Ingold vagy Ingolt nevű dominikánus szerzetes, ki az akkor ismert hétféle játékot a hét főbűnhöz hasonlítja.

... siben spil wider die siben houbt totsünd,
vnd daz sint siben guldin spil.

Schaffczagel wider hoffart, bretspil mit den
scheiblaichen wider frasshent, kartenspil
wider vnfeusch, wirffelspil wider geitikeit, Schies
sen wider jorn, tanzen wider trafeit, seiten
spil wider neid vnd hass.

Itt a kártyajátékot a szemérmertlenséggel
hasonlítja össze.

Ez a könyv azt mondja, hogy a kártya
Németországba 1300-ban jött. Tiraboschi 1776-
ban megjelent „Storia della Litter. Italiana“
című könyvében megemlíti, hogy a kártya
Olaszországban már 1299-ben ismeretes volt,
hivatkozik ugyanis Pipozzo di Sandro kézira-
tára, mely határozottan erre az évre teszi a
kártya megjelenését Olaszországban. Hamar
jött át Németországba.

Régebbi adat a németországi kártyáról
nincs, mert amit többen megemlítenek, hogy

az 1281-es kölni zsinat a papoknak a kártyázást már megtiltotta volna, az csak tévedés. A zsinat egyik határozata így hangzik:

„Item (clerici) ad aleas, et taxillos non laudant, nec hujusmodi ludis inlertant“.

Itt kockáról van szó és nem kártyáról.

Ha az „alea“ kártyát jelentene, akkor a kártya ismerete őseredeti volna. Hogy mást ne említsek, akkor ez a játék már rövidebb Kr. sz. után ismert lett volna, mert az akkori római írók már megemlítik az „alea“-t. I. Hadrianus pápa Károly német-római császárnak egy kódexet ajándékozott, melynek 42. és 43. fejezeteiben ezeket olvashatjuk:

„Episcopus, aut Presbyter, aut Diaconus, aleae atque ebrietati deserviens, aut desinat, aut certe damnetur.

Subdiaconus, aut Lector, aut Cantor simila faciens, aut desinat, aut comminione privetur. Similiter etiam Laicus“.

Már itt előfordul az „alea“, de ez még nem jelent kártyát.

Az 1300-as évszámiban bátran megbízhatunk, mert az 1275. augsburgi városkönyvben, hol I. Rudolf császár különböző szerencsejátékot tilt meg, a kártyát nem említik, ugyancsak említetlenül hagyja a kártyát a

nürnbergi törvénykönyv, mely az 1286 és 1290 közt ismert egyéb szerencsejátékokat megrendszabályozza.

Vannak, kik vitatják, hogy a kártyajáték a XIV. és XV. században ismeretes lett volna Németországban. Ezeknek legfőbb érvük az, hogy az „Aranybullá“-ban, hol a többi játékot eltiltották, a kártya nem szerepel. Az aranybulla idevágó fejezetei így szólnak:

„Cap. XXX. De prohibitio *lusu taxillorum*. Edictali constitutione praesenti sanciendo mandamus; quod nulla persona in quacunque parte vel loco Regni nostri praedicti, quacunque occasiaone vel causa commota audeat vel praesumat, cum *taxillis*, vel ad *taxillos*, seu *alio argumento, aut instrumento cujusvis lusorii generis ludere*, vel (quod quidam dicunt incongrue) solitarii ec.“.

„Cap. XXXI. *Quomodo ad mittatur ludus taxillorum. Licere permittimus ad taxillos volentes quoscunque paratam pecuniam (parata pecunia) tantum ludere; mutuum vero non (illo non expungatur) nullis contrahere in ipso ludo, ultra unicam; sexagenam grossorum in pecunia scilicet mutuata non aliter ec.*“.

Ezek nem bizonyítják azt, hogy a kártyajáték ebben az időben ismeretlen lett volna.

Legföljebb nem volt annyira ismert, hogy eltiltsák. Különben a sakk elég ismert volt, mégsem említi a bulla. Ebben az időben a kártya még nem volt oly káros, hogy eltiltsák.

A würtzburgi zsinat 1446-ban már eltiltja a sakkot is. Nem mintha ez a szellemdús játék káros lett volna, hanem mert a papok nagy szeretettel játszották és ezáltal egyéb teendőiket hanyagolták el. A zsinat határozata így szól:

„Ludus alearum, scaccorum, chorearum, taxillorum, annulorum, et globorum Monachis, et Monialibus prohibemus districte“.

Hogy itt sem említik meg a kártyát, ez csak a mellett szól, hogy a kártyaszenvedély még nem volt oly nagy, hogy eltiltsák, de semmi esetre sem bizonyítja azt, hogy a kártya még ismeretlen lett volna.

A XIII. és XIV. században több német városban eltiltják a kártyázást. Nürnbergi 1380—84. évi rendelet így szól:

„Awzgenommen rennen mit pferden, Schiessen mit Armbrüsten, Carten, Schoßangel pretspiel und Rugeln, umb einen pferinck zwen zu vier poten. on an den Veirtagn sol man nit rennen.“

Ulmban 1397-ben, Augsburgban 1400-ban, 1403-ban és 1406-ban lett eltiltva. Az utóbbi évben aztán az egyes céheknek saját helyiségeikben megengedték. Ezt a rendeletet 1446-ban megújították, míg aztán 1461-ben végleg eltiltották.

A nördlingeni törvénykönyvben 1426. évben ez van bejegyezve:

”Günz lin dem Büttel von dreien Gefangen die man im Marft fing der einer gefart und der ander mit hölzlin gespielt.”

Ez az első bejegyzés, hogy valakit kártya miatt megbüntettek. 1436, 1439 és 1440-ben már több bejegyzést találunk. Nördlingenben ez utóbbi évben egyes helyeken megengedték a kártyázást, de többnyire csak az ivókban. A tanácsurak szabadon kártyázhattak. Szokásban volt ebben a korban, hogy a tanácsurak nagy lakomákat adjanak. Egy ilyen nagy lakomának a neve „Gänse-mahl“ (libás lakoma) volt. Ilyen alkalmakkor aztán nagyban kártyáztak. A városi számadásokban 1456-ból ily alkalomkor játékkártyáért kiadott összegek szerepelnek. 1461-ben ezt találjuk feljegyezve:

”Umß drüm Cartenspiel zum Gensmal
XII dn.”

Bambergben a foltozóvargáknak megengedték, de a papoknak eltiltották. Céh-rendjükben ez áll:

”Item welcher einem pretstein wurffel oder farffen zu dem Fenster hynauss wurft, Sol zu puss geben ein halbs pfunt wachs an Ir fertzen.”

Az 1491-es zsinat így határozott:

„Titulus XVI. Usum tabernarum, praeterquem in itinere constitui et ne tabernas in domibus suis leneant, ludos, que taxillorum et *chartarum* et his similes in locis publicis, praesertim inter Laicos, omnes et singuli Clerici in Praelaturis etiam, et in sacris Ordinibus constituti, sibi hac sacrae nostrae Synodi prohibitione sub excommunicationis pöna poverint esse interdictos, et prohibitos“.

Ugyanezt határozták az 1492-es cammini és 1497-es wermelandi zsinatokon is.

Ezek eléggé bizonyítják, hogy a kártya Németországban már a XIV. és XV. században ismeretes volt.

*

Kapisztrán János németországi körútján 1452-ben érkezett Nürnbergbe. Itt is, mint mindenütt, a játékok és főleg a kocka és kár-

tya ellen prédikált. Prédikációjának oly nagy hatása volt, hogy az akkori krónikás feljegyzése szerint:

”Vnd an Sant Iorentzentag, da verprentt er amf dem Markt nach der predig, die lateinisch predig, weret pey iij stunden wol Irvj schliten, vnd drey tausent vj C vnd xl spilpret, vnd mer denn xl tausent würffel, und farten spil on Zal. Und es ward ein gross feuer. Vnd het ein gramsamen ploben rauch vnd gestalt vnd dar vor weiset er Sant Bernhartdin heiligtu Sein weiss tuch, vnd sein paretel, vnd machet pey C menschen gesunt an lemung, vnd an gesicht vnd an gehörung.”

nagyszámú kártyát égettek el.

Hans Scheyfelin egy fametszetén Kapisztrán Nürnberg piacán égeti a kártyákat, kockákat és ez van a kép alá írva:

”Anno 1452 sind auf eines Cardinals, Rahmens Johann Capistran, Predigt, die er allhier in Nürnberg, unter den freyen Himmel, vor unserer Frauen Capellen, gethan hat, 76 Schlitten, 2640 Bretspiele, 40,000 Würfel und ein grosser Haufen Kartenspiele, wie auch unterschiedlich Geschmeide, und anderes so zur Hoffart dientlich, auf dem Markt öffentlich verbrannt worden.”

Kapisztrán bejárta Bambergét, Erfurtot, Weimart, megfordult Halleban, Magdeburgban, Leipzigben, Wittenbergben, Görlitzben, Breslauban és mindenütt a kártya ellen is prédikált. Íme újabb bizonyítéka annak, hogy egész Németországban már a XV. század közepén mennyire el volt terjedve ez a játék.

A kártyát a katonák és a vándor diákok terjesztették leginkább. A diákok eljátszották mindenüket, még ruhájukat is, mit a legtöbb játékról énekelt diákdal is megörökít.

„Si aliquis debibat tunicam

Postea deludat camisiam

Et si aliquid plus de re sapitis

Denudetur a planta pedis usque ad verti-
[cem capitis.

A táborban meg így daloltak:

„Von dem Zinken Quater und Ess

Kommt mancher in des teufels Nest

Von Zinken Quater und von Dreien

Tut mancher Wassenjo schreien

Von Ess, Sess und von Taus

Hat mancher ein gar ödes Hauss

Von Quater, Drei und Zinken

Muss mancher lauter Wasser trinken

Von Zinken, Drei und Quater

Weinen oft Mutter Kind und Vater

Bon Zinken, Quater und Sess
Muss Jungfrau, Mez und Agness
Oft gar lang unberaten bleiben
Will er die Läng das Spiel betreiben."

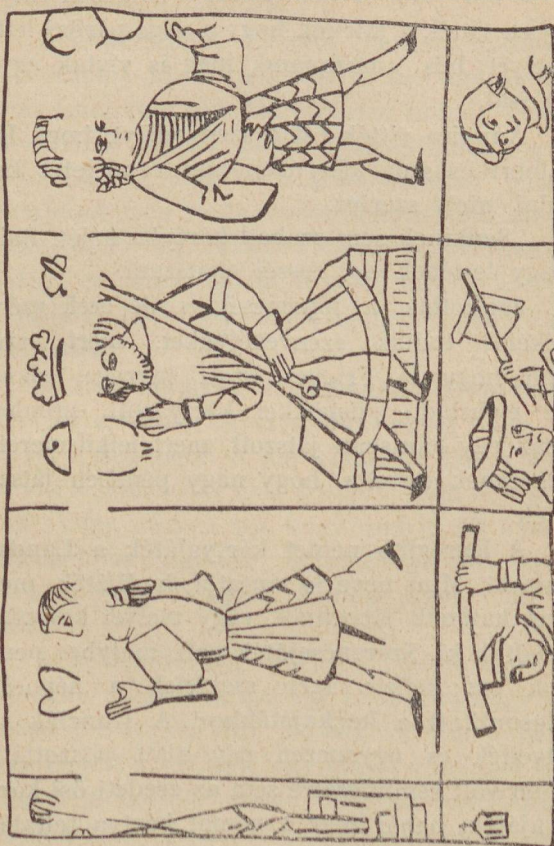
A kártya volt minden nyomornak okozója és a kártya volt az, ami a jóbarátokat is összeveszté. A kártyától kellett némelyik katonának

„Waffenjo“-t, fegyverre kiálltani.

A XVI. századtól kezdve aztán rohamosan terjed egész Németországban. A legalsóbb néposztálytól a királyi udvarokig mindenhol kedvelté lesz. A tiltó rendeletek mit sem használnak. Lassanként már nem is igyekeznek eltiltani. Játsszák mindenhol és minden alkalomkor. Gyerekek, ifjak, vének, sőt még a nők is nagy kedvvel játszották.

A Wiener Hofbibliothek-ben őriznek egy kódexet, melynek 163. lapján lévő képen egy férfi és egy nő kártyáznak. A kép alatt ez a versike áll:

Bil frauen. die sint euch so blint
das si vergessen, wer si sint
und das, verpiten alle recht
solich vermischung beider geschlecht.
die mit den mannen sitzen zamen
ir zucht und geschlechtes sich nit schamen
und spielen rasslen spat und fru."



Az első négyszín-kártya.

Kártyázó asszonyokról egy régi feljegyzés 1765-ből való. A németországi Metzben annyira vitték a játékot, hogy a vége párbaj lett, melyet hős amazonaink meg is vívtak egymással.

Annyira vitték ezt a szenvedélyt, hogy II. Albert császár kénytelen volt rendeletet kiadni, mely szerint:

„Senkinek sem szabad kártyán nejét, fiait vagy testének egy részét eljátszani“.

Játszottak a főnemesek is, de ezek mérsékelni tudták szenvedélyüket, mert írva van, hogy II. Frigyes, Pfalz hercege, mikor az eichstadti püspökkel kártyázott, mindég csak egy garasban játszott, mert lelkiismeretlenségnek tartotta, hogy nagy pénzben játszszenék.

A legrégebbi német kártyajáték a Landsknecht. Mint neve is mutatja, hadijáték, melyet katonák játszottak, vagy melyet katonák találtak ki. Szerencsejáték volt, melyhez nem sok ész kellett. Igen megfelelt a népnek. Hasonlított a kockajátékhoz. A franciák is átvették és ugyanezen név alatt játszották. Nem volt semmiesetre sem az eredeti ősi kártyajáték, habár már a német kártya feltalálása előtt a trappola-kártyával is játszották. Ha ez a trappola lett volna, akkor a franciák

nem vették volna át a német névvel, mint „Landsquenet“ játékot.

Keletkezésének idejéről keveset tudunk. VI. Károly alatt 1392-ben Franciaországban már ismeretes volt. Ha biztosan tudnók keletkezésének idejét, akkor valószínűleg arra jönnénk rá, hogy ez a „Landsknecht“ játék tulajdonképen az ősz eredeti kártyajáték. Neve után, mely egy akkori katonai fegyvernemet jelent, ez volt a legrégibb játék, mert a kártya hadijáték lévén, itt még a névben is benn van az ősiség.

A „Landesknecht“-nél a bankár három lapot tesz az asztalra, egyet jobbra, egyet balra és egyet a közepére. A jobboldali az övé, a baloldali a játékosoké és a középső dönti el a szerint, hogy milyen lap, hogy melyik fél nyert. Ha mindkét oldalon egyenlő értékű kártya van, a bankár nyert. Ennek „plié“ volt a neve.

A „Landsknecht“-ből lett Velencében a „basette“ 1674-ben. Ezt egy bankár és négy játékos játszották. Egy csomag kártyát a bankár tartott a kezében, egy másik csomagot pedig a játékosok színek szerint elosztottak egymásközt. Tehát 13-13 kártyát kapott egy-egy. Minden játékos a magáéból felütött egyet és arra tett. A bankár erre a saját csomagjából



Német kártya a XVII. századból.

egyed balra, egyed jobbra tett ki. A jobb az övé, a bal a játékosoké volt. Egyenlőség esetén a bankár nyert.

Párisban igen kedvelték és innen került hozzánk is. Ez volt az őse a fáraónak.

Egy másik régi német kártyajáték a Karniffel vagy Balg-játék volt, melyet egy halotti beszédből 1496-ból ismerünk.

A németek itt a makk felsőt „Wencel”-nek, a zöld festőt „Sebastian”-nak, vagy röviden „Bast”-nak nevezték. Az ász az országot ábrázolta, a felsők a választófejedelmeket, az alsók a rendeket, a többi lap a népet.

VII.

A kártya Franciaországban

A kártya Franciaországban, 1341-ben ismert volt. Jacquemin Gringonneur francia festő 3 játszma kártyáért, melyet VI. Károly francia királynak festett 1392-ben, 56 sőt kapott.

Charles vagy Charbot Poupartnak jegyzőkönyvében, ki VI. Károly francia király kincstárnoka volt, 1392-ről ez van följegyezve:

„Donné à Jacquemin Gringonneur,
peintre, pour trois jeux de cartes, à or

et à diverses couleurs, ornés de plusieurs devises, pour porter devers le Seigneur Roi, pour son ébatement, cinquante-six sols parisis.“

Ha a kártyát Jacquemin Gringonneur nem is találta fel, de mai alakját ő adta. Ő volt az első, ki a még ma is használatos rajzokat először festette.

(Akit érdekel VI. Károly francia királynak — ki alatt állítólag a kártyát feltalálták — örültsége és első kártyázása, olvassa el Győry Vilmos: *Hogyan terjedt el a kártyajáték?* című cikkét a Fővárosi Lapok 1865. 179-es számában.)

Franciaországban Németországot megelőzőleg nem találkozunk a kártyával. Azok, akik Szent Lajos francia királynak a játékok ellen 1254-ben kiadott rendeletére hivatkoznak (Papillon: *Traité historique et pratique de la Gravure en bois*. Paris 1772, Bullet: in *Bibl. curieuse et instructive*.) tévednek, mert ez a rendelet határozottan megemlíti a kocka- és sakkjátékokat, de nem tesz említést a kártyáról. 1361-ben Provence történetében azonban már előfordult a kártya, hol „valet“-eknek nevezték a renyhe, dologtalan embereket (a kártyában valet-alsó. Valet de carreau.),

kik nevüket egy rettegett rablóbandától nyerték.

A francia kártya egy lapjának „Tuchim“ nevéből arra következtetnek, hogy a kártya provanszi eredetű, mert Gesar de Nostradamus „Cronique de Provence“-ban egy rablóbandát nevez így, mely Venaissin grófságban garázdálkodott volt és ennek neve lett volna „Tuchim“.

Franciaországból 1341-ből találjuk az első említést a kártyára, mert Szent Lajos 1254-ben kiadott ediktuma nem a kártyáról beszél, hanem csak kockáról, sakkról és más játékokról. Ez az ediktum tehát, mint első és legrégebb nyom a franciaországi kártyára nem jöhet számításba. Az ediktum idevonatkozó sorai ezek:

„Praeterea prohibemus districte, ut nullus homo ludat ad taxillos, sive aleis aut scaccis.“

Ugyancsak nem jöhet számításba a milói statutum, melyben az orleánsi püspök 1314-ben a szerzeteseknek megtiltotta a kockajátризást, színházba és fürdőbe járást, de nem tesz említést a kártyáról.

Úgy látszik, Franciaországban és Németországban egyidőben lép fel a kártya, de ez még nem bizonyítja azt, hogy a kártyát a

franciák találták volna fel. Sokan azt vitatják, hogy a kártya francia eredete már azzal is bizonyítható, hogy a bourbonliliom az akkori kártyákon megtalálható. Ez gyenge bizonyíték, mert hiszen a liliom nemcsak a franciák szimbóluma volt, hanem használták azt már mint ékítményt a rómaiak is, később a spanyolok, Angliában a normannok, stb. Ez legfeljebb azt bizonyítja, hogy a franciák még a kártyára is átvitték liliomukat, mellyel mindent díszítettek.

Egyedül az angolok ismerték régebben a kártyákat, ha a worcesteri zsinat 1240. évi határozatát, mely a „király és királyné“ játékot betiltja, a kártyára vonatkoztatjuk. Du Fresne Gloss. Tom. II. P. II. p. 154 alatt így ír:

„Ludi de Rege et Regina. Synodus Wigorniensis, an. 1240. cap. 38. „Prohibemus etiam Clericis, ne intersint ludis inhonestis, vel choreis, vel ludant ad aleas vel taxillos: nec sustineant Ludos fieri de Rege et Regina, nec arietes levare, nec palestras publicas fieri. Videtur innui, quem vulgo Chartarum dicimus, siquidem ea aetate notus fuerit.“

Ez a rendelet valószínűleg a sakkra vonatkozik, vagy valamilyen más eddig ismer-

retlen játékra, mert szinte hihetetlen, hogy ebben az időben a kártya már annyira elhárapódzott volna, hogy rendeleteket kellett volna kiadni ellene.

A párisi Bibliothèque Nationale-ban egy kódexet őriznek, melyben „Renart le contre-fait“ cím alatt egy ófrancia verses románc van. 1341-ben íródott, mint az az utolsó sorokból kitűnik és egy champagnai a szerzője. Ebben a románcban említés van a kártyajátékról, melyet az örömlányok a kocka, ostábla és egyéb játékokkal együtt nagy kedvvel játszottak.

A vers így szól:

*„Si comme fols et folles sont
Qui pour gagner au bordel vont;
Jouent aux dez, aux Cartes, aux tables,
Qui à Dieu ne sont délectables“.*

Utolsó sorai aztán rávezetnek keletkezésének évére és helyére:

*„Celui qui ce roman escript
Et qui le fist sans faire faire,
Et sans prendre autre exemplaire,
Tant y pensa et jour et nuict,
En l'an mil iij cent xxviiij
En analant y mist sa cure
Et continua l'escripture.*

*Plus de xiiij ans y mist au faire,
Aincoit qu'il le pense parfaire
Bien poet veoir la manière“.*

Ez a románc igen fontos nekünk, mert kétségtelen bizonyítéka annak, hogy a kártyajáték már nagyon elterjedt volt 1341-ben és hogy a kártyák megszerzése sem kerülhetett sok pénzbe, mert hiszen örömlányok játszották bordélyházakban. Hogy tiltott lett volna, arról említés nincs.

A XIV. században már sok tiltó rendelet jelent meg az egyes játékokra, de egy sem említi kifejezetten a kártyát. Így ismeretes V. Károly rendelete 1369-ből, mely eltiltja a ... de Table, de Paume, de Quilles, de Palet és de Soul ... játékokat. VI. Károly is eltiltja a játékokat, de a kártyát nem, ezt abból is tudjuk, mert hiszen ő maga festetett egy játszmat.

A franciaországi kártyajáték eltiltására az első nyomok az 1397-ben kiadott párisi rendelethez vezetnek. 1404-ben Oliviero Mailard fráter prédikálja ki a kártyát.

1397-ben Franciaországban az iparosoknak eltiltják a kártyázást Szent Bernát pedig beszédeiben és a szenvedésekről szóló 42. prédikációjában 1405-ben tiltja el.

A keresztes háborúk idejében nagy fejtelenséget okozott a csapatok közt a kártya.

Szent Lajos öccse, bátyja szigorú törvényei ellenére, nagyban játszott és mindenét elvesztette.

A kártyajáték kezdetben nem volt annyira veszedelmes, mint a kocka, mert több gondolkodást, több kombinálást igényelt és így kevesebb idő jutott egy-egy tét elvesztésére. Kezdetben nem is üldözték, nem is tiltották. Már csak azért sem, mert a legmagasabb körök kedvelt játéka volt. Később aztán, mikor ismertebbé lett és nagyobb körökben terjedt el, váltak szükségessé a korlátozó és tiltó rendelkezések.

Az 1500-as években nagyon elterjedt egész Franciaországban, 1512-ben Párisban a papoknak nemcsak a kártyázást, de még a kibi celést is eltiltották. A bordeauxi parlamentben, 1564-ben, L'Hôpital kancellár így kiáltott fel:

„Tudom, hogy köztetek játékosok is vannak!”

Medici Mária is szeretett kártyázni és amint a krónikák feljegyezték, egy kis csalástól sem riadt vissza. Legnagyobb virágzásban IV. Henrik alatt volt, ellentétben XII. La-

jos idejével, mikor is a legszigorúbban üldözték.

Medici Katalin IX. Károly francia királynak írja egyik levelében, hogy udvaránál a kártyások oly kifejezéseket használnak, melyek nagyapja udvarában nem lettek volna megengedhetők. Külön tisztviselői voltak, kik csak arra vigyáztak, hogy az apródok és lakájok ne kártyázzanak. Visszasóhajtja a régi időket és felújítani véli a régi rendeleteket.

Sully, IV. Henrik minisztere, emlékirataiban sokszor panaszkodik királyának nagy játékszenvedélyéről. Többször említi, hogy IV. Henrik gyakran nem merte bevallani nagy veszteségeit és mindég valami más ürüggyel kért pénzt.

IV. Henrik alatt a papok, ha nem volt pénzük, imádságban és misékben játszottak, melyeket a vesztesnek kellett elmondania a nyertes lelkiüdvéért.

1532-ben I. Ferenc francia király adószedőit tiltja el a játéktól, hivatalvesztés, örök száműzetés és vagyonuk elvesztése mellett, a partnereket pedig a nyert összeg duplájának fizetésére kötelezi.

Marseille-ban 12 dénárra büntették a kártyásokat, ha nem tudtak fizetni, levetköz-

tették és megmártották a kikötő, vagy a vár-
árkok vizében.

Chastillon 1572-ben katonáinak eltiltja a
kártyázást és főleg a hamis játékot bünteti.
Ennek büntetése a lándzsával való átszúrás
volt.

Mindezekből láthatjuk, hogy a kártya
Franciaországban a XVI. században már na-
gyon elterjedt volt.

XIII. Lajos tiltó rendeleteivel szemben
Mazarin, a teljhatalmú bíboros miniszter
maga is nagy játékos volt és egy új kártyajá-
tékot is feltalált, a „Hoc“-ot. XIV. Lajos
ugyancsak eltiltja a kártyázást és különösen
üldözi, mint hazárdjátékokat a „Basette“ és
„Hoc“ játékot. De mit tesznek a játékosok?
Egész egyszerűen elkeresztelik ezeket a játé-
kokat „Fáraó“-nak és „Barbakola“-nak.

A fáraót is Mazarin találta fel. Olasz ván-
dor színészek terjesztették egész Európában.
Ezek hozták el Magyarországra is.

*

Anekdoták

XIV. Lajos udvarában, mint kertész élde-
gült IV. Henrik és egy Anna nevű kertész-
leány fia, Dufresny, ki igen szeretett kár-
tyázni. Szenvedélyesen játszott és bizony

gyakran megesett, hogy játék közben nagyokat káromkodott. Lajos már többször figyelmeztette, de mit sem használt. Történt egyszer, hogy ismét kicsúszott száján egy kis átkozódás, mikor Lajos épp arra járt. Ezuttal komolyra fordult a dolog, mert a király megfogadta, hogyha még egyszer megtörténik ez, akkor szedheti a sátorfáját. Igen ám, de Dufresny nem tudott játszani káromkodás nélkül. Amint így egyízben búslakodva üldögél, egy kertészlegény megkérdi, miért nem szórakozik, miért nem játszik egy kicsit? Dufresny kapva kapott az alkalmon és megkérte a legényt, hogy mialatt ő játszik, üljön ott mellette és káromkodják helyette.

*

Rohan lovag XIV. Lajossal kártyázott. Vesztett és mikor fizetni akart, a király nem fogadta el spanyol aranyait, hanem Louisdorokat követelt.

A lovag kénytelen volt francia aranyakkal fizetni, spanyol aranyait pedig e szavakkal hajította ki az ablakon:

„Ha már a királynak sem kellenek, mit csináljak én velök?”

A király elpanaszolta az esetet Mazarin bíborosnak.

„Sire! — válaszolt a bíbornok — Rohan úgy játszott, mint XIV. Lajos, felséged pedig úgy, mint Rohan lovag.“

*

Mme. de Sevigné írja, hogy XIV. Lajos is szeretett játszani, mégis nagyon kárhoztatta a Dauphin XV. Lajos és Montespan asszony nagy kártyaveszteségeit, annyival is inkább, mert ezeket az államkincstárból kellett kifizetni.

*

Madame de Montespan Párisban basette-on egy este 4 milliót veszített.

Félelemmel vegyes csodálattal említi leveleiben ezt a játékot Madame de Sevigné, mikor így ír róla:

„La Basette ma fait peur; c'est un jeu traître et empetrant.“

Gèvres herceg és Carigan herceg XV. Lajostól engedélyt nyertek kártyabarlangok nyitására. Divatos volt Párisban ebben az időben az utcai játék is. Itt „biribit“ játszottak.

Dumoulin, Dubarry asszonynak inasa is játéktermet nyitott, hova főleg az alsóbb néposztálybeliek tolongtak. A convent tagjai

pedig Juliet asszonynak, a híres színésznőnek házához jártak játszani.

XV. Lajos francia királlyal bárki játszhatott, mert játéktermei minden jólöltözött egyénnek nyitva állottak. Uralkodása alatt és utána a Lajosok alatt, rettenetesen elfajult a hazardjáték Franciaországban.

A francia forradalom kitörése előtt igen kedvelt volt egy „pokol“ nevű játék. A forradalom alatt azután még jobban elterjedt a kártyázás. Részben, mert az erkölcsök vadultak el és részben, mert szükségük volt valamire, ami a mindennapi borzalmaktól kissé elvonja figyelmüket. 1789-től kezdve a kártya a családi otthonokban úgyszólván teljesen megszűnik és áthelyeződik a nyilvános helyiségekbe, kávéházakba. Kártyabarlangoknak nevezik el ezeket a helyeket, melyek méltán meg is érdemlik nevüket.

*

Anekdoták

Egy ilyen kártyabarlangban történt ez a kis eset is:

D'Ablancourt bizalmas viszonyban élt inasával. Egy ízben, mikor fáraón nagy összeget veszített, a háta mögött álló inasa meg-ráncigálva kabátját, így szólt: „Uram, az ör-

dögbe is, hiszen minden pénzünket elveszíti és a végén még majd én kapok ki“.

*

Ugyancsak Franciaországból emlegetik ezt a kis epizódot is:

Chalabre úr fáraó játéknyszereségéből csinos kis kastélyt építtetett magának. Mikor egy ízben Arnould Zsófia ott meglátogatta, így szólt:

„Igen erős épület ez, pedig kártyából van.“

*

De nemcsak a játék terén voltak könnyűek az erkölcsök, hanem az akkori kornak megfelelően, más téren is. Erről emlékezik meg ez a kis anekdota:

Bussy lovag egy társaságban, ahol két könnyűvérű hölgyike játszott egymással, megkérdezte az egyiket, mibe megy a játék.

„Oh, mi érdek nélkül, csupán becsületre játszunk.“

„Úgy — szólt a lovag — és akkor miből akarják a kártyapénzt megfizetni?“

*

Amint láttuk, a kártya ugyancsak nagy méreteket öltött egész Franciaországban.

I. Napoleon vetett aztán véget e játékszenvedélynek. 1806. I. 24-én szigorú rendeletet bocsátott ki a hazárdjáték ellen. Különben Párisban már 1392-ben is jelent meg tiltó rendelet és a XVIII. század végéig is még életfogytiglani börtönnel, gályarabsággal, sőt halállal büntették a hazárdjátékot.

Napoleon idejében keletkeztek a Piké és a Mariage (márjás) játékok.

A piké

A 32 lapos magyar kártyával játszhatják ketten.

Minden ké négy játszából áll, melyek közül az első és a negyedik duplán számít, hogy mindkét játékos kétszer juthasson előnyhöz. Az előny abból áll, hogy több kártyát vehet fel a talónból

Az első osztást ki kell sorsolni. Aki kisebbet emel, az oszt. A többi ké-ben az oszt, aki előzőleg nyert.

Emelni kell. Emelés után jön a rendelés. Ez abból áll, hogy az osztónak diktálni lehet, hogyan osszon. A rendes osztáskor az 5 lapot az ellenfél kapja, mint talón, a következő három lapot pedig magának veszi talónul az osztó. Azután kettőnként kiosztja a többit. Ettől eltérően is lehet osztani, ha a rendelő

úgy kívánja. Pl. három-három laponként, vagy középen a talónt, vagy végén a talónt. Ezeket lehet variálni, de másféleképen osztani nem szabad. Ha rendelés nincs, az osztónak szabályszerűen kell osztania. Tévedéskor a rendelőnek joga van új osztást követelnie.

Most a talón felvevése következik. Előbb le kell tenni a használhatatlan lapokat (ötöt vagy hármat, esetleg az, aki ötöt vesz fel, oly jó kártyája lévén, hogy nem használhatja mind, hagyhat egyet, vagy kettőt fekvé. Ezeket a hármat vevő köteles felvenni. Aki hármat vesz, csak akkor hagyhat fekvé, ha az öt lapot vevő is fekvé hagyott, ez esetben egyet hagyhat) és azután felvenni a talónban lévőket. Ezzel a kártyánkat igyekezzünk javítani. Hogy melyik a jó kártya, lássuk mi a cél.

A cél minél több pontot elérni. Ezt elérhetjük bemondásokkal, számlálással és levével.

A bemondásokat az előnyös, vagyis aki öt kártyát vett a talónból kezdi. A bemondások sora:

1. a lapok száma,
2. az összeköttetések,
3. a figurák.

A lapok száma azt jelenti, hogy egy színből hány lapunk van.

Értékük annyi pont, ahány a lapok száma.

Az összeköttetések:

A terc értéke 3 pont.

A kvart értéke 4 pont.

A kvint értéke 15 pont.

A szekszt értéke 16 pont.

A szept értéke 17 pont.

Az okt értéke 18 pont.

A figuráknál három egyforma értéke 3 pont.

A figuráknál négy (vannak) értéke 14 pont.

Pontokat érhetünk el a számlálással is.

Minden hazavitt ütés 1 pont.

A kezdő hívás is 1 pont.

Az utolsó ütés 2 pont.

A levét akkor szerezzük meg, ha az ütések nagyobb számát hazavittük. Egyenlő ütesszámnál nincs levé.

A levé értéke 10 pont.

Pontokat szerezhethünk még a hatvanással, kilencvenessel, maccsal és a dupla játékokkal.

A hatvanast akkor érjük el, ha a kézből való bemondásokkal (hozzászámítható az első kihívás és ütések száma is) és ütésekkel elérjük a 30 pontot úgy, hogy az ellenfél

egyét sem tudott mondani. Ekkor 29 után harminc helyett hatvanat számolunk.

Kilencvenest akkor csinálunk, ha a kézből való bemondásokkal a nélkül, hogy az ütéseket hozzászámoltuk volna, az ellenfél egyetlen bemondása előtt elérünk 30 pontot. Ekkor 29 után kilencvenet számolunk.

Maccsnál, azaz ha az ellenfél egy ütést sem csinált, a számláláshoz még külön 100 pontot számolunk.

Dupla játék egy ké minden első és utolsó játsz mája, melyben a számlálások duplán számíttatnak.

Az összeköttetéseknél mindig a nagyobbakat kell előbb bemondani, úgyszintén a figuráknál is. A sorrend szigorúan betartandó. Nem lehet figurabemondás után összeköttetést bemondani.

Természetesen minden magasabb bemondás rontja az ellenfél kisebb bemondását.

Ha az előnyös lapjai jók, joga van az osztónak megkérdezni, milyen színből van.

Az ellenfélnek jogában áll a bemondásokkal addig várni, míg ütéshez nem jön. Hatvanánál és kilencvenesnél már előbb kell rontania.

„Hány lap még?“ kérdéssel érdeklődhetünk a felől, hogy a bemondott és jónak bi-

zonyult lapszámból hány van még kézben. A talón felvevésénél, mindég meg kell várni az előnyöst, hogy felveszi-e mind az öt lapot és csak azután, mikor azt megengedte, nézheti meg a másik a talónját.

Ha a bemondásnál a lapszámok egyenlők, a pontszám dönt, ha a pontok is egyenlők, úgy a lapok abban a játékban nem számítanak. A lapok értéke: disznó 11, figurák 10, a többi, ami rá van írva 9, 8, 7, stb.

A pikében hangosan kell számlálni.

A talónból felvett lapokat visszacserélni vagy a skartba letetteket felvenni nem szabad.

Ha a kék összeszámlálásánál egyenlő a pontok száma, akkor a következő ké duplán számít.

Ha mindkét játészó dubliban marad, azaz 100 pontnál kevesebbje van, akkor a pontok számát a következő kében a nyerő felírhatja magának.

Az eddig említett pontszámokon kívül, még külön pontok is feljegyezhetők. És pedig:

A kilencevenesért külön 200 pont jár, melyet két vonallal jelzünk.

A macs után a számláláshoz még 100 pontot és külön 300-at írhatunk fel.

A ké végén az, akinek több pontszáma van, még százat ír.

Ha a veszítő fél 100 ponton alul maradt a kében, a nyerő felír magának még százat és még annyit, amennyi a veszítőnek a százból hiányzik.

•

A márjás

A legegyszerűbb játék a márjás. A 32 lapos magyar kártyával játsszák. A kettes márjás a legismertebb.

Az osztó öt lapot ad partnerjének és ötöt vesz magának, ezután a tizenegyediket felüti és a megmaradt kártyacsomót ráteszi. A felütitött lap az adú. Ez az adú hetessel bármikor, de legkésőbb az utolsó ütés kihívása előtt kicserélhető.

Pontszámuk csak az ászoknak és tízeseknek van. Mind tízet számít. Ütő értékük ász, tízes, király stb.

Pontszám még a játék végével a játék közben kimondott és kimutatott egyszínű király és felső. Húszat-húszat számítanak, adúból negyvenet.

Adúval csak akkor lehet ütni, ha a talónból kifogytak a kártyák.

Játsszák még úgy is, hogy nem ütnek fel adút, hanem az az adú, amelyből először történik király-felső bemonadás.

A kiosztás után a partner hív és az ütés hazavitele után az, aki ütött, egy kártyát vesz magának a talónból, utána a másik. Ez folytatódik addig, míg a talónban kártya van. Az utolsó fedett lapot felvevő köteles azt megmutatni. A játék végén, akinek tizesekből és ászokból, valamint az esetleges bemonadásokból többje van, az nyerte meg a játszmát. Itt említem meg, hogy az utolsó ütés tízet számít.

Ha négyen játsszák a márjást, akkor mind nyolc-nyolc lapot kapnak és a szemben ülők összejátszanak.

*

Ezeknél sokkal modernebb és ma nagy kedveltségnek örvendő játék a „kaszinó”. Csendes, elegáns játék.

A kaszinó

Az 52 lapos francia kártya kell hozzá.

A játék célja 11 pontot összeszedni.

A pontokat összeszedhetjük:

1. Az ütött lapok darabszámából, azaz kártyatöbbletből.

2. A hazavitt pikkek számából.
3. A kártyák pontértékéből.
4. A táblákból.

Kártyatöbblete annak van, aki több lapot vitt haza. Tehát, 52 lapos kártyáról lévén szó, legalább 27 lapnak kell lenni az ütésekben. Egyenlő lapszám esetén áll a kártyatöbblet.

Értéke 2 pont.

Pikkjei annak a játékosnak számítanak, aki többet vitt haza, tehát legalább hetet.

Értéke 1 pont.

A kártyákból pontértéke annak van, aki ászokat, pikk kettest, vagy a káró tizeszt vitte haza. Ezek közül

minden ásznak értéke 1 pont;

a pikk kettesnek értéke 1 pont;

a káró tizesnek értéke 2 pont.

Tábla, vagy mint a játékosok mondják tafelli értéke 1 pont.

A játék menete a következő:

Az osztásnál mindegyik játékos kap három-három lapot és az asztalra kitesznek négy lapot. A többi a talón, melyből a kézben lévő kártyák elfogyása után ismét három-háromat felvesznek. A kártyáknak értékük van és pedig a figurák közül

a bubuké 11;

a dámáké 12;

a királyoké 13;

a többié annyi, amennyi pont van rajta, tehát a hármashárom, a heteshét, stb.

Most kezdődik az ütés. Az asztalon lévő kártyákból annyi pontszámút vihetünk haza, amennyi pontszámot a kezünkben lévő kártyákból össze tudunk állítani, de csak tizenháromig számolhatunk. Pl.: Ha az asztalon egy tizes és egy ász fekszik, melyeknek pontösszege 11, akkor ezt a kezünkben lévő bubbal, lévén ennek is a pontösszege 11, hazavihetjük. Vagy az asztalon fekszik két ötös, egy hármashárom és egy kettes és a kezünkben egy király van, akkor a két ötöst és a hármasháromot hazavihetjük, mert ezeknek pontértéke 13, mint a királyé. Ha nem tudunk hazavinni semmit, akkor le kell tennünk egy lapot.

Ha úgy tudunk felvenni az asztalról kártyákat, hogy ott egy lap sem marad, vagyis ha az összes lapokat felvettük, nyerünk egy táblát. Táblát egy játszma alatt bármennyit lehet csinálni.

A pikk kettest, mert külön értéke van, kiskaszinónak, a káró tizest pedig nagykaszinónak nevezzük.

Ha egy osztásban nincs meg a szükséges 11 pont, akkor a játék tovább megy és a már meglévő pontok átszámítódnak az új osztásba.

Ha a talónban már csak hat lap van, ezt a hat lapot, illetve hármát-hármát, felborítva játsszák ki, úgy hogy az ellenfél is láthassa és kombinálhasson belőle.

Az asztalon maradt lapok az utolsó ütést csinálóé.

A játszmat az nyerte meg, aki előbb elérte a 11 pontot és ezt bemondta. Auszt játék közben is lehet mondani.

A játéknál törekedni kell arra, hogy minél több ászt és pikket vigyünk haza, valamint vigyázni kell arra, hogy a kiskaszinót és a nagykaszinót is hazavigyünk. Vigyázni kell még arra is, hogy az asztalon lehetőleg mindig több, mint 13 pontszámú kártya maradjon, hogy az ellenfél ne csinálhasson táblát.

VIII.

A kártya Olaszországban

A kártya tulajdonképeni őshazájáról, Olaszországról és az ottani kártyáról itt sok mondanivalónk már nem lesz. Hiszen történetünk folyamán oly sok helyen találkoztunk már az olasz kártyával, hogy itt csak az őstörténet legfontosabb adatait említem meg.

A legrégibb nyom Petrarkához és Dantéhez vezet.

Petrarca [1304—1374] (De Remediis utriusque fortunae. Cremona 1492) különbözö játékokat említ meg, de a kártyát nem ismeri. Beszél ... de ludo taxillorum ... de ludo aleae et calcorum ..., ... de ludo taxillorum prospero ... de pilae ludo ..., ... de ludo palestrarum ... stb.-ről.

Pietro Aretino [1492—1556] szerint a kártyajáték feltalálói a németek:

„Ecci saltato in capo i segni, che in noi imprimono i Tedeschi: e perche ci dipingono con cuori e con i fiori, con cui ci abbelliscono ancho i Francesi; non dicemmo eltro ne lo esponore le qualita di noi: hor ci pare ditornare a dirti che gli Alamanni inuentori et espositori di quanto c'è di buono e di cattiuo“.

A XIV. század olasz írói seholsem említik a kártyát. Már-már azt hihetnők, hogy ez ebben az időben nem is volt még ismeretes, mikor Dante Purgatóriumában ezeket a sorokat olvashatjuk:

O, dissì lui, non sé tu Oderigi

L'onor d'Agobbio et l'onor di quell'arte

Che alluminar é chimata in Parisi?

Frate, diss'egli, più ridon le carte

Che pannelleggia Franco Bolognese:

L'onore é tutto or suo, e mio in parte.

(Purg. XI. 79—84.)

„Ó“ — szólék — „te vagy Oderisi, látom:

*Agobbio s a művészet dísze, melynek
neve fényfestés Párizs városában“.*

„Testvér“ — szólt — „vígabb színeket viselnek
bolognai Franco rajzai; (kártyái) nékem
részem van dicsőségből: ő betellhet.

(Babits ford.)

Dante itt a párizsi fényfestést említi meg, ez akkoriban már nagyon elterjedt dolog lehetett. Érdekes, hogy Francot, mint kártyafestőt ismeri, pedig inkább könyvdíszító és híres miniatűrfestő volt.

Dante festőjén kívül egyedül Visconti Fülöp Mária által festetett kártyákat ismerjük ebből a korból Itáliából.

Bernini szerint (Istoria delle Eresie. Venezia, 1724. T. IV. p. 157.) sienai szent Bernát a bolognai szent Péter-templom lépcsőjéről 1423-ban prédikálván, a kártyajátékot és a kártyázókat kárhoztatta. Prédikációjának oly nagy volt a hatása, hogy a hívek tömegesen hordták

oda kártyáikat és elégették. Egy a hívók közül sírva borult eléje:

„Atyám, én nem tanultam más mesterséget, mint a kártyafestést, és ha te most ezt is elveszed tőlem, családom is, én is éhenhalunk“.

„Si nescis aliud pingere? — válaszolt a szent — hanc imaginem pingere, nec te omnino pigebit“. „Te nem tudsz mást festeni? Fessél ilyen képet“ és ezzel egy lapocskára a napot rajzolta és beleírta az akkor még szokatlan jelzéssel IHS-sel Jézus nevét.

Oly kapósak lettek ezek a képecskék, hogy a festő meggazdagodott belőlük.

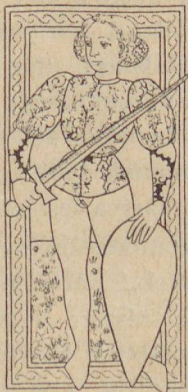
*

Ennyit véltem még megemlítened az olaszországi kártya őstörténetéből. A többi adattal elszórtan, úgysis eleget találkozunk még további fejezeteink során is.

IX.

A kártyakészítésről

Az első kártyák rajzolt és festett lapok voltak. Erre mutat Jaquemin Gringonneur francia festőnek 1392-ben VI. Károly francia királyhoz benyújtott 56 sous számlája, melyben



Jaquemin Gringonneur francia festő kártyái

a megrendelt, színekkel és arannyal festett kártyákat számlázza. VI. Henrik francia királyt ugyancsak ilyen kézzel festett kártyákkal szórakoztatták. A kártyák festése jóval a fametszés feltalálása után még divatban volt. Ezt onnan tudjuk, hogy Visconti Fülöp Mária milánói herceg 1430-ban titkárának, Tortonai Marzianonak 1500 arany scudit fizetett egy játszma kártya festéséért.

A kártya nyomtatására az első kísérletek 1423-ban történtek. Kártyákat ezután már csak az előkelők részére festették, a köznép megelégedett nyomtatott kártyákkal is.

Hogy a keleti ősi kártyákat festették-e, vagy valamilyen más módon készítették, az máig ismeretlen. Annyi bizonyos, hogy már az egyiptomiak is ismerték a sokszorosításnak a fametszéshez hasonló módját, az idmázt (patron). Lehet, hogy kártyáikat is így sokszorosították.

Az arabok kártyáikat már papírból készítették, mert hiszen a papírgyártás titkát már ismerték.

A kínaiak, kik a papírgyártást és a fametszést jóval mielőttünk ismerték, egész bizonyosan már papírra nyomtatott kártyákkal játszottak.

A kártyáknak kartonlapokra való nyomtatása európai találmány.

Az első kártyák művészi szempontból gyenge kísérletek voltak. Sem a festés, sem a fametszés, sem a rajz nem állott a kor művészi színvonalán. A kártyafestők megúnva az egyforma munkát és mert igen lassú is volt, az idmázzal való sokszorosításhoz folyamodtak.

Ezeket aztán nyilvános vásárokon, nagy kiabálások közt árulták és a paraszti nép becses kincsek gyanánt vásárolta.

Az első kártyák technikája nagyon kezdetleges. Rikítószínűek és primitív rajzúak. Hihetetlen ez Dürer és Cranach korában.

Az elsők, kik a kártyákat fametszés útján sokszorosították, a németek voltak. Az üzletszerű gyártást és terjesztést ugyancsak ők kezdték el. Német gyáarak árasztják el már a XV. század közepén egész Európát kártyával.

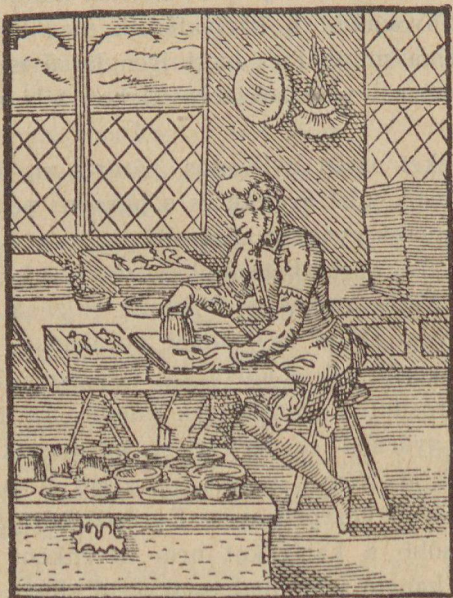
Később a kártyákat nem egyenként festették, hanem sablónnal (magyarul idmáz, rettenetes szó) színezték. Ez sokkal olcsóbb volt és sokkal hamarabb ment.

*

Az augsburgi városnaplók 1418-ról egy *Kartenmacher* nevű polgárról emlékeznek meg.

Illuminator imaginū. Brieffmalcr.

Effigies varijs distinguo coloribus omnes,
Quas habitu pictor simpliciore dedit.
Hic me peniculus iuuat officiosus in omni
Parte, meumq; vagis vestibus ornat opus.



Cuiq; suum tribuo quem debet habere colorem,
Materijs cultus omnibus addo suos.
Vrimur argenti, radiantis & utimur auri
Munere, cum rerum postulat ordo vices. . .
Omnibus his furias pictoribus imprecor omnes,
Qui bene nec pingunt, nec vigilanter agunt.

Kártyafestő a XVI. századból
Amman rajza 1568-ból

A nürnbergiek 1433-ban *Ell Kartenmacherint*, 1438-ban *Margret Kartenmalerin-t*, 1462-ben *Pueri Stephan Kartenmaler-t* említenek meg.

„*Brief*“-nek nevezték minden egyoldalon rajzolt, díszített, nyomtatott papírlapot. Ez az elnevezés jóval későbbi, mint a kártya név és nem kizárólag kártyát jelentett. Hogy a XV. században kezdték csak használni, tehát jóval később, mint a „*Karte*“ elnevezést, az kitűnik a nördlingeni 1539-i tanácsnaplóból:

„*Franz Böglin (Kartenmacher) Supplizirt Franz Scharphen (Kartenmahlern und Buchdruckern) abzustreichen, das er Karten nit offentlich im Laden neben Büchern vund priefen feil haben soll. Ist im geantwort sein Bitt hab nit statt, weil er, so mög er auch einen Laden besteen und darin feil haben sein arbeit.*”

Ez kétségtelen bizonyítéka annak, hogy a „*Brief*“ és „*Karte*“ különböző dolgok voltak és hogy „*Briefmaler*“ és „*Kartenmacher*“ két különböző foglalkozás volt. De ez nem zárja ki azt, hogy mindkettővel egy személy is ne foglalkozott volna.

A német kártyagyártás elején nagy kincs volt egy-egy pakli kártya és mint drágaság nemcsak ajándék volt, hanem mint kelengyerész is szerepelt. 1474-ben Mantuai Borbála,

Württemberg gróf neje, menyasszonyi ajándé-
kul egy tucat kártyát kapott, mely még most
is látható a stuttgarti régiségtárban.

*

Németországban a kártyajáték a XV. szá-
zadban már annyira elterjedt, hogy iparsze-
rűen kellett a kártyákat előállítani. Ez a kár-
tyaipar aztán elárasztotta egész Olaszországot,
úgyannyira, hogy a velencei kereskedők
1441 október 11-én azzal a panasszal fordul-
tak tanácsukhoz, hogy a velencei kártyagyár-
tás és nyomtatott képek ipara a külföldről be-
hozott ilyen cikkek nagy tömege miatt annyira
leromlott, hogy nem tudnak belőlük megélni.
Kérik, hogy ilyen áruknak behozatala bünte-
tés terhe mellett tiltassék meg. Hogy meny-
nyire elterjedt volt ez az ipar és hogy meny-
nyit szállítottak már ekkor is németek kül-
földre, kitűnik az ulmi krónikából, hol

Charthen Spiel-Handel

cím alatt 1474-ből ezt olvashatjuk:

"Die SpielCharthen wurden leglenweis (kis
hordókban) in Italien, Sicilien, auch über
Meer geschift, gegen Spezerey und andere

Waaren verstoehen, woraus die Menge der Chartenmacher, so sich hier aufgehalten, abzunehmen ist.“

*

Anyaguk szerint is nagyon különbözők a régi kártyák. Csontlapok, fatáblácskák, kartonok, sőt Breitkopf említi a kártyáról írt könyvében, hogy látott egy XVI. századbeli kártyát, mely ezüstlapokból állott, a rajzok bevésve és aranyozva voltak rajta.

Volt bőrből készült is, mint azt de la Vega Histoire de la Conquête de la Florida című művében megemlíti. Ilyennel játszottak a katonák Florida megvételénél.

A franciák szerint la Hire nevű párizsi jött először arra a gondolatra, hogy a kártyaképeket kivágott papírlapokkal sokszorosítsa. Ezt elnevezte volna Coeur Valet-nek és innen nevezték a kártyakészítőket Treffle Valet-eknek. Ez természetesen nem igaz, mert a németek már jóval előbb ismerték a sokszorosításnak ezt a módját.

Bécsben 1444-ben már kártyafestőcéhek alakultak.

Híres kártyafestő volt Johan Volay, ki francia, spanyol és olasz kártyákat festett.

J. Goyrand XII. Lajos idejében (1498—1515) élt. Kártyáinak neveket adott és pedig:

a királyoké:

káró: Cezar,
kőr: Charles,
treff: Artur,
pikk: Dávid;

a dámáké:

Judic,
Rachel,
Persabée.
Heleine,

Emav vagy Jan Hemav és Claude Astier kártyái ugyancsak ebből az időből származnak, de kártyáiknak nincsenek neveik.

I. Ferenc idejéből valók (1515—1547) P. Leroux, Julian Rosnet és R. Lecorny kártyái.

Ugyancsak ebből az időből származó Ch. Dubois kártyáinak nevei idegen befolyásra engednek következtetni s különösen spanyolra, mert a királyok neve itt: a dámáké pedig:

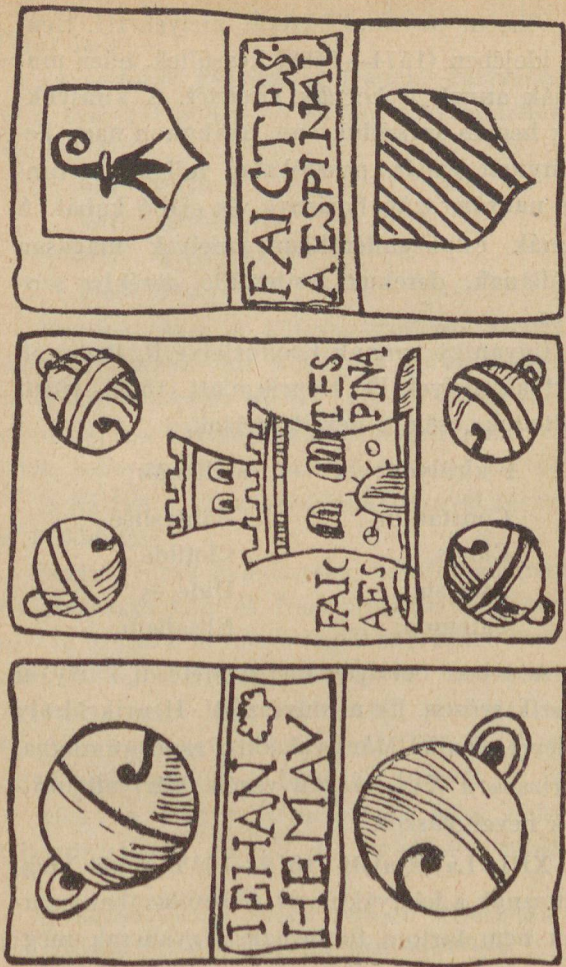
Julius Cesar,	Heleine,
Charles	Lucesse,
Hector,	Pentaxlée,
Dávid;	Beciabée.

Itt a valeteknek is vannak neveik és pedig:

Prien Roman,
Capita Fily,
Capitane Vallant,

a pikk bub neve helyén a festő Ch. Dubois neve áll.

II. Henrik idejéből származó kártyák (1547—1559) nem tüntetik fel a festők neveit. A kártyák nevei itt ismét megváltoznak.



Iehan Hemav kártyái a XV. századból.

Vincent Goyrand kártyái, melyek III. Henrik idejében (1574—1589) készültek, hűen mutatják annak a kornak viseletét. A királyoknak hegyes szakálluk van, nyakukon nagy keményített gallér, posztókalap tollal, bő, rancos nadrág, szűk harisnya, és elálló kabát. A dámák csipkegallérokban, melyek magasan felállanak, derekuk testhezálló derékba szorítva.

Ugyanígy vannak felöltöztetve R. Passarell kártyái, melyek IV. Henrik alatt (1589—1610) festettek, csak a neveik mások.

A királyok:	a dámák:
Constantin,	Pantasilée,
Clovis,	Clotilde,
Auguste,	Dide és
Salomon;	Elisabeth.

Az olasz befolyás Pietro Meferdi kártyáin látszik erősen. Ez a művész IV. Henrik király nejével, Medici Máriával jött Franciaországba, Párizsba a XVI. század végén. Kártyafiguráinak nevei olaszok.

XIII. Lajos alatt (1610—1643) ismét megváltoznak a kártyák nevei, felsorolásukat azonban nem tartom fontosnak. Ugyancsak meg-

változnak a nevek XIV. Lajos idejében (1643—1715) is.¹⁾

Az angolok átvették a francia kártyákat, de a színeket ebben az időben átkeresztelték. Így lett a

kőr: hearts,
káró: diamonds,
treff: spades és a
pikk: clubs.

Vannak, akik a kártyanyomtatás feltalálását a németalföldi Kosternek tulajdonítják, de ez tévedés, mert Koster csak 1420-ban metszette fába a kártyafigurákat, holott a kártyajáték ismerete akkor már közel százéves volt.

A kártya a fametszés feltalálásával terjedt el különösen.

Nagy gyáarak keletkeznek Németországban, Franciaországban és Olaszországban. Németország árasztja el mégis legjobban egész Európát. A velencei kártyafestők és kereskedők 1441-ben, mint már említettük, panasszal is fordulnak ellene a tanácshoz. Híresek ebben az időben a paduai és ferrarrai kártyák.

Hogy a kártya Németország után Felső-Olaszországban terjedt el legjobban, annak

¹⁾ Kártyaképek a Magyar Nemzeti Múzeumban a könyvtárban Gymn. 238n jelzés alatt találhatók.

okát abban kell keresnünk, hogy a német tanuló ifjúság a felsőolaszországi városokat lepte el jobban és abban, hogy a nürnbergi és augsburgi kereskedőknek abban az időben közvetlen kapcsolatuk volt Velencével.

A kártyagyártás főhelye ebben az időben Ulm volt.

Angliába a kártya a XIV. században már ismert volt. Angol katonák hozták be, kik az olasz és spanyol háborúkban Hawkwood és más szabad kapitányok alatt szolgálván ott, megtanulták.

1463 előtt mindenestre már ismert volt itt is.

IV. Eduard már eltiltja a kártyák behozatalát, mert a behozott kártya rontja a hazai ipart.

Erzsébet királyné alatt a kártyagyártás monopólium volt és I. Jakab csak olyan kártyákkal engedélyezte a játszást, melyek hazai gyártmányok.

Érdekes, hogy míg egész Európában tiltják, üldözik, elnyomják a kártyát és ezzel iparát is, addig Anglia már ekkor felfedezi nagy kereskedelmi értékét és rendeletei csak védik, támogatják ezt az ipart.

A kártyaiparról beszélve, nézzünk meg egy-két régi híresebb kártyát is.

Velencében száz évvel ezelőtt még meg volt a Durazzo grófok birtokában egy XV. századbeli díszesen festett kártyajátzsma. Ezt Jacobello del Fiore, a Velencében 1415 körül élt híres festő festette. A kártyák meglehetősen nagyok voltak és a figurák aranymezőbe voltak festve. Idmázzal volt sokszorosítva a rajza és papírra nyomva. Három király, két dáma és két bub volt benne, melyek közül az egyik lovon ült.

Az „Ambraser Sammlung“-ban, mely ezidőszerint Bécsben van, három játszma XV. és XVI. századbeli kártyát őriznek. Egyik dúsan aranyozott és gazdagon színezett szép kártya. A rajzok elég gyengék, de mégis szebbek, mint sok későbbi korból valók. A négy színt itt négy címer helyettesíti, az egyik egyfejű fekete birodalmi sas sárga mezőben, a másik a fehér cseh oroszlán vörös mezőben, a harmadik a magyar címer és a negyedik három arany liliom kék mezőben. Minden színhez 12 lap tartozik, melyek közül a király és királynénak nincs száma, de a többi írott számokkal van megszámozva. A rajzok nagyon különbözők. Szerepelnek köztük Németország, Franciaország, Csehország és Magyarország majdnem összes méltóságai, de vannak örül-

tek, trombitások, heroldok, borbélyok stb. is köztük.

A másik játszmán vadászok, kutyák és vadak szerepelnek, a harmadikon, mely igen nagy kártya, majmok és különféle gyümölcsök vannak. Hátlapján az osztrák tiroli főhercegi címer ékeskedik.

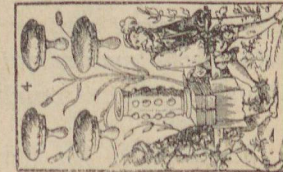
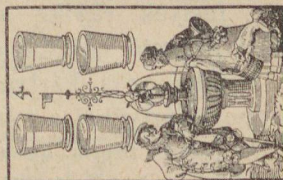
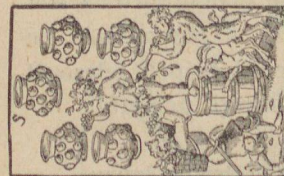
A turini múzeumban van 24 drb. kártya, a velencei Correr-múzeumban 4 drb és Rothschild Párizsban 33 lapot őriz, melyek mind a XV. század elejéről valók és annak a kornak a művészetét jellemzik.

A stuttgarti királyi könyvtárban van 4 kártya, melyek 1425 tájékról valók és egy-egy német művésztől származnak.

Carpantier birtokában volt Rouen-ban 14 drb. kártya a XV. század első feléről. Ezek kiválnak szép művészi kivitelükkel és azért is, mert ezek az elsők a francia színekben és a figuráknak a prototípusait mutatják, melyekből a mai francia kártyák alakultak.

Amman Charta Lusoria könyvében egy kártyát ismertet 1588-ból. Ezen a kártyán érdekesen összeegyezteti a tudományt a korhelykedéssel.

A kártya színei nem az ekkor már ismert német kártya rendes négy színe, hanem merőben újak.



Amman kártyaképei. Charta Lusoria könyvéből 1588-ból.

Egy színt, a kelyhet átvesz a trappola színei közül. Párjául a mustoshordót választja. Ezek a korhelykedés színei. A másik kettő egyike az ősi könyvnyomtatók primitív betűfestékező pamacs, másika a könyv maga. Ezek a tudás színei.

A kártya 54 lapos. 1—9-ig számok, a tizes a királyné, ezután alsó következik, majd felső és végül a király. Van ezeken kívül két lap még, melyek egyike szerelmes pár, másika gitárt pengető hölgy.

Mintha ez a kártya lenne az átmenet a trappola-kártyából a német kártyára.

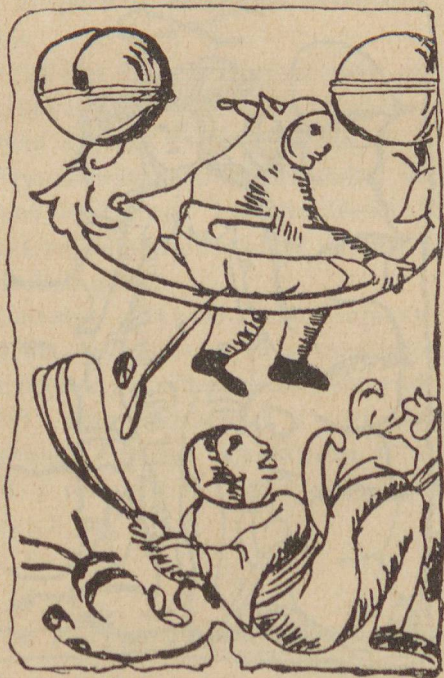
Az egyes lapok az akkor durva ízlés rajzaival vannak telepingálva. Többnyire az életből vett jelenetek. Érdekes, a pamacsszín hetese. Ezen a férj kegyetlenül csépelí feleségét. Ez a versike van hozzá latinul, németül:

Nulla Uxore mala res est deterior, ausu

*Quae superat pestem, & nigra aconita, suo
Desine, fuste malum qui pellere niteris, uno
Pulso, bis quinis panditur hospitium.*

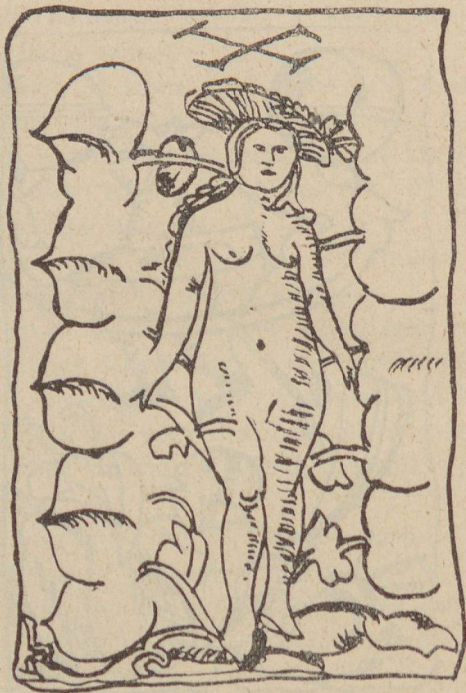
Nichts ergers kan auff diser Erden |
Dann ein böss Weib erfunden werdn |
Welch alle giffť | wie herb die sind |
Mit irer bössheit iberwind.

Lass ab | der du mit Prügeln stard |
 Ausstreiben wilt all bossheit arg |
 Schlegst du gleich einen Teuffel drauss |
 Besitzen zehen dasselbe Hauss.



Úgy látszik, a költő, kit a címlap, mint a
 császártól koszorúzott költőt emleget, alapo-
 san ismerhette a női nemet.

A kártyaképek a XVI. századból jellemzik az akkori kor durva erkölcsét. A kor szelleme rányomta bélyegét még a kártyák képeire is.



A nürnbergi német múzeumban van egy XVI. századbeli erfurti kártyacsomó, mely igen durva, sőt mondhatnám trágár jeleneteket örö-

kít meg. Egyik képünk a XVI. század második feléből való nürnbergi kártya hasonló ízlésű lapja.

Később aztán szimbólikus vonatkozásokkal, allegórikus alakokkal díszítették a kártyákat.

1724-ben Bajorországban már rendezik a kártyagyártás kérdését és megállapítják a kártyák anyagát és főleg rajzait.

Franciaországban a forradalmi idők szimbólikus kártyáinak helyettesítésére Napoleon újakat rajzoltatott Daviddal. Ezeket 1809-ben metszették acélba.

Gatteaux 1811-ben ismét újakat rajzolt, melyeket fametszés útján sokszorosítottak.

Ezeknek az újításoknak nem volt sikerük és 1813 után visszatértek a régi kártyákhoz, melyeknek típusát hivatalosan is állandósították a restauráció alatt, s melyek azóta sem változtak.

X.

A kártya a többi országokban

Érdekes, hogy a kártya feltalálását majdnem mindegyik nemzet magáénak tulajdonítja. Vetélkednek érte, mint Homerosért a hét görög város.

A francia Menestrier nevű jezsuita a kártya felfedezésének idejét 1320—1392. évekre teszi és szerinte a kártyát Franciaországban találták ki. Ez a hiedelme természetesen csak onnan eredhet, hogy ismervén a fent említett festett kártyák történetét, úgy gondolta, hogy ez lévén az első nyom, csakis franciák lehetnek azok, kik feltalálták a kártyát.

1300-ban a kártya már ismeretes Németországból is. 1331-ben Spanyolországban a calatraviai rend szabályai eltiltják a kártyázást. I. János Kasztília királya 1387-ben hasonló rendeletet ad ki. Hol van a francia Menestrier 1392. évbeli kártya felfedezésével mindezektől?

Spanyolországban 1332-ben említik először a kártyát. XI. Alfons Kasztília királya a térdszalagrend szabályaiban a lovagoknak más játékok mellett ezt is eltiltja. Ez az évszám nem irányadó, mert Olaszországba a spanyolok már 1267, illetőleg 1282-ben átvitték III. Péter aragoniai király és a spanyol-kasztíliai herceg seregeivel.

I. János Kasztília királya 1387-ben és V. Ferdinánd 1474-ben szigorú büntetés terhe alatt tiltják el a kártyázást. Ferdinánd és Izabella 1476-ban ugyancsak eltiltják.

Hogy a spanyolok a kártyát már régebben is ismerték, mint a fent említett dátumok, az már abból is következtethető, hogy oly népekkel voltak körülveve és oly nemzetekkel érintkeztek, melyekről biztosan tudjuk, hogy már régebben kártyáztak, hiszen Spanyolországban I. János 1387-ben eltiltja a kártyát, 1388-ban pedig I. Károly kasztíliai király.

Az első játékot az angolok szerint I. Eduard angol király hozta keletről 1272-ben kereszteshadjáratából, s naplójában, mint „négy király“ játékról emlékezik meg. Ez a spanyoloknál terjedt el legjobban, mint a sok spanyol név mutatja. Primeros volt a terc major neve. Spanyol nevek még a „spadilla“, „mamilla“, „matador“, „basta“ stb.

A spanyolok a l’Hombre és Quadrille játékuknak már a nevükben is elárulják a nemzeti jelleget. A l’Hombre embert jelent és vagy az ember életefolyását akarja jelképezni, vagy azt akarja kifejezni, hogy ez a játék emberhez méltó, azaz mély gondolkozást igényel. Hogy mikor keletkezett a l’Hombre-játék, bizonyosan nem tudjuk, de valószínű, hogy a trappola-kártya franciává való átalakulásakor játszották először. Soká, majdnem az ezer-nyolcszázas évekig, trappola-kártyával is játszották, mégpedig szülőhazájában, Spanyol-

országban és Olaszországban. Hogy ezzel a trappola-kártyával is játszották, azt onnan következtethetjük, hogy egyes színek nevei meg-egyeznek a trappola-kártya színeivel. Így pl. a spade ász neve „Spadiglia“ volt, a bastoni ászé, „Basta“, a vörös (denari) ászé, a pointé „Pontó“ stb. A quadrille-játék nevei szintén érdekesek. A színek neve itt „Palos“ volt, az ütőkártyáké pedig, mint a spanyol bikaviadaloknál a győzők neve, „Matadoros“.

A spanyol kártya jegyei később a „copas“, „ores“, „espados“ és „bastos“ voltak. Elhagyták a királynőket és helyükbe az alsók kerültek „sota“ névvel. A kártya kilenc számjegyes volt és így 48 lapból állott.

A flamandok is maguknak vindikálják a kártya feltalálását és hivatkoznak arra, hogy a kártya elődje, a kocka, hazájukban nagyon el volt terjedve.

Paschasius Justus, egy neves flamand orvos, 1560-ban egy könyvet adott ki „De alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate“ címmel, melyben a cseh Ziska példájára, ki végrendeletében azt hagyta meg, hogy bőréből dobót csináljanak, úgy végrendelkezett, hogy bőréből egy játéktáblát vonjanak be, csontjaiból pedig kockákat csináljanak, hogy

minden dobás elriassza a játékosokat a játéktól.

Ebből arra akarnak kilyukadni a flaman-dok, hogy ahol kockáztak, ott valószínűleg kártyáztak is.

✱

Az angolok, kiknél VIII. Henrik, Anglia királya 1541-ben a kártya-, kocka- és Paume-játékot eltiltja, csak 1800-ban ajándékozzák meg a világot egy kártyajátékkal. Ekkor találja fel Hoyl Ede a „Whist“-játékot. De ez nem akadályozza meg az angolokat abban, hogy a kártya feltalálását megukénak vallják.

Ebből a whistjátékból fejlődött ki a ma is igen kedvelt bridge (bridzs) játék.

A bridzs

Két csomag francia kártyával játsszák, négyen. A két csomag hátlapjának elütő színűnek kell lennie.

A játék célja, minél több ütést csinálni.

Játék előtt a helyet kell kisorsolni. Aki a legkisebb kártyát húzza, annak van joga helyet választani. Vele szemben, mint partner, a második legkisebb kártyát húzó ül le. Ha ketten egyforma kártyát húznak, úgy a szín

irányadó. Legkisebb a treff, utána a káró, majd a kőr és pikk következnek. Ez az ülésrend egy röberre érvényes, mely után újból sorsot kell húzni az ülésre. A partnereknek okvetlen fel kell cserélődniök, még abban az esetben is, ha ismét a két előző húzná a két legkisebb lapot. A harmadik röbbernél azok kerülnek össze, kik még nem játszottak együtt.

A legkisebb lapot húzó oszt.

Az osztó partnere keveri a következő osztás kártyáját és a jobb szomszédja elé teszi.

Az osztás sora balra megy. Az osztó jobb-ján ülő emel. Egyenként kell a lapokat kiosztani.

A játékot az nyeri, aki eggyel több ütést visz haza. A partnerek ütései együtt számítanak. A hat ütésen felüli ütések „trikk”-eknek nevezzük. Tehát egy trikk hét ütés, két trikk nyolc ütés stb. 7 trikknél több nem lehet.

Az ütéseknél színt színre kell adni. Ha nincs, dobható bármi. Joga van a játékosnak — ha valamelyik színe hiányzik, vagy kifo-gyott — aduval ütni, de ez nem kötelező.

A játék bemondással kezdődik. Az első mond színt, de, ha nincs megfelelő lapja, passzolhat is. Ez esetben a következő lesz a bemondó. Színbemondás után kezdődik a licitáció.

Minden színnek egység van. A treff 6, a káró 7, a kőr 8 és a pikk 9 egység. A szanzadu 10 egység. Ha valaki játékos akar lenni, azaz azt akarja, hogy az ő lapja utáni bemondás szerint legyen adu, akkor arra kell törekednie, hogy a többieket túllicitálja. Az egy treffet, mely csak hat egységet ér, rontja az egy káró stb. Az egy kárót ismét lerontja a két treff stb. Kisebb színnel mindég rontható a magasabb szín, bár a számértékük egyforma. Pl.: két pikket túllicitálja a három treff, holott a számértékük 18—18.

Három treffre két pikket mondani nem lehet.

A bridzsben egy játszma vagy rőbber alatt két ugyanazon partnerek által megnyert játékot értünk. A parti független az osztás számától, mert ez a trikkekből származó pontokból áll, melyet a vonal alatt jegyzünk fel.

A bridzstábla ilyen:

36	
	40
24	
21	

A jobboldalon írják az ellenfél pontjait, a baloldalon az író és partnere pontjait. Egy-egy parti, legalább 30 vonalalatti pontból áll. Pl.: az első bemond 4 trikket pikkből és ez lévén a játék tényleg megcsinál 10 ütést, erre a tábla bal alsó felébe beír 36-ot, mert a pikk kilenc egységet számít, csinált 10 ütést, tehát a haton felül négyet és mert $9 \times 4 = 36$, ír tehát 36-ot.

A rőbber 2 *megnyert* partiból áll, ha tehát a következő játékban az ellenfél egyike mond be egy adunélkülit és visz négy trikket, akkor felír negyvenet és így az ellenfélnek is van partija. Ilyen esetben természetesen a harmadik parti a döntő. Azért írt 40-et, mert a szanzadu 10 és elvitt négy ütést, tehát $4 \times 10 = 40$. A következő osztásban ismét az első nyerő mond be két kőrt, de három trikket visz, ír tehát 24-et. Most a következő osztásnál ismét nyer egy partit, bemondván és megcsinálván három kárót, ír 21-et, megvan tehát a második partija is, mivel megnyerte a rőbbert. Ezért külön jutalom jár.

Tehát mégegyszer. A rőbberhez 2 megnyert parti kell és egy-egy partihoz legalább harminc pont az elvitt trikkek után. A vonal alatt csak az jegyezhető, amit a licitáló tényleg meg csinált. Az ellenfél bukásait nem lehet itt je-

gyezni és ezzel partit nyerni. Tényleg nyerni kell ahhoz, hogy rőbberünk legyen. Az ellenfél bukásait a vonal felett jegyzük.

A vonal felett minden bukásért az ellenfél 50 pontot ír saját javára. Ha tehát bemondok 3 treffet, de csak egy trikket viszek el végeredményben, az ellenfél 2×50 -et, azaz 100-at ír önmaga javára a vonal felett.

Minden bemondást joga van az ellenfélnek megkontrázni és a partnernek, vagy játszónak rekontrázni stb. Ha bemondok 3 treffet, megkontrázzák, de megnyerem a kontrát, sőt három trikk helyett négyet viszek haza, a helyett, hogy a vonal alatt 24 pontot írnék, írom a dupláját, vagyis 48 pontot. A vonal felett pedig ugyanekkor, mert a kontrát is megnyerem, írok először is 50 pontot, továbbá minden trikkért, amennyivel a bemondottnál többet csináltam, szintén még ötven pontot. Az esetben, ha kontrát az ellenfél megnyeri, ír vonal felett minden ütésért, amennyivel kevesebbet csináltam, mint amennyit vállaltam, 100 pontot.

A vonal felett az elveszett trikketeket írják a rovásomra, ha azokat én vesztettem el, viszont én írom azokat javamra, ha az ellenfél vesztette. Vonal felett írjuk még azokat a jutalmakat, melyek a kontra, illetve a rekontra stb.

eredményei. Vonal felett íródnak még a figurák is.

Figurák az ász, a király, a dáma, a pász és a tizes. Ha mind az öt figura egy kézben van, akkor az illető szín trikkértékének tízszerese iratik fel a vonal felett. Tehát, ha pikket mondtam be és öt figura van a kezemben, írok a javamra a vonal felett 90 pontot. Ha treff színben történik, ugyanez, írok 60 pontot. Ha csak négy figura van egy kézben, akkor a trikkértékek nyolcszorosát lehet felírni. Ha négy van egy kézben és az ötödik a partnernél, akkor a trikkértékek kilencszeresét írhatjuk fel. Ha 5 figura van a játékos és partnere kezében és pedig úgy, hogy 3 és 2,, akkor a trikkértékek ötszörösét írhatjuk. Ha 4 figura van kézben, függetlenül attól, hogy hány van a felvevő és hány partnere kezében, akkor a trikkérték négyszeresét írhatjuk. Végül 3 figura a színtrikkérték kétszeresének számít, tekintet nélkül arra, hogy a figurák egy kézben vannak-e.

Ha a játékosnak egy aduja sincs — melyet sikén-nek — nevezünk (chikane), a trikkérték kétszeresét írhatja a vonal felett.

Szanzadunál az ászok számítanak figurának. És pedig 3 ász egy vagy két kézben 30

pontot, négy ász két kézben 40 pontot és 4 ász egy kézben 100 pontot.

A figurák értéke kontránál, vagy rekontránál stb. nem változik.

Itt adok egy táblázatot a figurák értékéről. Ezt a rajzot Cs. Forgó István Bridge-iskolájából vettem a többi sok jó bridzstanáccsal együtt.

	Tríkkek	Sikén	F i g u r á k						
			3	3+1	4*	3+2	4+1	5	
Treff . . .	6	12	12	24	48	30	54	60	* egy kézben
Káró . . .	7	14	14	38	56	35	63	70	
Kőr . . .	8	16	16	32	64	40	72	80	
Pikk . . .	9	18	18	36	72	45	81	90	
Szanzadu	10	—	—	—	—	—	—	—	

3 ász = 30; 4 ász = 40; 4 ász * = 100.

A rőbber megnyeréséért a nyerők 250 pontot írnak a vonal felett.

A vonal felett írjuk még a renonszbírságát is.

Van még egyéb írás is. Ha a bemondó hét trikket, vagyis 13 ütést csinál, megcsinálja a

nagy slemmet (slam) és ezért 100 pontot, ha hat trikket, kis slemmet csinál, 50 pontot ír a vonal felett. Ez a jutalom kontra, stb. esetén nem változik.

Egy rőbber tehát 2 nyert mansból (manche) áll. Ha tehát az első két mansot ugyanaz a játékpár nyeri, akkor megnyerték a rőbbert. Ellenkező esetben az nyeri, aki a harmadik mansot nyeri. A rőbber befejeztével összeadandók a játékpár által elért pontok. A két összeg közötti különbség adja a rőbber nagyságát.

*

A játék bemondással kezdődik. Az osztó nyilatkozása után a tőle baloldalt ülő játékoson van a bemondás sora. Az első bemondás után kezdődik a licitálás. Magasabb az a bemondás, mely több pontot, egyenlő pontok esetén több trikket jelent. A játékos túllicitálhatja partnere bemondását is, és saját bemondását is, de saját bemondását, ha a többi játékos már passzolt, nem. Ha egy játékpár mindkét játékosa ugyanarra a színre, vagy szanzadura licitál, az lesz a játékos, aki először mondta be a kérdéses színt, illetve a szanzadut.

A licitálás szempontjából a kontrázás, illetve a rekontrázás stb. nem emeli a bemon-

dás pontértékét. Minden játékos, társának megkontrázott bemondását, rekontrázhatja.

Ha az osztás után mind a négy játékos passzolt, nincs játék és új osztás következik. A licitálás, három egymásutáni passzal befejeződik.

A licitálás befejezte után a bemondó játékos bal szomszédja ad ki elsőnek. A kihívás után az ettől balra ülő játékos, mint a bemondó partnere — kiteríti az asztalra a kártyáit. Jó, ha ilyenkor már rendezve vannak a lapok, hogy a partnere, hamar áttekinthesse. A terítő ettől kezdve passzívan szerepel csak. A kiterített lapokat kombinációba véve kell a bemondott ütések megcsinálására törekedni. A játékos mindég onnan tartozik hívni, hol ütésben maradt. Ha tehát az asztal maradt ütésben, onnan kell hívnia. A bridzs angolul bridge, mely magyarul hidat jelent, tulajdonképpen innen, ettől a kiterítéstől és keresztben való játéktól nyerte nevét. Mert a játékos mintegy hidat képez a két lap között.

Most még meg kell ismerkednünk a *zárolás*-sal is. Zárolni vagy rendelkezni azok felett a kártyák felett lehet, amelyek játék közben felborultak, meglátszottak. Ezek a lapok csak akkor adhatók ki, vagy rá, amikor ezt a bemondó játékos kívánja. Zárolás által azon-

ban senki sem kényszeríthető renonszadásra. A bemondó játékos megmutathatja akár összes lapjait, ezeket nem lehet zárolni.

A játékban színre színt kell adni. Ha tévedésből nem adott valaki és erre rájönnek, ez a renonsz. Ezt szigorúan büntetik. Az asztal nem adhat renonszot. Renonsz csak a már le takart ütésben lehet, addig lehet korrigálni. Aki renonszot ad, az figurákon kívül semmit sem írhat.

Játsszák a bridzsosztásnak egy különleges alakját is. Ha ugyanis mind a négy játékos passzolt, akkor a kézben lévő lapokat, úgy, ahogy vannak, a játékosok egymásra az asztal közepére teszik és ebből oszt keverés nélkül a soron következő osztó. Ezt „hollandi”-nak nevezik. Magyarul „rakott káposzta”.

Itt csak az auktion bridge-el a licitálós bridzsel foglalkoztam. A kontrakt bridzs ettől csak az írásban különbözik. Nálunk ezt ritka helyen játsszák és így, mint egyéb ritkán játszott játékot, nem tartottam szükségesnek megemlíteni.

*

De térjünk vissza történetünkhöz.

A kártya terjed, egyre terjed. Játszanak a kunyhótól a palotáig, a felső körök, éppúgy

mint az alsó néposztályok ezzel szórakoznak. Még az igazán nagyok, a tudósok sem riadnak vissza egy kis kártyajátéktól.

Hogy mást ne említsek, Pitt, a nagy angol államférfiú és a német Lessing, elragadtatással nyilatkoztak a kártyáról. Pitt kijelentette, hogy soha teljesebb gyönyörűséget nem élvezett, mint amikor kártyázott és nyert.

Lessing szerint tökéletlen lények, kik nem tudnak, vagy nem szeretnek kártyázni.

II. Katalin orosz cárnő is kártyázott és gyémántokban játszott. Esténként csak ezekben 70,000 rubel értéket veszített.

Ezekkel szemben Comte, a nagy filozófus elkeseredett ellensége volt a kártyának.

*

Ami ezután következik, az már nem a történelemhez tartozik. Az már új dolog és ez már a mi korunkba esik.

A kártya különben sem olyan játék, mely hamar változna. Évszázadokon át megtartja egy-egy alakját képeinek és a játékok is csak variációk.

A XIX. század semmi újat nem hozott a kártya terén. Se új kártyaképeket, se olyan új játékokat, melyek felemlítésre méltók lennének.

A sakknál talán csak a kártya konzervatívabb.

Ha keletkeztek új játékok is, azok is csak a már eddig ismertetteknek leszármazottjai. Talán most általánosan játszott smén (Chemin de Fer) és bakk (Baccarat) játéknak az őseit kell még megemlítenem. Ez a „makao“. Nevét egy francia gyarmattól „Makao“-tól nyerte, hol a francia gyarmatos katonák találták fel.

Talán ez az egyedüli játék, amit a XIX-ik század hozott és amely még ma is ismert. A többi játék mind régiebb, mind őseredeti.

Érdekes, hogy ez az egyedüli játék, amelyet kártya nélkül is lehet játszani. Kálnoki megemlíti, hogy látott vonaton taliánokat makaózni az ujjukkal. Szemben ültek egymással és egyszerre mutatták fel bizonyos számú ujjukat. Ezeket összeadták és ez volt az egyik lapja. Ezután következett a másiké. Akié több volt, — természetesen a makaószabályok szerint több — az nyert.

A XX. század aztán, mint mindenben, a kártyában is meghozta a maga újítását.

Megjelent az „Eszperantó“-kártya. Ez is négyszínű, csak hogy itt a színek vonalakkal és színezéssel vannak jelölve. Első szín a kék,

második a sárga, harmadik a fekete és negyedik a vörös. Rajzaik az egyes államok címerei.

És ezzel be is végeztük a kártya történetét. Ez minden, amit a kártya történetéről megtudnom sikerült. Nem hiszem, hogy sok rejtett adat lenne még. Mindenesetre igyekszem majd felkutatni és találok még majd módot rá, hogy az érdeklődőkkel közölhessem is.

III. RÉSZ

A kártya Magyarországon

A magyarországi kártyára talán még kevesebb adatunk van, mint Európa többi államainak kártyatörténetére.

Pedig a magyar is szeretett kártyázni.

Mint mindenütt, úgy Magyarországon is megelőzte a kártyát csontocskákkal, kockával, táblával játszott játékok nagy száma.

Közép-Ázsia nomádjai még ma is játszanak egy játékot apró csontocskákkal (ašik ojunu). Ennek a játéknak nyomai még fellelhetők a magyaroknál is, de már csak egy szóban, a „kocka“ szóban. A kocka szó szláv eredetű és a „kostka“-ból lett, mely csontocskát jelent. A kirgízek még ma is juhok kulcsontjával játszanak, kétségtelen hát, hogy a magyarok is hajdanában ugyanígy, ugyan-ezekkel a csontokkal játszottak. Ezeknek a

csontocskáknak nevéől vették át aztán a magyarok a kockajáték nevét.

A kockáról több emléküink van, mint a kártyáról. Mátyás királyról szóló anekdoták közt találjuk ezt.

Anekdota

— Prága hosszú ostroma alatt Mátyás királynak fogyatékán volt a pénze. Katonáinak zsoldját sem tudta már fizetni, és a vitézek zúgolódni kezdtek.

Gondokba merülten járkált egy este a táborában a király, mikor egyszerre zaj üti meg a fülét egy közeli sátorból. A király odament és megállott.

— Negyven arany! hallatszott bent a sátorban, aztán pillanatnyi csend lett, majd több hang ezt kiáltotta:

— Nyert!

Mátyás elmosolyodott. Tehát odabent játszanak és negyven aranyat tesznek egy kockára, a seregnek pedig még a zsoldja sincs meg.

Félrevonta a sátor kárpitját és belépett. Az aranyakkal teli asztal körül az ország főurai kockáztak. Első pillanatban észre sem vették a királyt, és csak akkor ugráltak fel mind, mikor Mátyás megszólalt:

— Jó mulatást, urak!

Az urak nagy zavarban voltak, de a király mosolyogva mondta:

— Csak folytassátok uraim, és ha megengeditek, én is részt veszek a mulatságban.

Úgy is tett, a játék folyt tovább és a királynak annyira kedvezett a szerencse, hogy reggelig 10,000 arany forintot nyert. Ebből a pénzből azután kifizette a katonák zsoldját.

*

Ismert és kedvelt időtöltők voltak ebben az időben az ostábla és malomjáték is.

Egy himzett malomjáték-tábla ma is van a Nemzeti Múzeumban, melyet állítólag Izabella királynő készített volna. Ugyancsak itt találjuk Zsigmond király és nejének ezüst játékkockáját.

Ezek a játékok mind régiek, és oly elterjedtek voltak, hogy már IV. Béla kénytelen volt a kockajáték ellen intézkedni.

A sakk jóval később lép fel. Károly Róbert egy gyönyörű kivitelű sakkjátékot, melynek négy sarka bátyát ábrázolt, négy oldalán pedig gyöngyházzal és arannyal kirakott csatajelenetek voltak, ajándékozott János cseh királynak.

Mátyás királynak kedvelt játéka volt a sakk. Ugyancsak nagy kedvvel játszotta az

ostáblát is. Fel van jegyezve, hogy Mátyás király és Beatrix, Ulászlóval a cseh királylyal gyakran játszottak ostáblát. Comenius Orbis Pictusában a kockáról és ostábláról így ír:

„— CXXXV. Ludus Aleae A' kocka játék (Ostábla játék)

A kockákkal játszunk vagy legtöbb szemekre (aki legtöbbet vet), avagy vetjük azokat tölcséren által valami táblára, amely számokkal megvagyon jegyezve; és ez szerencsén forgó (álló) játékok a kockásoknak.

Szerencsével és mesterséggel játszanak rovatolt fákkal és ostáblán és játszó kártyákkal. Vető kövekkel játszunk a vető táblán, ahol csak maga (csupán) a mesterség uralkodik.

A legtöbb gonddal (mesterséggel) járó játék a vitéz (csata) játék, amelyben, mint egykét seregek egymással megütköznek (harcolnak).“

Vándordíákok régi latin verse, melyet Mészöly Gedeon fordított magyarra a kockázásról beszél

*Mind olyan az verfylyés
Sok hamis szó, versöngés
Ritka hivség, 'siványság,
Kevés abrak, soványság.*

A régiek nagy kockakedvelésének emléke maradt meg sok közmondásunkban is.

Ritkán van a kockásban gazdag.

Ne tégy mindent egy kockára.

Kicsin a kocka, de nagyot fordul.

Cinkjátékban legnagyobb mesterség a vetés.

Vakot vet a kocka.

Sok kockán fordul meg dolga.

A kocka oly hamar vethet hatot, mint vakot

Vagy hatra, vagy vakra.

Bizonyságok ezek a kockajáték nagy elterjedésére.

Nálunk a kockajátéknak csak a legegyszerűbb fajtája volt általánosan ismert, az egy kockával való játék. Erre ebből a közmondásunkból következtethetünk, hogy „Vagy hatra, vagy vakra“, vagy ebből, hogy „A kocka oly hamar vethet hatot, mint vakot“. Itt a vak alatt nem olyan oldala értendő a kockának, melyen nincs semmilyen pont sem, hanem az egypontos oldala. Ez jellemző a magyar gondolkodásmódra, mely a félszemű embert már vaknak nevezi ebben a közmondásban „Örül, mint Vak Laci a félszemének“.

A kártyának legrégebbi nyomait Kapisztrán prédikációiban találjuk. Az 1450-es években Magyarországon járván, a legtöbb helyen a

kocka és kártya ellen prédikált. Ismert tény, hogy a táborban prédikáció előtt mindég összeszedette a kockákat és kártyákat.

Őseink nagy mértékben hódoltak a kártyának. II. Ulászló király udvarában a kártyát egész a botrányosságig fokozódó szenvedéllyel üzték. Wesselényi Ferenc nádor szintén nagy kártyás volt. Murány várában, a szép Szécsi Máriával gyakran rendeztek nagy ünnepségeket, melyeknek legfőbb szórakozása a kártya volt. Brandenburgi Katalin is nagyon szerette a kártyát. Feljegyezték róla, hogy alig győzik kártyával. Zrinyi Péterről is tudjuk, hogy kártyázott. Egy ízben Bethlen Miklóst kérte fel, játszana vele, Ilona lányával, fiával és a páterrel egy kicsit. Bethlen kijelentette, hogy fogadása tiltja a pénzben való játékot. Erre Zrinyiné azt felelte, hogy ezen könnyű segíteni és majd úgy játszanak, hogy fogadását betarthassa. Hozatott egy zsák rézpénzt, mindenkinek adott belőle egy-egy marékkal és ebbe játszottak. A végén aztán úgy a nyörök, mint a vesztők visszatöltötték a pénzt a zacskóba.

A kártya eredetileg a haszonvágy nélküli szórakozás eszköze volt, különösen főurainknál, kiknél a pénz nem számított. Csak később lett haszonérdekre alapított játék, mint min-

den olyan, hol a játék célja versengésre van alapítva.

Érdekes és szellemes anekdota maradt fenn ebből a korból Báthory István lengyel király és erdélyi fejedelemről.

Anekdota

Báthory Istvánnak egy előkelő idegen akarta bemutattatni magát. A várkapitány fogadta, kit az idegen a királynak nézett és oly megtiszteltetéssel beszélt vele, mintha a király lett volna. A várkapitány nem fedte fel magát és az idegen csak este, mikor a király elé került, tudta meg, hogy eddig kivel beszélt.

Este aztán az a megtiszteltetés érte, hogy a király kártyázni hívta. Nagyszerű ötlete támadt ekkor az idegennek, hogy megbosszulhassa magát a várkapitányon. Kijátszotta a tők felsőt és „tök király“-t mondott. A király figyelmeztette, hogy a kihívott lap felső.

„Ejnye, ez ma már másodszor esik meg velem, hogy a „tökfilkót“ királynak nézem — volt a válasz, miközben jelentőségteíjesen a várkapitányra pislogott.

*

Amíg nyugaton sok tiltó és büntető rendelkezés, törvény született a kártya ellen, addig Magyarországon ilyenekkel ritkán találko-

zunk. A nyugati népeknél ezek a rendelkezések vezetnek a kártya eredetére, nálunk azt a kis nyomot, ami van, a nyelvből kell kihasznunk.

Legtöbb emlék a hitvitázó irodalomból maradt ránk.

Pázmány Péter több prédikációjában megemlíti a kockát és a kártyát.

„A kockás és részeges pap, levettések minden tisztiből és méltóságából.”
vagy más helyütt:

„A kiket halálra ítélték és tömlőcben tartanak, nem csak akkor kínlódnak, mikor vagdaltatnak, hanem ha kockát vagy kártyát jádczanak is szüntelenül gyötörődnek.”

Hitvitázó irodalmunk írói műveikben, sőt műveik címében is sokszor utalnak a kockára és még többször a kártyára. 1666-ban három olyan könyv jelent meg, melyek címében kártyakifejezéseket találunk:

Kis Imre: Tök, Mak, Zöld Tromfiára Posa hazinak Veres Tromf;

Pósaházi: Ben Sült Veres Kolop. Avagy: Kis Paternak Veszett Peri.

Czeglédi István: Egy veres tromfosdit Jádtzó Sandal Barátomnak, játék el-vesztéséért való megpiricskeltetése.

Ezek a könyvcímek arra engednek következtetni, hogy a kártyajáték már nagyon elterjedt és jól ismert játék lehetett ebben az időben Magyarországon is, különben ezek az írók nem használták volna műveik címében, mint általánosan ismert kifejezéseket.

De nemcsak a könyvcímekből maradtak ránk a kártyakifejezések, hanem nagy tömegben a tartalomból is.

Kis Imre előbb említett művében így ír:

„Minek előtte meg felellyek Posaházi
fondamentomára, had *vessek veres trom-*
foť Tők Tromfiára.“

Zvonarics Imre és Nagy Benedek: Pázmány Péter pirotsági-ban így beszél:

„Kebledben tarcz bár ez fele makkos
tromfidat: . . .“

és más helyütt:

„De am mennyen el vele ha mit nyer-
het okos emberek előtt az fele *makkos*
tromfal.“

Pázmány így prédikál:

„Nem *kártya* az szent irás, nem
jácczótársaid a szentek, a lelki dolgok
között ne *makktronfoskoggyál.*“

Közmondásainkban is sok emléke maradt
ránk a kártyának.

Nem jó kifititott kártyával játszani.

Kiki a maga kártyájából játszik.

*Ki színével mutatja a kártyáját, elveszti a
legjobb játékot is.*

Kártyájába nézett.

*Felfordult kártyával játszani, se haszon,
se mulatság.*

A tromfot, tromffal szokták elütni.

*A zsidó is megverte a fiát, mikor először
nyert.*

Gond nem játék.

Kutyát kefélek ezen a helyen (vagy vertek).

Egynek nyeresége, másnak vesztesége.

Aki nyerni akar föl is kell tennie.

Sok a játékos, csak egyé a nyereség.

Nincs ki a kártyája.

Másnál vagyon a makkfelső.

Bele látnak a kártyájába.

Disznaja van.

Olyan, mint a kártya közt a hatszem.

Jól tudja keverni a kártyát.

Tökfílkó.

Csak csont a jövedelem.

Érdekes ezeknek a közmondásoknak eredetét vizsgálni, mert igen sok adattal szolgálnak a magyar kártyajáték történetéhez.

„Jól tudja keverni a kártyát“ a hamiskártyásra vonatkozik, ki már ebben a korban is vígan élte a világát.

„A tromfot tromffal szokás elütni“ megtanít arra, hogy az „adu“ (à tout) neve Magyarországon a „tromf“ volt. A XVII. században volt egy játék, melyben a legerősebb szín a veres volt. „Kis idézett művében „... veres tromfot vet Posaházi tök tromfjára...“, Zvonarics és Nagy pedig a „makk tromfot“ mint a gyengeség bizonyítékát használja.

„Nincs ki a kártyája“ a hóbortos embernek. Ha az osztásnál valaki többet vagy kevesebbet kapott, annak nem volt ki a kártyája, az ilyen nem játszhatott rendesen és nem volt lökéletes.

„Olyan, mint kártya közt a haszem“ rávezet arra, hogy a régi magyar kártyának legkisebb értékű lapja a hatszem volt. A német kártya, melyet eredetileg átvettünk, 36 lapos kártya volt. Nem mint a mostani kártya, a hetesen kezdődött, hanem a hatoson. Természetesen ez volt a legkisebb érték. Ebből arra következtethetünk, hogy az első magyar kártya is 36 lapos volt.

„Csak csont a jövedelem“ közmondásunk is a kártyázásra vezethető vissza. Dugonics (Magy. példabeszédek) megemlíti, hogy „kár-

tyával régente a Magyarok mulatságból játszottak. Osztán hozták be a pénzt. Most végére csontokra játszanak, mely a magyar gyomorba nem fér“.

„Aki nyerni akar, föl is kell tennie“ arra tanít, hogy hazard játékot is játszottak eleink, melynél a tétet ki kellett tenni.

„Kiki a maga kártyájából játszik“, „Kártyájába nézett“ „Bele látnak a kártyájába“ stb. világosan bizonyítják, hogy már akkor is szerettek a szerencsének kissé segíteni, hogy már régente is voltak hamiskártyások.

„Gond nem játék“ azt bizonyítja, hogy nemcsak az egyszerű szerencsejátékok voltak divatban, hol a vak szerencse döntötte el a nyerést vagy vesztesést, hanem már játszottak olyan játékot is, hol a játék menetén gondolkodni is kellett.

Balthasar (írói nevén Lorenzo) Gracian spanyol jezsuita moralista *Oracula manual y arte de prudencia* (Madrid 1653) című művéből, melyet magyarul Faludi Ferenc fordításából ismerünk (A bölcs és figyelmes udvari ember.) ered a:

„Nyílt kártyával játszani“ (jugar a juego descubierto) kifejezés.

A „disznaja van“ eredete az, hogy régente a céllövőversenyeken a legkisebb díj egy

disznó volt. Mármost arra, aki nem talált a cél közepébe, azt mondták, hogy már „megvan a disznaja“, „disznaja van“.

1666 július 5-én és 6-án Hain Gáspár és Laudinus (Laudino) András lövészünnepséget rendeztek, melyen 78 lövész vett részt.

A díjak

- 1. Nagy aranyozott csésze . . . 21— forint
 - 2. Egy tucat tál stb. 20— forint
 - 20. Egy ón pintes flaskó . . . 2·24 forint
- és végül

21. A malac a tálacskával . . . 1— forint

voltak. Ez volt az a bizonyos disznó, mely legkisebb díj lévén, keveset ért és könnyű is volt megnyerni. Aki nem talált, arra mondták, szinte gúnyosan, hogy „disznaja van“.

A „kutyát vertek ezen a helyen“ eredete Pelkó (Közmondások) szerint az, hogy „a kártyások közt a veszítő helyét kell érteni ezalatt. Ilyen helye jutott az egyszeri pénztárnoknak is, aki nagyon szeretett kártyázni. Másnap aztán, mikor pénzt kellett számolnia, így folytatta a számolást 7, 8, 9, 10, alsó, felső, király, disznó“.

Ugyancsak a kártyában mondják, ha valaki szokatlanul nagy tétet tesz vagy szokatlan időben tesz, hogy:

Levelet kapott.

Ennek eredete a Peleskei nótáriusban keresendő. Itt fordul elő a:

„Levelet kapott a szatmári postán.“

A közmondások szerzője többnyire ismeretlen. A legtöbb a nép szájából ered és a nép gondolkozását tükrözi vissza. Hogy közmondásainkban ennyit szerepel a kártya, az erős bizonyítéka annak, mennyire el volt terjedve a nép körében is.

*

A külföldről behozott kártyával valószínűleg az ottan ismert játékokat is átvettük. Ezeket játszhattuk eredetileg, addig, míg a magyar gondolkozás magyarnak valót, újat nem teremtet.

Amiként az arab a trappolát, az olasz a tarokkot, a német a landsknechtet, a francia a pique-t, az angol a whistet kitalálta, úgy találta ki a magyar a „királyosdit“. Ezt négyen játszották, kik közül az egyik volt a király, a második a palatinus, harmadik a nemes, negyedik a paraszt vagy a puttonyos. Amint látjuk, ugyanaz a beosztás, mint az ősi kártyánál. Itt is a kasztrendszer érvényesül. A játék lényege az volt, hogy mindég az a szín az ütő,

melyet leemelnek, de ezen adun fölül ütő még minden felső és ezek közt is a legerősebb a makkfelső, tekintet nélkül arra, hogy melyik szín a tromf.

A „Magyar Kurir“ 1792-i évfolyamában megjelent egy vers, mely ennek a játéknak legerősebb ütőjére, a makkfelsőre céloz és közmondásszerűleg használja ennek nagy ütőerejét.

A fösvény.

*Akkor, ha kell ditsekedni
S kinek van több? vetekedni
Ő az első;
De ha rá szorulnak nagyon
Akkor mindjárt másnál nagyon
A makkfelső.*

Az egyes kártyalapok külsejére és a játékban való értékére következtethetünk a „disznaja van“, vagy „disznóban van“ és „tökkfilkő“ kifejezésekből.

A Magy. Tud. Akadémiában őrzik a legrégebb magyar kártyajátszmának egy már eléggé megrongálódott ívlenyomatát. Ezen a képen ott látjuk a kettős pontszámú kártyalapokon mindenütt a „disznót“. Németországban divatban voltak egyes kártyajátékok, melyek-

nél a kettes, a „daus“ volt a legjobb lap, mely még az egyes, az ász felett is állott. Valószínűleg ennek a mintájára alakult ki nálunk is



„Kétszem“ vagy „disznó“ 1570-ből

egy játék, melyben a kettes volt a legnagyobb kártya. Ezt a „kettest“ nevezték aztán „kétszemnek“, vagy „disznónak“. Ez a kifejezés már a XVI. században is ismert volt.

A „tökfilkó“ buta, ostoba embert jelent. Ennek eredete ismét egy kártyajátékhoz vezet. Azt hiszem, ez az őse a ma is játszott, persze már csak a gyerekek közt dívó játéknak, a „fekete Péternek“. Volt egy játék, melyben az vesztett, akinél utoljára maradt a tökfelső. Kassai Szókönyvének adata szerint: „A bolond szín: Tök-filkó (Tóthosann Tökk-Kolop)“.

Az eredeti német vörös, tök, makk és zöldszín rendet a magyar átváltoztatta makk, zöld, vörös és sárga renddé és a német ász-ból „kétszemet“ csinált. Az így elrendezett 32 lapos kártyával „Disznó“-t, „Jópeták“-ot és „Filkó“-t játszott.

A ma „magyar kártyának“ nevezett kártya is német eredetű. A Nemzeti Múzeumban lévő XVI. századbéli bajor kártyán ugyanazok az alakok találhatók fel, melyek a legrégibb magyar kártyán is szerepelnek.

De míg a német kártya 36 lapos és 6, 7, 8, 9, 10, alsó, felső, király és ász van benne, addig a magyar kártyából hiányzik a hatos és az ász helyébe a még régibb német dauss, a kettes lép és disznó lesz a neve. A magyar kártya tehát 32 lapos, 7, 8, 9, 10, alsó, felső, király és disznóból áll.

A mai magyar kártyát alakjainak nevééről még ma is svájci kártyának nevezik.

Az a magyar kártya, mellyel ma is játszunk, igen régi eredetű. Az ősi német kártyából származik, de nem jött egyenesen hozzánk —, mint a régebbi neve is mutatja, mikor még



A német kártya „daus“-sza a XVI. századból

„Svájci kártyának“ nevezték, — hanem előbb Svájczba jutott el és innen Ausztrián keresztül származott hozzánk.

A svájci kártya eredetileg 36 lapból állott. És pedig király, felső és alsóból, aztán az egyesből, melynek a neve itt „ász“ lett és a számlapok közül a kettes, hatos, hetes, nyolcas és kilencesből. A színek tők, makk, virág és címerpaizs voltak.

Ez a kártya alakul át aztán osztrák kártyává. Megmaradnak egy ideig király, felső, le hetes, hatosig, de a színek megváltoznak. A virágból lesz a zöld szín és a címerpaizsból a herc szín. Később elmarad az egyes, a hatos és kettes pedig átalakulnak. A kettesből lesz az ász, a hatos helyett pedig feltűnik a tízes.

Ilyen formájában ismerjük aztán már a XVIII. században, mint magyar kártyát. Mint-hogy a kettesből lesz az ász, a magyar elnevezi „kétszemnek“ és minthogy erre a lapra legtöbbnyire egy disznót festettek, később „disznónak“.

Svájci jellegét azonban még ma is megtartotta. Ha végignézzük az egyes lapokat, mindenütt svájci szabadsághősökbe vagy elnyomóikba ütközünk és számlapjaik rajza is mind svájci motívumokat mutat.

A makk- és zöld hetes és nyolcasokon svájci tájak vannak. A piros hetesen Gessler lovon, szívében Tell nyílával. A piros nyolcason Tell menekül csónakon. Piros kilences és tizes közepén svájci várkastélyok vannak. A tök nyolcason Tell búcsúzik feleségétől, fiától, a kilencesen pedig Gessler kalapja van egy póznára tűzve. A makk felső Tell Vilmos, a zöld felső Rudenz Ulrich, a tök felső a stüsszi vadász, és a piros felső Gessler Hermann. Az alsók Harras Rezső, Fürst Walter, Reding Itell és a kuóni pásztor.

Az ászoknak vagy disznóknak már magyar neveik vannak. Tavasz, nyár, ősz és tél.

Ezek nevei ismét az ősi eredetre való visszaütések. A kínai Mah-Yong játékában évszakok és égtájak szerepelnek. Mintha ezeknek a mintájára alakultak volna a magyar disznók újabb nevei.

A magyar kártya ma használatos színrendezése, melynél első a makk, második a piros, harmadik a tök és leggyengébb a zöld, sem új eredetű. Igaz ugyan, hogy a múlt század utolsó éveiben feltalált alsós játéknál kezdték ismét először így használni a színeket, de, hogy a legjobb szín a makk volt már régebben is, ezt bizonyítja a már említett veresecke, mely-

nek utolsó sora a makk felsőről, mint a legnagyobb ütőről emlékezik meg.

„Akkor mindjárt másnál vagyon
A makk felső.“

Hogy az eredeti sorrend a piros, tök, zöld, makk volt, azt láthatjuk abból, hogy a két-szem vagy disznó kártyákat a négy évszakraól és pedig a pirosat a tavaszról, a tököt a nyárról, a zöldet az őszi-ről és a makkot a télről keresztelték el.

A német „schelle“, mely eredetileg csöngőt jelentett, a magyar kártyában tök lett. Valószínűleg, hogy a makk-nak párja legyen valamilyen gyümölcs, amint párja a piros színnek a zöld szín. Mert a magyar kártya nem ismer mint a német „herz“-et, szívet, hanem csak pirosat. Amint könyvem első részében megemlítettem, egy régi német kártyát, hol az egyes színek párosan összetartozókként jelennek meg, mint a kehely és mustos hordó, meg a festékes pamacs és könyv, úgy párosak a magyar kártyában a piros és zöld, meg a tök és makk. Valami régebbi kártyajátéknál, melyet már nem ismerünk, ennek valami jelentésének kellett lennie. És ezt amint a németek ismerték és játszották, úgy vehették át tőlük a magyarok is.

Egyik bizonyítéka annak, hogy a kártya hazánkba Németországból került az ismeretlen szerzőtől származó Thököly idejéből 1678—1679-es évekből való Actio Curiosa, Hungarico Idiomate című színdarab, melynek „Első beszédében“ az aktor így szaval:

„Addig volt jó világ, míg csak kártyán láttam a németnek képét.“

Vagy az ugyancsak ebből a korból származó Lencsey György codexében fennmaradt

„Oh szegény magyarság! 1697 május elején című vers

„
Asztalod nem tied, mert rajta a kártya
Több német urakat kártyázásra várja
Ez Magyarországnak egyik nagy igája.“

Érdekes feljegyzés maradt ránk, ebből a korból a kártyázó katonákról.

Heisler és Doria labanc tábornokokat semmi büntetés sem érte, hogy Thököly őket Zernestnél kártyázás közben meglepte és tönkreverte. Abban az időben külföldön még dicsőség számba ment a kártyázás és tisztelettel néztek a kártyásra.

Nem úgy nálunk, hol már ekkor nagy el-lenszenv mutakozott iránta, mert I. Gr. Bánfi

Györgynek vétkéül róják fel a kártyázást, mint aki „az ördög e műhelyében gyönyörét lelte“.

Már ebben az időben kezdik nálunk a kártyát az „ördög bibliájának“ nevezni, ami a német „Teufels Gebetbuch“ szolgai fordítása. Ez is egyik bizonyítéka annak, hogy a kártya Németországból került hozzánk.

A kártya nagy elterjedésére vall, hogy már a XVI. században kártyafestő céhekkel találkozunk Magyarországon.

Oly nagy volt tehát a kártyafogyasztás, hogy voltak mesteremberek, kik csupán ezzel foglalkoztak.

I. Apafi Mihály udvarában a mesteremberek közt egy „képíró“ is szerepel. Neve nincs felemlítve, tehát nem valami híres festő lehetett. Úgy gyanítom, hogy valamiféle mázólo volt, kit kártyafestésre is alkalmaztak. Anyanyit tudunk róla, hogy járandósága napi 4 finom cipó volt, az inasáé pedig 2 cipó és 1 itce bor. A főúri udvarokban már több helyütt találunk kártyafestőkre, ez is ilyen lehetett.

Hivatásos kártyafestőkkel csak jóval később, a XIX. század legelején találkozunk. Az „Adressbuch der Stadt Pesth auf das Jahr 1803“, kártyafestőket is felemlít. Ezek név-

szerint Nits Mich., Sommerschein Anton és Wagner Johann voltak.

A Ráth szerkesztésében 1805-ben megjelent „Adress Kalender Pest“ szerint ugyan ezek még 1805-ben is kártyafestők Pesten. De megszorodik számuk 1815-ben, mert az ez évre kiadott „Adressbuch“-ban már ezeket a neveket olvashatjuk:

Mich. Nits; Joh. Wagner; Jac. Csányi; Ant. Sommerschein; Georg Sambo; Joh. Durst és Jac. Reicher.

Vojdicsek 1822-es „Adressbuch“-jában még többen szerepelnek. Ezek:

Kartenmaler:

Herr Csányi Jacob

Eigenzehrer Johann

Fischer Franz

Giergl Karl

Glos Johann

Göttlich Mathias

Nitsch Michael

Schneider N.

Tsányi Jakob

Wagner Johann és

Lamb Josph

kártyafestők, kik közül az utolsó már négy segéddel dolgozott.

A kártya régiségére és a nép közt való elterjedésére vall az is, hogy alkotó eleme egy-néhány népmesénknek is.

A magyar népköltési gyűjtemény III. kötetében is van egy mese, mely kártyáról szól. Címe „A három szerencsepróbáló“, tartalma az, hogy a legkisebbik testvér visszaszerzi kártyán a királyleánytól azt, amit a két idősebb testvér elvesztett.

*

A kuruckorból sok emlékünknél maradt a kártyáról és a kártyásokról.

Ezek egyik legérdekesebbje

A MEGGYV̈KEREZET RABSÁGOS BÁNATNAK
KESERVES BVSVLÁSSAL ELTERIEDET
ÁGAİN KÍNÖTT FV̈ZFA VERSEK

melyeket Koháry István írt rabságában 1683-ban. Itt a kártyáról így ír:

*El is mentem onnand s odébb fordultam
És a kártyásokhoz midőn eljutottam
S nálok egy ideigh hogy megállapodtam
Miképen kártyáznak azt is megvizsgáltam.*

Verse elején ugyanis leírja a kockázókat, ostáblát játszókat és csak aztán tér a kártyásokra.

Pigétet, Quindecit csendesén játszottak

*Gazda, Lengyel, Páson nagyokat zajongtak
Brunnyit, Lepsom Preczet sokszor kiáltottak
Contrát is magok közt gyakorta mondtak.*

Szingelve s tromfosan is a két elsőre

*Három utolsóra s olykor pedig színre
Történt az is olykor a négy igényesre
Elején eleget nyertek szerencsére.*

Hárman a többi között jádszanak Trizákat

*S a kártyára szántak teli pénz szuszákat
Ugyan el sem hagyják addig a játékot*

Míg ki nem pusztíták pénzikből magokat.

Két, akkoriban játszott játékot ismerünk itt meg, a „Pigétet“ a mai „piké“ őseit és a „quindecit“. Ezek társasjátékok voltak, nem úgy, mint a következő sorokban említett játék, mely a ferbli őse lehetett.

Egy-egy feltételre szántak tallérokat

*S az játék tartásra sárga polturákat
S a jobbitásra dupla arannyakat.*

S felfordult kártyára Lysimachusokat.

Csakúgy, mint a mai ferblinél. Itt is volt tét, besser, vagy mint akkor még magyarul mondták „jobbitás“ és itt mutattak kártyákat.

Majd így folytatja:

Vetődék elvégre egykor egyikéhez

*Jutott volt kilenc szem kiknek a kezéhez
S minthogy felfordula egy-két szemeséhez
Igen igen bizik három kétt szeméhez.*

*A másikat mingyárt száz aranyra hitta
Ki is aztat tartván kétt százzal toldotta
Ő de még ezerrel azt is jobbitotta
S az pézett felvetvén magát migtrifálta.*

*Volt másiknak minthogy három kilenc szeme
Trizák kártyák legis legfőbb réme
Érkezik ekkippen annak nagy öröme
Ennek viszont pedig nem kevés gyötrelme.*

A mai smén és ferbli keveréke lehetett az itt említett „trizák“ játék és nem a „tressillyo“, melyből később a „l'Hombre“ lett.

Jó kártya volt ebben a trizákban a kilences és jó volt a háromszor kettes is. Az előbbi a sménben jó lap, ez pedig a ferbli három lapjának felel meg. A hívás is úgy ment, mint a ferblinél.

Azután leírja a kártyákat:

A kártyát továbbá világ tükörinek

*Mondhatom és abban képét sok mindennek
Láthatom*

tehát csak úgy, mint most is a Magyarországon használt kártyákon képek voltak. Megemlíti aztán:

*„A kártya levélre királyokat írnak
Ugyan arra írják képeit asszonyoknak
Az alsó legényt, fölsőnek klopeczkát
Kiket a játékban mind össze kavarják.*

*Fölsőket is látunk s nagy uri rendeket
Sok nagy hercegeket és fejedelmeket
S egyéb méltóságos felemelt tiszteket
Akik vezérelnek sokféle népeket.*

Kidomborodik itt is a kártya hadijáték jellege. Ezeken a kártyákon is királyok, hadvezérek, tisztek, közkatonák képei voltak felrajzolva.

Majd, mintha a mai alsós ősi nyomaira bukkannának, így ír:

*Vagyon az alsónak a kártya játékban
Csak egy tromfoltnak dolga olyan kártya,
Mind felsőt, mind királyt megüthet valóban*

Azután a játék menetét írja le:

*A kártyázás után emelik a kártyát
Az emelés után a kártyát elosztják
Némely játékban tromfra is fordítják*

*S mihelyt a kártyások jó tromfokat látják
Mingyárt nyereséggel magokat biztatják.*

*Osztyák de a kártyát kettőnek háromnak
Némelykor pediglen négynek, ötnek, hatnak
Annyiszor egygy szóval, a mennyin kártyáznak
Midőn Pást s Trizákot, vagy hogy mást
jádzanak.*

Szükséges legalább két személy osztáshoz

Már fentebb is említett „Pást“ itt is meg-
említi. Ez és az akkoriban játszott „Lengyel“,
„Gazda“ és „Trizák“ hazardjátékok voltak.
Valószínűleg ezek egyikét játszották úgy, mint
a ferblit ma.

„Fűzfa“ verse további folyamán leírja a
színek jelentését.

*Ugyanis azt vélem s jutott én elmémre
Tekintvén a kártya festéke színyére
Ugy mint az veresre, zöldre, makra, tökre,
Nem egyébért festik, részerint színesre.*

*Hanem, hogy kártyának s egyszersmind vi-
[lágna]*

*Ily viselt dolgain sokan pirulásnak
A jele szokott lenny s a szégyen vallásnak
S mert a véres festék orca pirulásnak.*

Zöld festék a kártyán ennek jelensége
Hogy akárkinek is lehet reménysége
Mig szünik idővel ő Szerencsétlensége.
Lehett mindaz által az iránt kétsége.

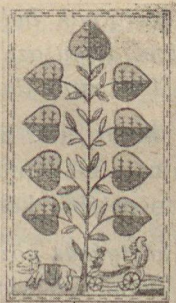
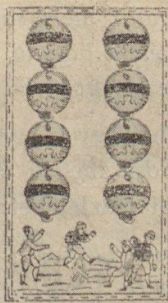
Ezt is a kártyáról vehettyük elménkre
A jó reménységet festik azon zöldre
Irták, de mindenkor gyenge falevéltre
Kel melynek vigyázniő lebegésére.

Lebegesse pedig azt adgya előnkben
Hogy valamikippen, akarmi kis szélben
A fának levele vagyon reszketésben
Ugy reménység mellett legyünk félelemben.

A mellett gyakorta kifogy értékéből
S ha bőven nem költhet lapos erszényéből
Kiforgattya magát éppen mindenekből
Elvek, böcsületi s vagyon dolga ebből.

Az olyakért irták makott a kártyára
Tékozló fiut akik Példájára
Magok hittségével lépnek kinvallásra
S bolondságuk miatt jutnak koldulásra.

Vagy hogy pedig tökkel ütötték a fejét
Vétek lett, hogy szopta annyának a tejét
Bolondságba töri ostoba elméjét,
S bolondul kohollya maga szerencsáját.



Magyar kártya a XVIII. századból

Jedzi sárga festék eztet a kártyában

Jártatnak bolondot mert sárga ruhában
Mivel, hogy azt véli a bolond magában

Mind aranyban vagyon, ha lehet sárgában,

Majd rátér ismét egy kártyajáték leírására. Sajnos, nem mondja meg a játék nevét, csak a menetéből közöl részleteket.

A kártyázás közben, olykor a királyhoz

Vetődik a klopce s olykor az asszonyhoz
Hol lábbal hol fővel fordultak egymáshoz.

Ebből látjuk, hogy a kártyák rajzai a XVII. században még teljes rajzúak voltak és nem úgy középen elmetszve a képük, mint a mostaniaknak. Még nem ismerték a félkártyákat.

Érdekes kártyajáték címeket találunk br. Pacsolay György kezével írt eredeti versben, mely a lőcsei Pacsolay levéltárban van. A vers címe: Kurucvilág után. 1713—17-ből származik.

„Kártya, labét, pikét, tersak véget érnek, —
Az még a kakasok hajnalt énekelnek.“

A felsoroltak aránylag új adatok. Sokkal régebbi említését találjuk a kártyának a tiltó rendeletekben.

Már IV. László idejében találkozunk ilyen-
nel, megelőzve negyedszázaddal a külföldi

adatokat. Fülöp pápai legátus 1279-ben Budára zsinatot hívott össze. A zsinat cikkeiben a budai városi életet akarja erkölcsiben szabályozni. A 7. és 9. paragrafusok szerint „egyházi ember komédiásokat, igriceket (histriókat és jokulatorokat) ne hallgasson; kocsmát, kivéven utazás közben, ne látogasson; kockát, kártyát, ne játsszék; ilyent házában sem tartson és ilyen játéknál jelen ne legyen“.

Tiltották a játékot úgy a városok rendeletei, mint a törvények, sőt még a céhek szabályai is. Volt eset, hogy a földesurak is beavatkoztak a dolgokba és jobbagyaiknak eltiltották a kártyázást.

Országos levéltár *Urbaria et Conscriptiones* című gyűjteménye, 64. fascikulus 35 numerusa alatt ez áll:

„Az karthia iaczast is megthilchia.“

A céhszabályokban már tiltó rendelkezésekkel is találkozunk.

A kolozsvári szöcslegények 1560-iki szabályzatának egykori nyomtatásban is megjelent „redelésé“-ben ezt olvassuk, hogy

„valamely legény kártyát, avagy verfelét (kockát) játszodnék, bírsága 50 dénár.“

Ugyancsak a kolozsvári ötvöslegények céhszabályzata pedig 1532. évből így intézkedik:

„13 tio: Hogyha a Dékányok a legényekkel játszodnak pénzben, d. 25—35.“

14 to: Hasonlóképen, ha a Társaság-béli legények pénzben játszodnak den. 16—20.“

A kolozsvári szabólegények társulatában 1502-ben

„a szerencsejáték 1 fillérnél többen eltiltatik“

a kádárlegényeknél pedig 1532-ben

„ha valaki megissza magát, s az ital miatt esztét veszti, büntetése 8 dénár, szerencsejátékért pedig 16—25 dénár . . .“

Se szeri, se száma ezeknek a tiltó rendelkezéseknek

A brassói vöröskönyv „das rothe Büchel“, melynek címe: „Acta et decreta Centum virorum Coronensium ab Anno 1602“ 1577-ből XIX. pont alatt így rendelkezik:

„Allerley schadlige spiell es seyn Kart-ten Regell, Würffel, vndt was es will, das schadlig ist sollen gestrafft werden, nach dem wie man verwirft.“

A Kolozsvár városi Statutumokban 1588-ból ilyen határozat van:

„Tavabba Biro Vram megkialtassa, hogj ha melj Leghennek vagj Leanzonak gazdaia ket hetig talaltatik hanem chak keonnyen akar it ez Varosban Eeiny *kartia Jatzasban* korchomakon az Legheniek, az Leanzok penigh chak nap zammal, azokat eo kgme az *kalitkaba* tetesse. mindaddigh migh gazdat nem keresnek.“

Kalitkába zárták hát a kártyás legényt és leányzót. És ez még csak érthető, mert méltán megérdemelt büntetés volt ez oly rettentő vétésért, mint a kártyázás, de hogy ez idő alatt, míg kalitkában ültek, hogyan szereztek gazdát maguknak, azt nem értem. Azt hiszem, több gondjuk volt itt is a kártyázásra, mint a munkaszerzésre.

Nagy-Szeben város statutumában 1652. évben 8. Articulus alatt találunk tiltó rendelkezést a kártyáról.

„Diem:il auch in der Ehrlichen Nachbahr-schafft Spiell und kurzweil zugelassen wird, zu gebrauchen, soll nach 9 Uhr des Abends kein Spiel geschehen, wer wieder dieses thut soll werfallen ein Eymer Wein.“

Szepes megye 1614-ben

„Statutum comitatus contra lusores
alearum et foliorum“¹⁾

eltiltja az

„alea et lusus cartarum“

a kocka- és kártyajátékokat. 1634-ben megismétli és 1747-ben pedig újabb rendelkezéseket hoz ellene.

Késmárk városi statutum 1667-ből 49. pont alatt

„In ansehung des andern Puncts, wird denen Bürgern mit dem KARTEN-SPIEL und Tobaksbrauch vorsichtig und mäßig umzugehen angeschaffet. Im gegen aber solche dem Gesinde Mayer- und Wäschers-Leuten völlig eingestellt.“

mértékletességre inti a polgárságot a kártyázásban és a dohányzásban, a „Gesinde“-t, a népet pedig egyenesen eltiltja.

Ugyancsak 1667-ben a szent-mise hallgatására kiadott rendelkezésében így intézkedik:

¹⁾ Szepes megye levéltára. Lőcse prot. 9 ex annis 1611—1623. és Prot. Nr. 13 Ab anno 1633—1646.

„2. Gottes-Lästerung, Schwären
darzu des Karten und Wirffelspiel soll
bey Straff des Gefangnüss und Geldes ab-
gestraft werden.”

Itt tehát már pénzbírsággal is sújtja a játéko-
sokat.

1667-ben még szabad a kockajáték, de
1695-ben már végleg eltiltja és csak a kártyát
engedi meg, de ennél is újból mértékletességre
int. 1695 február 12-én kiadott rendelkezései-
ben többek közt ez is áll:

„So wird das Wirffelspiel völlig verboten
und eingestellet sein bey 2 Reiz Taler Straff,
mit den Cartenspiel und Tabakstrauchen
aber, sollen die Bürger vorsichtig und mössig
umgehen; . . .”

A kockajáték tehát 2 tallér büntetés mel-
lett tilos a polgároknak, mert a népet, ha kár-
tyázik vagy kockázik,

„Hergegen wird solches den gesinde
eingestellet, bey Straff des gefängnisz.

fogsággal bünteti.¹

¹) Késmárk város levéltára, szám nélkül.

A felvidéken több város is tiltja. Itt látjuk Besztercebánya város rendelkezéseit is.¹⁾ Anno 1544 die 3 Martii így intézkedik:

„Item: Das alle vnd jede spil der wurffel vnd karte auffgehoben sollen werden, so jemand dies vbertritt, so er ein Bierth ist vnd solchs in seinem hause gestattet soll gemeiner Statt verfallen f. 10.
Vnd ein jeder spieler so erwusset . . f. 5.

Körmöcbánya tanácsa 1655-ben I. pont alatt így ír ellene:

„Gar Statthundig ist, was Gemeiner Statt unterthanen, vornemblich aber die Altstübner, von ein ruchloses leben führen, in deme sie ganz und gar dem Cartenspiel ergeben. Es soll derwegen ihnen solches mit unfehlbarer erlegung fl. 10, wer Hierüber wird betreten werden, inhibirt sein.“²⁾

1581-ben tudtára adja „ifjúnak, öregnek, gazdagnak, szegénynek, sommásan a város minden lakójának, iparosának, cselédjének, napszámosának“, hogy:

¹⁾ Besztercebánya v. levéltára. Prot. action. jurid. ab anno 1543. pag. 70.

²⁾ Körmöcbánya v. levéltára Prot. curiale. ex 1655—1656. pag. 9.

„Soll ernstlich verpotten sein Topplin
und Spiln umb gelbt,.....”¹⁾

Itt is pénzbírság.

1537-ben Körmöcbánya város „Viertel-
mayster“ fertálymesterének rendeletben ki-
adja, hogy a játékosokat jelentse fel:

„lein Goglestesterung, Schpiel, getenz hu-
rerei Langg sñhen.... Sonnder das selbig
wue es geschehe, seiner Oberkñtt autzangenn
Beñßtraff und peenn.”²⁾

Megtiltja ezenkívül, hogy valaki kártyást
a házába fogadjon.

Pozsony város statutumaiban ³⁾ 1654-ben
kitiltja a városból a játékosokat:

„30. Leutgeben.

„Die Spielleuth bey den Leütgeben in- undt
aussser der Statt abzueschaffen.”

Kismarton városa ⁴⁾ is eltiltja a játékot.
1601-ben:

¹⁾ Körmöcbánya v. levtára. Tom. I. Fons 43.
Fasc. 1. No. 18.

²⁾ Körmöcbánya v. levtára Prot. Tom. I. Fons. 33.
Fasc. No. 2.

³⁾ Pozsony város levéltára „Artikelbuch“.

⁴⁾ Kismarton város levéltára. Kismartonban az
„Instructionem Amtseid und Beamtenstand I. Band
1601—1639. felírású kötetben. Fol. 1—16.

„So wol das Spülen unnd luedern verboten sein.“

Kőszeg városa pedig ¹⁾ 1649-ben június 27-én ezt a határozatot hozza:

„8. Senki nyolc óra után télen, az mikor megharangozzák, bort ne korcsmároljon 5 funt pénz bírság alatt. Koczkás kártyásjátékosok pedig, ha megtapasztaltatnak, azok is 5 funt pénzzel büntettetnek, az gazda pedig duplán büntettetik.“

1768-ban pedig ²⁾ már névszerint is felsorolja a tilos játékokat:

„Alle Hásárd Spillen, als nembligh Pharao, Quindeci, Tredecì, Birowisch Voita, Trischáf, halberzwölfe und andere derley unter grosszen Straff sind verboten.“

Nemcsak ezek a nagy városok, hanem kisebb helyek is rendeletileg tiltják a kártyát. Ilyen rendelkezés a XVII. századból Ruszt város ³⁾ statutumából 1697-ből:

¹⁾ Kőszeg város levéltára 1649. évi jegyzőkönyvben.

²⁾ Kőszeg város levéltára. Statutumkönyv.

³⁾ Ruszt város levéltára. Rapulatura de annis 1695—1701. lapszám nélkül.

„Den 4. martii.

„Weilen eine geraume Zeit hero bey elwelchen Burgern allhier der löbl. Stadt zum schändlichen nachtheile das Spielen mit Karten und Würffel in schwunge gegangen, undt verübet worden, also ist solcher schändlichen undt leiderlichen gewohnheit, den schwunge, undt die gelegenheit zu benehmen, gegenwärtiger einhelliger schluss gemacht worden, dass hinfüre E. ersambe Stadtrichter alle undt jedemahl frey stehen solle, wann undt da ihne beliebt aus der löbl. bürgerschaft einige zubestellen, damit selbige in derley Spillhauser gehen, undt die aldort spillende, sie segen wer die wollen, aufzeichnen, das Spielgeld, so sie auf den Spilltische finden, contrabandiren, undt zu gerichtshanden lißfern sollten. Die Ergreffer aber iedesmahl toties-quoties selbige deprehendirt werden sollten, in die Straffe par 32 flor. der würrh aber allwo diese Spiel-bläye geduldet undt aufgeschlagen werden, doppelt also per 64 flor. unnachlässlich gezögen undt elunder nicht von dem Rathhause alsdem gewöhnlichen Arrest gelassen werden sollen.“

A kártyajátszás már háromszázévvvel ezelőtt is kedvelt szórakozása volt a magyaroknak. De nemcsak a felsőbb körünk játszot-

ták, hanem a jobbágyok közt is igen elterjedt volt. Ezt bizonyítja a Magy. Nemzeti Múzeum levéltárában őrzött, a Péchy-család levéltárából odakerült, családi végzés is:

„Végeztük azt is, hogy a kártya iat-zas totaliter megh tiltassek, comperta rei veritate sub poena florenorum duorum.“

A szegény jobbágnak ezek szerint még két forintot is kellett fizetnie, ha kártyázáson érték.

Ez az intézkedés 1627. évből való.

De még sem lehetett a kártya nálunk valami nagyon veszedelmes dolog, mert hiszen főiskoláinkban a magasabb klasszis növendékeinek mint vasárnapi szórakozás meg volt engedve.

Apor Péter *Metamorphosis Transylvaniae* (1736) című művében említi:

„hogy a convictoroknak szabad volt farsangkor kártyázni Kolozsvárott 1690-ben.“

Az 1707-iki ónodi hadikönyvtár, teljes címén „A Magyarországi Confoederált Nemes Státusok és Rendek részére szabott Hadi Regulák, Articulusok, Edictumok és Törvények“ IX. cím alatt a fegyver és hadieszközök

gondviseléséről a negyedik pontban így intézkedik:

„Örködni tartoznak a tisztek, hogy fegyverét, szerszámát, töltését senki is a katonák közül kockára és kártyára ne rakja“

Újabb jele a kártyaszenvedély nagy elterjedettségének és romboló hatásának.

De nemcsak a közkatonákat kellett ebben az időben eltiltani a játszástól, hanem óvni kellett a nemességet is.

Rákóczi legbensőbb testőrségének az úgynevezett Nemesi Társaságnak Edictumai szintén intézkednek a kártya elharapódzása ellen.

Articulus IX. alatt ezt olvashatjuk:

„Felettébb tiltatik a Nemes Társaságban a gonosz társaságot illető kockázás ideértvén azokat is, akik a kártyajátékot a rút nyereség miatt mód nélkül üzik, — az mely másként mulatságnak okáért megengedettetik.“

A kártya tehát nem volt tilos, sem a közkatonák, sem a tisztek között, csak a hazard-játék volt eltiltva. Aki hazardul kártyázott, annak büntetésül egy hópénzét megvonták.

A kártyajátékot, mint már említettem, Besztercebányán a város tanácsa ismételten

tiltotta és büntette, főleg abban az esetben, ha az éjjel és korcsmában folyt.

1593 előtt már általános volt a városban. Imster Ezekiel kereskedő Ieltárában több játszma van felsorolva s játszmánként 6 denárral értékelve.¹⁾

Szigorúan tilos volt azonban a szerencsejáték, amelyet a helytartótanácsnak 1768-iki rendelete is tiltott.²⁾

Ezt a rendeletet Beszterce városa a város adóhátrálékosaival szemben használta ki, mert ha ezek közül valamelyiket, mint éjjeli kártyást feljelentették, azt adóhátrálékának két hét alatt való feltétlen kifizetésére kötelezték. Máskor börtönt szabtak ki a játékosokra, és a korcsmárost is megbüntették. Így pl. 1838-ban két nap és két éjjel egyfolytában ült a kártyasztal mellett két játékos és (lusus aleatorii Färbel dictus-t játszottak), amikor az egyik 100 forintnál többet veszített. A játékosokat egy napi börtönre, a korcsmárost pedig 12 forint bírságra ítélték.³⁾ A bírság felét az óvoda, felét a kórház kapta.

¹⁾ Beszterce városi levéltár Fas. 254. Num. 1.

²⁾ Beszterce városi levéltár Protocoll. Praetoriale 1768. III. 1032.

³⁾ Beszterce városi levéltár Protocoll. Praetoriale 1838.

Később a kártyások ellen a besztercebányai tanács 1836-ban 1524. sz. alatt hozott büntető határozatot.^{1) 2)}

Mária Terézia férje Ferenc császár 10,000 aranyat vesztített évenként fáraón. Ügylátszik, ez indította a királynőt arra, hogy 1770 október 29-én rendeletet adjon ki, melyben így szól:

„Értésemre esett, hogy hatósági személyek az ülések folyama alatt kártyáznak. Háromszáz arany bírságot fizet, akit hazárdjátékon — legyen az bár vingt-un (huszonegy) — érnek. Száz arany a feladót illeti, kinek neve titokban marad.“

Ennek a rendeletnek nem sok fogamatja volt. Játszottak tovább vidáman.

De nemcsak huszonegyet, hanem fáráót, quindecit — mellyel már az 1600-as években is találkozunk, — ferblit, molinet (malomjáték), trente-quarantot, landsknechtet és durákot is.

A királyi tanács Pest város magisztrátusához 1779-ben ezt a leiratot intézi:

¹⁾ Beszterce városi levéltár Protocoll. Praetoriale 1836.

²⁾ Jurkovich Emil közlése.

Prudentes ac Circumspecti.

Nobis Honorandi!

1934 „Meminerit Civicus hicce Magistratus Benignae Resolutionis Regiae sub 4. Martii Anni 1768. abhinc circulariter intimatae, tenore cujus irrepissime observatorum diversae speciei *fortunae lusum*, vulgo Hazard-Spiel dictorum, nominanter *Pharaon*, *Bassette Bassa-Dieci*, *Landes-Knecht Quideci*, (sic) *Trenta*, *Quarante-lusum*, item alearum, nec non *Rauschen*, *Ferbele*, *Treschako* (Trizák) *Sincere Brenten*, *Mollina* hisque inveniendorum, velut per multos subditorum Caesareo-Regiorum cum nominis etiam jactura, ad extremam non raro egestatem redigentium usum, & exercitium, Sua Majestas Sacratissima Caesarea & Regio-Apostolica serio eaque expressa cum declaratione, quod Benignae huic in optimum subditorum suorum directae Resolutioni controvenire attentates, non modo nullius unquam Accommodationis, aut Promotionis spem habere possint, venum insuper summam Indignationem Regiam sint incursum, interdicti clementer jussit.

Cum autem salutaris haec & in Incrementum Boni publici tendens, facta eorum Inhibitio evoluta jam longiori temporis tractu facile in animis subditorum Caesares-Regiorum in rursum in memoriam revocetur, obliterari, curaque & vigilantia, quae quorumvis Comitatum, Liberarumque ac Regiarum Civitatum Magistratibus hoc in passu adhibenda injuncta est, remittere, sicque perutilis haec, & cum conversatione subditorum Caesareo-Regiorum conjuncta dispositio, optato effectu suo destitui queat. Ex eo, altesata Sua Majesta Sacratissima, pro Materna illa, qua in commodum fidelium sibi subditorum populorum avertendumque ab iisdem pro viribus mone periculum, fortunarumque suarum jacturam, quam complures perniciosis his lusibus operam dantes jam experti sunt; ac cum Ruina Posterorum suorum, amplius experturi essent fertur solitudine, ita clementer jubente, Civico huic Magistratui serie praesentium intimat Consilium hoc Regium Locumtenentiale, ut Benignam hanc Prohibitionem Caesareo-Regiam in sui gremio denno more solito, sub poena incurrendae per contravenientes praescriptae

animadversionis publicari faere, omnemque vigilantiam, qua praedeclaratis Benignis Jussis Regiis adamussim satisfiat, adhibere, in hoc autem excedentes horsum illice denunciare noverit, abhinc Suae Majestati Sacratissimae demisse repraesentandos.

De dato 5 Maji 1779.

Ez már csak megerősítése az 1768-iki rendeletnek, melyet aztán, mint később látni fogjuk, 1798-ban már magyar nyelven is kiadnak.

Mint minden kártya ellen kiadott rendelkezésnek, úgy ennek a szigorú rendeletnek sem lehetett sok foganatja, mert egyrészt többször meg kellett újítani, másrészt meg, már 1782-ben egy előkelő urakból, névszerint:

Gróf Batthyány Miksa,
Gyulay főhadnagy,
Martinovics-Barkó főhadnagy,
Az Invalidusok házának kapitánya,
Az Invalidusok házának pénztárosa,
Hubert trieszti kereskedő és másokból álló
társaságot érnek hazardjátékon.¹⁾

¹⁾ Pest város levéltára. Intimata aa. numerus 4316.

II. Lipót 1790. évi decretuma XXXI. cikkelye

„Lusus, in quibus totum sorti committitur, prohibentur etc.“ az olyan játékok, melyekben minden a véletlenre van bízva, eltiltatnak“

cím alatt így intézkedik:

„A szerencsejáték Ő felsége jóváhagyásával Magyarország és a hozzá kapcsolt részek határain belül eltiltatván, azon kínos következmények elhárítása végett, melyek a játékokból egyes emberekre, sőt gyakran a közre is erednek a közönségesen *hazárdnak* nevezett *fáraó* és kocka- és mindenféle játékok, melyben minden a véletlentől függ, száz arany büntetés alatt tilalmaztatik akik fizetni nem tudnak, *börtön*, vagy a személy állásához képest, *testi büntetés* lesz alkalmazandó.“¹⁾

Pozsonyban 1790 XII. 5-én törvényjavaslat készült, többek közt a kártya ellen is. Ez a törvényjavaslat a 6. pont alatt így intézkedik:

¹⁾ Corpus Juris Hungarici. 1790. XXXI.

„Hogy a Monopoliumok (mást kirekesztő kereskedések), lottériák, szerentsefazekak s az úgy nevezett *hazárd játékok*, 100 arany büntetés alatt megtiltassanak.“

És itt az újság szerkesztője, hol a rendelet megjelent, csillag alatt megjegyzi, hogy:

„Nem lessz hát már ezentúl Nemzetünk becsmérőinek, tsak annyi fundamentumok is, a tsufolkodásra, mint volt eddig a Fáro jádzásnak Nemeseink között lett nagy el hatalmazásánál fogva.“

és így folytatja:

„mert ha tsak a Pozsoni Casino oldal szobái szóllhatnának is; majd meg mondanák azok, hányat buktatott meg tsak egygy estve is a Fározás!“

Itt nagyban ment a játék, öt-hétszáz arany volt gyakorta a bankban és a legkisebb tét 1 arany volt, de lehetett 12 és akár több is.

Egy negyedóra alatt nyert vagy vesztett a játszó. De inkább vesztett, mint nyert.

Volt egy eset, hogy egy tétre 150 aranyat tettek. Itt a Pozsonyi Casinóban vesztette el 1789-ben az akkori országbíró „titoknoka“ C. úr gazdájának 3000 forintját. És vele becsületét.

Bethlen Lajos gróf naplójában megemlíti egy fáraó partit, melyben 16,000 forint készpénzen kívül még Bánfi generális négy paripáját, hintóját, sőt még Gáspár kocsisát is elnyerte. A négy lovat gróf Teleki Ádámnak eladta 40,000 forintért. Mindez persze az in-surrectio alatt történt.

Pest város magisztrátusa 1798-ban a következő rendeletet adja ki:

„Mivel még 768. és 784-dik Esztendőekben, Eő Fölségetől érkezett Kegyeimes Parantsolatok szerént következő játékok, nevezet szerént Fáró, Basset, Basta, Dieci, Landesknecht, Quindecì, Ireta, Quatranta, Koczka, Ruschen, Farbeln, Treschako, Sincera, Brennton, Mòliena és Halberzvölffy meg tiltattak, és ugyan ezen Tilalom ujonand Országunk törvénye által, minden nemü Szeréntsetül függő Játékok tilalomban tétettek. Azért ismét mindeneknek tudtara adatik, sőt Kávè, házakban föll függesztetni rendeltetik, hogy az fönt nevezett Játékok, de még Haszárd Játékok is, ujra meg tilalmaztattnak, olly képpen, hogy az által hágók kemény büntetés alá vettetni fognak a

Kávésoknak pedig, Kávé ház Jussai elvesztése mellett Kávé Házai be fog tsukatattni.“

A rendelet magyar és német nyelven jelent meg. Ez az első eset, hogy nyilvánosan kifüggesztve hozzák a kártyát tiltó rendeletet a játékosok tudtára.

A fent említett 1768-ból való rendelet, melyben a királyi helytartótanács a hazardjátékokat névszerint eltiltja, megemlíti egy „Vojta“ nevű játékot is.

Ezekben a rendeletekben megemlítve találjuk a Basta dieci, Basette, Quindecì, stb. játékokat.

A Basta dieci vagy Passa dieci, a francia Passe-dix játék, melyet három kockával játszottak. A játékos a szerint nyert, vagy vesztett, hogy a dobott három kocka pontjainak a száma meghaladta a tízet, vagy azon alól maradt. Ezt játszották aztán magyar kártyával, ahol a tízes, alsó, felső, király és ász, valamint az utolsó ütés tízet számítottak. A cél az volt, hogy tíznél többet vigyenek haza, tehát legalább tizenegyet. Ez volt az „elfmänderli.“

A Quindecì olyan mint a huszonegyes, csak hogy itt 15 a cél.

Ilyen a Halbercwölf is, hol az ás 11, minden figura $\frac{1}{2}$, a többi mint a jelzése. Cél 11 és $\frac{1}{2}$.

A fáraót tetszésszerinti számú játékos játszhatta, kik jobb- vagy baloldalra tették tétjeiket. A tétek után a bankár egy kártyát jobbra, egyet balra tett. A magasabb értékű nyert. A veszített oldal tétjeit a bankár besöpörte, a nyertest megduplázta.

A landsknecht, fáraó, basette stb. családba tartozik, a nasi-vasi is, melynek neve szlávul mienk-tieteket jelent. A XVII—XVIII. században Budán az alacsonyabb néposztályok ezzel szórakoztak. Rácok hozták magukkal délről. Ennél a játéknál 8 vagy 13 lapot kiterítettek, — természetesen a szerint, hogy magyar vagy francia kártyával játszottak — és erre tettek. A jobboldali kirakott lap a bankaré volt, a baloldali a játékosoké. A továbbiakban úgy ment a játék, mint az előzőeknél.

Míg a nasi-vasit az alsóbb néposztályok játszották, addig főnemeseink a fáraót kedvelték.

Czobor József gróf 1740-ben a Tuschl és Bassi pesti kávéházban hallatlan összegeket veszített. A dolog kitudódott és a gróf feljelentette a kávésokat.

Elsőnek Horány Antalt, egy játékos hallgattak ki. Megvédte a kávéház becsületét, mert azt vallotta, hogy járnak ugyan oda mágnessok, főnemesek, főpapok, katonatisztek, hogy kissé szórakozzanak, kártyáztak is, de csak fritillót, pikét és tarokkot játszottak. Fáraót sohasem.

Benkó Gáspár pincér vallomása szerint billiárdot egy aranyban, pikét 3 huszasban, tarokkot egy krajcárban játszottak. Szórakoztak még salto-romanoval és sakkal is.

Altester, a másik pincér szerint, játszottak még vojttát 5 krajcárban, halbercwölvöt 10 krajcárban, néha 1 forintban. Néha tiktakot is játszottak.

Erny Mihály 60 éves szűcs szerint soha hazárdjátékos nem játszottak, legfeljebb „langen-fust“ (Lange Post?) ami nem nevezhető hazárdjátékosnak.

Nem tudtak tehát semmit sem bizonyítani a játékosok ellen és a helytartótanács nem tehetett egyebet, mint hogy 1783. VIII. 25-én megszüntetett minden további eljárást.

Ekkor született meg az első rendelet, mely megállapítja, mi a hazárd- és mi a kommersz-játék.

„Ubi ars nullam, sed fors fortuita omnem partem habet.“

Tilos olyan játékokat játszani, amelyekben nem a tudás, hanem a vak szerencse a döntő.

*

Közismert volt ebben az időben egy latin költemény, szerzője Amadé László báró, címe: „Speculum moderni temporis“ „A modern élet tüköre.“ volt. Ennek két utolsó sorában nyomatékosan óv mindenkit a fáraójátéktól.

„Lusum Pharaonis, qui sciet vitare,
Aes mutuum nunquam debebit regare.“

Mit magyarul így adhatnánk vissza:

„Kölcsönt kéregetni nem hajta az óra,
Ki nem bizza pénzét játék-fáraóra.“

Ha már a verseknél tartunk, nézzünk másokat is.

Erdélyi:

Kotzka szerntsével, kezét úgy fogj tsalfa kezével:

Bár mibe, s merre vegyen; szív tőle nyugta legyen.¹⁾

című versikéjében a szerecsse forgandóságáról így énekel:

¹⁾ Gunyortzák. Pest. Landerer 1825.

*Ide bittzen, majd oda át
A szerentse, s ingerget.
Féld még tsalfa sikos markát
Is, melly emel, majd levet.
De ha emeltt, s eleresztett,
Ne busitsad sorsodat:
Mért ha egyszer már kedvellett,
Lesd meg uj vig napodat.*

Homonnay Imre¹⁾ pedig: Beszélgetés a halál és a versíró közt című munkájában így ír a kártyás haláláról:

A kártyász

Éjet nappalá tevén, nyereség s heverésért
Szüntelenül tartó éjbe merülni fogok.

*

Pesten a Bossel-féle (Hatvani-utca) kávéházban egy 15 tagból álló „hazárdirozó“ társaságot adott fel l. Gy. Köztük volt gróf B. M., báró Gy. és báró B., tiszték, kereskedők stb. Mindent tagadtak. Tagadott a kávé is. Fel kellett menteni őket. Legtöbb esetben felmentéssel végződtek az ilyen feljelentések, mert ritka eset volt az, hogy minden beigazolódjék, mint a következő esetben.

¹⁾ Buda Gyurián és Bagó, 1845.

1841 december 18-án a Huszár-féle kávéházban, mely kávéház a Nagyhíd-utcában a Pollák-féle házban volt, zárt ajtó mögött, házardjátékon érték az olasz Donetti főhadnagyot, Klement művirágkészítőt és társaikat.

Az egész társaságot kihallgatták, persze tagadtak mind. A kávé, Huszár Jakab azt vallotta, hogy a kérdéses délutánon nem volt odahaza és csak este 6 óra felé jött meg, mikor is a kártyaszobában Donetti főhadnagyot látta, ki ott „Wichtt-Piquet“ (így van a jegyzőkönyvben írva) játszott.

A jegyzőkönyvvezető kérdésére, hogy miért volt az ajtó zárva, azt vallotta, hogy az előző napon kabátlopás történt és a vendégek maguk kérték, hogy az ajtót zárva tarthassák.

Elmondja, hogy naponta ott játszottak Donetti, Balássy és Wichtl. A többieket nem ismeri névszerint. Csak „commerz“-játékot, játszottak, mint Piquet, Tarokkot stb. Néha-néha ferbliztek.

A pincér vallomása szerint is csak társasjátékokat játszottak és pedig Tartlit, Piquet és néha Färbelt. Későbbi vallomása során, mikor eléje tárták a bizonyítékokat, bevallotta, hogy bizony játszottak nasi-vasit is.

Egy-egy tétre 2—3 ezüst húszast tettek fel. Volt kibicük is. De ez nem játszott. Hogy mi

büntetést kaptak ezért, az az iratokból, sajnos, nem világlik ki.¹⁾

A kártyázás vasárnapokon és ünnepeken 1850. előtt még délelőtt is meg volt engedve. Erre vall legalább a soproni kerületi miniszteri biztos 1850 november 11-én kelt leirata, melyben megkérdi Pest város tanácsát, hogy az ottani kávéházakban vasárnap délelőtt megengedheti-e a kártyázást és hogy ez Pesten meg van-e engedve?

Erre „értésítvény“ megy Alkér tanácsnok javaslatára, mely azt mondja, hogy eddig ugyan meg volt engedve a kártyázás, de:

„jezt aber an Sonn- und Feujertagen vormittags während den Gottesdienste das Billiard und Kartenpielen in den Kaffeehäusern nicht gestattet sei.“

mostanában az istentisztelet ideje alatt nincs megengedve.²⁾ Tehát csak délelőtt volt tilos Délután játszhattak.

Délután aztán vígan folyt a „biribis“, „dru-madam“ és a többi.

Budán külön szórakozás volt ebben az időben, melyet Röckl uram házánál játszottak, a viganójáték.

¹⁾ Pest városi levéltár Relationes a. n. Nr. 9719.

²⁾ Pest városi levéltár 3981/1850—52.

Ez nem volt ugyan szorosan vett kártyajáték, mégis megemlítem itt, mert kitetszik ebből is az akkori idők emberének nagy játékszenvedélye. Mikor ugyanis a sok tiltó rendelet miatt Pesten nem játszhattak hazardjátékot, átmentek Röckl uramhoz „viganó“-t játszani.

Ezt a játékot mint a neve is mutatja, Viganó olasz származású bécsi táncosnő (nevétől eredt a mi magyaros hangzású „viganó“, „szoknya“ jelentésű szavunk is) találta ki. Széplányok, táncosnők, vagy harmincan körben összefogódzkodva felállottak és mindegyikük kapott egy számot. Mármost a lányokra tenni lehetett. A kör közepén állott bekötött szemmel a bankár. A fogadások megtörténte után a lányok körbeforogva táncolni kezdtek és a középén álló bankár egyet közülök megfogni igyekezett. Akit megfogott, annak a száma nyert. Az arra fogadott tétek 11-szeresét fizették a boldog nyerőnek. Természetesen a bankár már a fogadásoknál úgy igyekezett, hogy lehetőleg minden szám fogadva legyen. Később ezt a játékot is betiltották.

A kávésiptestület a pesti magisztrátushoz ¹⁾ és Mosel polgármesterhez 1773-ban panaszt tesz Bossy Péter pesti kávé ellen, ki ká-

¹⁾ Pest városa levéltára Relationes aa. Numerus 870.

véházában megengedi a hazardjátékot és pedig a „Pharao, Halberzwölf és Schmiedt Pharaot“, hogy ezáltal fellendítse kávéházának menetét.

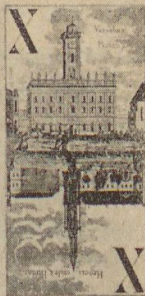
Szokásban volt ebben az időben, hogy a magisztratus megbízta az egyes céhekbe tartozókat, hogy egymás tevékenységét kísérvék figyelemmel és ha valami szabálytalanságot látnak, jelentsék. A besúgók jutalmazása divatban volt.

A kártya különféle fajai főleg a XVIII. században terjedtek el hazánkban, csakúgy, mint egész Európában. Főleg az olasz színművészek terjesztették, kik hozzánk nemcsak a fáraót, hanem a trente et une, baccarat, biribi, passedix, crep, stb. játékokat is behozták.

A XIX. század eleién már általánosan elterjedt volt. Meggygyűléseken, bálokon és más összejöveteleken az estéket és éjjeleket kártyázással töltötték. Minden elképzelhető játékot játszanak. Főleg a nemesség az, mely nagyban játszik.

A Losonci Híradó 1878. évi 20-ik száma szerint:

„a megyeházzal szemben a sétatéren a megyei tisztviselők hazardjátékot játszanak s ekként oltják az ott sétáló tanuló



Tarokk-kártya a múlt század ötvenes éveiből budapesti látképekkel

ifjúságba a hazai törvények iránti tiszteletet.“

Játszik ekkor már mindenki Magyarországon. A nép, a nemesek, a papok, sőt még az asszonyok is.

Jellemző az ezidőben élt egyszeri plébános kártyafogadalma, ki megfogadta, hogy sohasem fog többet kártyázni.

„Kivéve, ha vendégségben vagyok, vagy nálam van vendégség, vagy éppen ötödiket keresnek, avagy egyéb alkalom kínálkozik.“

Fel van jegyezve, hogy Mária Terézia udvarhölgyei „mogyoróra blattoztak.“ Egyikök Sztáray grófnő oly szerencsével játszott, hogy gróf Balassainétól Pozsonyban „három szakajtó mogyorót“ nyert — melyet aztán nagylelkűen a „Notre Dame“ zárda növendékeinek ajándékozott.

Ugyancsak mogyoróra játszottak a királyi hercegek és hercegnők az udvarnál. Gróf Pálffy Antónia tőlük 1765 május 5-én Lipót királyi herceg születése napján az egész mogyorókasszát elnyerte.

II. József idejében a „l'Hombre“ volt kedvelt. 1791 táján Budán, Pesten, sőt a vidéken nagyban játszották még asszonyaink is.

Beleznay generális felesége Podmaniczky Anna Mária minden délután játszott.

Egy Baranyainé nevű biharmegyei úrinő 1791-ben feljegyzi „Schreybkalender“-jébe, hogy:

„Miolta az Auspach-Regiment tisztjeinek itt vagyon egy Stábja, azolta a Halberzwelf és Fáraó játékok olly módon felette elhatalmaskodtak, hogy sok Bálokban egész éjtszakákat is ezzel töltönek el a Dámák.“

Ugyancsak erről panaszkodik Halász Ábrahám főhadnagy 1796-ban írott levelében:

„a hol tsak Stáczión voltunk, a Dámák dühösen „Halberzwelf“-eztek s még a partie végezetet nem ért, vatsorát se találtak.“

Lehet azonban, hogy a főhadnagyocska csak nagyon éhes lehetett és azért volt oly szigorú a „Dámákkal“ szemben.

Annyira fajul később már a játék, amint a Bécsi Magyar Kurir¹⁾ is írja, hogy

„egy nagy Dáma a kétséges jádzó asztala mellett bizonyos summa pénzben

¹⁾ Bécsi Magyar Kurir 1787. évf., 397. lap.

kockára veté az Urát, szerentsésen elveszté. Tréfából esett legyen ez, vagy valószínűség? már azt nem tudhatjuk, de hogy az ebből származott per, már az ítélők előtt vagyon, az bizonyos, és annál inkább várjuk, minden órán a dolognak kimenetelét, mennél bizonyosabb, hogy az ilyen eleven pénzben való játékhoz ma már sok házasoknak nagy kedvek volna.“

1809 november 24-én jelentés megy a „Cancellaria Palatinusba“ József nádorhoz a pesti hazárdjátékosokról:

„Diese finden beinahe mit allen Publizität statt . . .“¹⁾

melynek további folyamán elmondja, hogy „A magánlakásokon kívül még a Kemniczer-kávéházban, a Hét választófejedelemben és Traiteurnél, a Bruderip-kertben folyik nagyban a hazárdirozás.“

„Gróf Sztuha a Hét választófejedelembeli szállásán naponta 40—50 forintnyi bankot ad“ és „Reichenbach a kikeresztelkedett zsidó“, kinek „Strohmann“-ja Unwert gróf, a legnagyobb játékosok egyike, ki annyira vitte

¹⁾ Pest városa levéltára 5474/1794.

már, hogy lakásán tartja saját „Kartenmacher“-jét, kártyakészítőjét.

Pesten tehát ebben az időben még nem igen lehetett kártyákat kapni. Külföldről kellett hozatni. Lehet azonban, hogy Reichenbachnak azért volt szüksége kártyakészítőre, mert cinkeltette a kártyákat, hiszen a grófot is azért tartotta, hogy felhajtsa a kártyásokat és baj esetén előtérbe tölhassa és így menekülhessen az esetleges büntetések elől. Óvatos úr lehetett. Nagy kártyacsaták voltak itt, mert a jelentés azt mondja, hogy „pointörök naponta tízen is találkoztak, köztük sok katonatiszt.“

Erre a jelentésre a Nádor Ispán vizsgálatot rendel el, melynek folyamán mindössze Sztuhánál találnak egy 4 tagból álló kis társaságot, kik tarokkot játszottak. A játékos urak a vizsgálatot lefolytató Kovacsics főbírónak, Muzslay főfiskálisnak, Veidinger városkapitánynak és Jeszenszky esküdt uramiéknak megígérik, hogy ha még egyszer zaklatni merik őket lakásukon, „úgy tekintik, mint violentusokat, s jussaikkal élni el nem mulatnak“. Tudni kell ugyanis, hogy ebben az időben a nemes urakat lefogni nem lehetett s panasszal is csak a felsőbb hatóságokhoz fordulhattak.

Mindazonáltal 1810-ben e hazárdjátékosok mindegyikét „3 napi elzárásra és 100 pengő bírságra“ ítélték.

1814. július 8-án Szöllessy Eszterházi ezredbeli főhadnagy lakásán a Király-utcában Sallamon, Schmille és Grünhut zsidók besugására hazárdjátékon érték:

v. Pintér,

v. Kozák,

v. Dörge,

báró Szeberg nyug. ezredes,

Krenka gyakornok,

Czapf díjnok,

gróf Lamotte,

v. Pernolla concipista és

Bellegrad óbudai zsidó

játékosokat. A bankban 14 forint volt.

Érdekes, milyen vegyes társaság volt itt együtt. Akárcsak most. Nyilvános helyeken ma sem érdeklődnek a játékosok a játszótársak kiléte iránt. A fő az, hogy pénze legyen.

*

Az aranykéz-utcai Hét választófejedelemhez címzett kávéházban a hetvenes évek eleje óta működött egy nasi-vasi-bank — amint azt Tóth Béla megírta — melynek feje kezdetben Strasser Mátyás, a nyugalomba vonult pesti hóhér és gyepmester volt, későbben pedig ama

Czabay nevű púpos emberke, akit 1875-ben Erny, a gazdag zsugori meggyilkolásával gyanúsítottak meg ártatlanul.

A nasi-vasi kártyajáték mivolta röviden az, hogy a játékos egy határozatlan színű kártyára tesz; a bankadó pedig a kártyát két oldalt, jobbra és balra hányja (nasi, vasi szerb szók: mienk, tiétek) és amely kártya jobbra kerül, veszt, amelyik pedig balra, az nyer. A bankos ezt a két kártyát az előtte lévő csomóból „*lehúzza*“ (zieht ab), aztán fölfordítja. Mihelyt „*lehúzta*“, nem szabad többé tenni; ez olyan, mint a rouletteban vagy a trente-et quarente-ban a „Rien ne va plus“.

E nasi-vasi-bankoknak hű, de rettegett látogatói voltak a muzsikus cigányok. Ami pénz este a tányérba gyűlt, mind a Hét választóba vitte ez az igazi bohém nép; de a jó barna fiúk nem igen kockáztattak, mert kissé merész, de biztos játékrendszerük az volt, hogy az utolsó pillanatban, az „*Abziehenn abzug* előtt“ tették hirtelen a bankót a kártyára; s ha vesztek, villámgyors, igazi ölyvkarmolással ragadták vissza az örvény szélén lebegő pengőt. Ez a kényelmes szisztéma nemcsak a kárvallott bankosokat bántotta, hanem az igazi szándékú, komoly játékosokat is. Fájt a lelkeknek, hogy a szép, rendes

és ősi törvények szerint folyó nasi-vasit ilyen „kapdebó“¹⁾ népség háborgatja. Ezért volt hogy ezek a szolid, becsületes partnerek eleve föllázadtak, mikor egy-egy alattomos cigány nyújtotta a maga forintját a zöld asztalon sorba rakott kártyák felé; és sürgetvén a lechúzást, mely végét veti minden gyanus tételnek, egyhangon zúgták: „Abcug!“

A közvélemény e spontán nyilatkozásától aztán megriadt a barna hazardjátékos és „visszakapta“ pengőjét, mielőtt rabolnia kellett volna. Később, ha már csak közeledett is az asztalhoz holmi cigány, felzúgott az imperatív „Abcug“, kifejezván a kevés szimpátiát, mellyel a korrekt játékosok az ilyen megbízhatatlan nép iránt éreznek. Az ellenséges érzés e hangja aztán világgá terjedt a rüstös, zárt kártyaszobából, hová, sajnos, az egyetem ifjúsága is gyakran eljárt. Így lett az obskurus nasi-vasi műszó a politikai élet jelszavává.

Jókai Mór a Pesti Hirlap 1897. április 17-iki számában erről az „abcugról“ így ír:²⁾

¹⁾ E tisztos örmény család nevét kérte kölcsön a nasi-vasi terminológia, röviden kifejezni ama játékosok mivoltát, akik a tételt a veszedelem pillanatában minden teketória nélkül „visszakapják“ maguknak.

²⁾ Ez válasz Tóth Béla előbbi fejtegetésére. Tóthnak van a nyílt levél címezve is.

Honnan jön az abcug? Nem onnan származik az kedves öcsém, ahol te keresed; mert ez idigenátusi joggal fölruházott makaóbeli szó. Voltál már valaha Makaó szigetén? No hát akkor tudod, hogy mikor a bankadó kezében tartja a pakli kártyát és egyenkint húzogatja le róla a blattot, akkor nagy szerepet játszik az ándung. A játékos, anélkül, hogy a kártyát a hátsó lapjáról ismerné, az ándung által, ami egy neme a spiritizmusnak, megszimatozja, hogy azzal a felső kártyával, ami most neki következik, ő „csiszta bakala“ lesz, az alább fekvővel ellenben slágert fog csinálni. Ekkor tehát előveszi azt az alkotmányos jogát, amit már a hetumogerek kikötöttek Pusztaszeren a fejedelmükkel szemben, maguk és utódaik számára, hogy azt kommandirozhassa: „abcug!“ Mire a bankadó azt kérdi: „bi fil blatt?“, ami annyit tesz finnugor nyelven, hány lapot kell lehúzni? Erre jogában áll a játszósnak azt kívánni, hogy „dráje brennen“. S akkor a bankadó köteles a három következő kártyalapot „lehúzni“ és félredobni. Ez az igazi etimológiája az „abcug“ szónak.

Megörökíté e tényállást ama történelmi adoma, mely elmondja, hogy a régi rendi országgyűlések alkalmával egyike a nagynevű liberális követeknek — már akkor is a liberá-

lisok — egy philippikájában elkövetett nota infidelitatis következtében a curia regia elé citáltatott, ahol is személyesen megjelenvén, a judex curiae által ex praesidio exhoráltatott, hogyha van valami exceptivája az assessorok personalitása ellen, azt extemplo produkálja. Mire a vádlott hazafi három notórius peccovics assessor felé bökve az ujjával, mondá:

„Abcug! dráje brennen!“

Ilyen illusztris, ilyen avitikus és mégis populáris provenienciája lévén az abcug szónak, csak dícsérni tudom lelkes fiatalságunknak azt a pietását, hogy ezt a technikus terminust elveszni nem hagyja, a jövődők számára fideliter konzerválja. S valahányszor ezt a szót immediate hallom (pedig ért már hébehóba e megtiszteltetés), mindannyiszor azt mondom: „Derék fiúk vagytok! Látszik, hogy apáitok nyomdokán haladtok, s ti is jártatok már Makaó szigetén, ahol az abcugok örökzöld pálmái virágznak“.

*

Jellemző a magyarok nagy kártyaszeretetére, hogy még a megyegyűléseken is szóba kerül a kártya.

Tolna megye közgyűlésén még 1814-ben is, midőn az országutak csinálásáról szóló in-

dítványt tárgyalták, Bód János, a gyűlések akkori vezérfia így szólt: ¹⁾)

„De mire valók nekünk az utak? Nyáron úgy is járhatni mindenfelé, télen pedig, mikor sarak vannak, senki sem szeret mozdulni otthonról. Aki pediglen mégis kártyakompánia okáért mégyen a harmadik, negyedik faluba, arról föl lehet tenni, hogy fölösleges pénze van. S lévén nékie fölösleges pénze, bizonyára van előfogata is, mely őt a sáron át kivonszolja, amennyiben pedig nem lenne, szerezhet.“

*

Érdekes adatot kaptam a nagytudású Kelemen Lajos kolozsvári könyvtárigazgatótól a 48-as idők kártyaszenvedélyére vonatkozólag.

Albisi Csomoss Miklós nagyapám — írja Kelemen Lajos — beszélte gyermekkoromban, hogy midőn a szabadságharckor a 87. székely zászlóaljban szolgált, 1849. év tavaszán egy Zámbori nevű főhadnaggyal kártyázáson csípett katonáit fegyvergulák alá ültette büntetésül s a tábor szemeláttára félóraig voltak így kuporogva a fegyvergulák alatt, míg küldöttség kérésére kiengedte őket, hogy Bem szemei elé ne így kerüljenek.

¹⁾ Mikszáth: Szegedi Napló 1881. 152. szám.

Kedves látvány lehetett a gulák alatt szorongó honvédcsapat, de hát megесik ilyesmi a kártyás emberrel.

Ilyen kedves epizódok lehettek a következők is:

Anekdóták

Végh személynök és a tót jurátus tartlit játszottak. A jurátus megfелеdkezett róla, kivel játszik és a kissé hosszasan gondolkodó személynökre rákiáltott:

„Ki vele görcsös!”

Végh egy pillanatra meghökkent, aztán csendesен csak ennyit szólt:

„Ha görcsös, hát nem játszom.”

Felkelt és otthagya az elképedt jurátust.

*

Ilyen lehetett az az eset is, mikor Szomaházy egy este hihetetlen rosszul játszott. Egyik partnere végre nem tudván magát türtőztetni, odavágta Szomaházynak:

„Hogy játszik maga *rhododendron*?”

Szomaházy sem volt galambepéjű ember s olyan erélyesen kérte ki magának a sértést, hogy már majdnem ököltre került a dolog.

Másnap Szomaházy a világ legbékésebb arcával állított be a körbe és legbájosabb

mosolyával kért bocsánatot tegnapi heves viselkedéséért:

„Nézze, ne haragudjék. Megnéztem a lexikonban, mi az a rhododendron. Tegnap azt hittem, hogy rinoceros.“

*

De térjünk vissza ez elkalandozások után történetünk folytatásához.

1844-ben a kávéházakban divatozik nagyban a kártyázás, híres kávéházak ebben az időben a Wurmhof-, a Magyar Király-, a Kaszinó-kávéház. Legtöbb kávéház a „Híd“ közelében van. A kártyaszobák rendszeren, illendően el vannak különítve a kávéházi egyéb helyiségektől. Ezekben aztán nagyban folyik a kártyázás. Whistet, ecartét játszanak leginkább, de nem vetik meg a préférence-ot, sőt a ferblit és fáraót sem.

A váci-utcai „Örök fény“-kávéház volt a hazardjátékosok főtalálkozóhelye. Azért örökfény, mert itt sohasem oltották le a lámpákat, mert éjjelből hajnalba és nappalból estébe folyt a játék.

Ezek már híres kávéházak voltak, melyek kis kávémérésekből fejlődtek híres helyekké és a kártya melegágyaivá.

Az első kávémérést Pesten a XVIII. században egy Conti nevű olasz nyitja, a mai

Józsefvárosban, melyet akkor „alsó külvárosnak“ neveztek. De ez még nem igazi kávéház. Az első, mely ezt a nevet megérdemli, a „Magyar Korona“-kávéház, melyet 1783-ban Ruschl Sebestyén alapít.

Ezekben a kávémérésekben és kávéházakban történtek ezek a kedves apróságok:

Anekdoták

Két hölgy kártyán összeveszett valami apró keverési hibán:

„Így a kocsisom szokott keverni!“ — kiáltott fel az egyik.

„Lehet, nem szoktam a kocsisommal játszani“, volt a válasz.

*

Más asztalnál meg szörnyen sajnálnak egy fiatalembert, ki sokat veszített a kártyán.

„Sohse sajnáljanak engem, inkább azt, akinek adósa maradok“, volt a válasz.

*

De nemcsak a fővárosból, hanem a vidékről is feljegyezték apró történeteket.

Ilyen a kártyacsata Trencsénben című is.

Kiss Ernő tábornok, a tizenhárom aradi vértanu egyike, kapitány volt 1842-ben. Abban

az időben egy bravúros kártyacsatájával nagy feltűnést keltett a trencsényi gyógyfürdőben.

Azon a nyáron egy lengyel is ott tartózkodott a fürdőben. Grófnak jelentette be magát s hazárdul játszott. A fogása az volt, hogy ha valaki nagy tétekben játszott, ő még nagyobbally igyekezett elijeszteni. Egy napon például ez a lengyel gróf négyezer arannyal ijesztgette a játékosokat. Ekkora összeget természetesen senki sem mert megkockáztatni. Véletlenül belépett a terembe Kiss Ernő s abban a pillanatban már oda is szólt a lengyelnek:

— Tartom a négyezer aranyat!

Általános izgalom támadt, mert a gróf hat-ezer arannyal vágott vissza.

Kiss Ernő ekkor magához intette a szolgáját:

— Ugorj csak haza és hozd át azt a ládát. Tudod már melyiket...

Néhány perc múlva az inas megjelent a ládával. Kiss felnyitotta: tele volt arannyal. Belemarkolt:

— Itt van a hatezer arany és hívok vissza még nyolcezeret!

A lengyel gróf fél óra múlva egy krajcár nélkül hagyta el a játéktermet s másnap a fürdőt is. Kiss Ernő pedig a nyert összeget az

akkori trencsényi alispánnak, Marczibányinak adta át, hogy ossza ki a kártyán tönkrement urak között. Persze tapintattal.

*

1840-es években egy „arszlán“ a pesti társaságokban így elméskedett a kártyáról.

„Az egy szemnél mindenkor egyetlen gyönyörű földtekénk jut eszembe.

A két szemnél földünk kettős forgása tűnik elémbé, t. i. melyet évenként és melyet naponként tesz meg, a tengely-körüli és a nap körüli.

A három szem arra emlékeztet, hogy földleírásunknak három főszaka van, a mathematicai, a phisycal és a politikai.

A négy szem a világ négy vidékét jelöli meg. A keletet, nyugatot, északot és delet.

Az öt szem, hogy a világnak öt része legyen. Európa, Ázsia, Afrika, Amerika és Ausztrália.

A hat szem eszembe hozza, hogy a víznek hat neme legyen, t. i. tenger, tó, folyó, patak, forrás és pocsolya.

A hetesnél áttérek világrészünkre Európára. Itt eszembe jut a hét legnevezetesebb hegység, mint a pyreneusok, az

alpesek, az appenninek, a sudetek, a kárpátok, a haemus (kaukázus?) és az ural.

A nyolcas a nyolc legnevezetesebb tengerszorost juttatja eszembe, a gibraltarit, a calaisit, a sundot, a siciliait, a bosporust, és a feodosiait.

Továbbá megnevezi nekem a kilences a legnagyobb folyókat, a Rajnát, Elbát, Oderát, Visztulát, Dunát, Themsét, Szajnát, Ebrót és Tájót.

A tizes az európai statusok áttekintését adja, melyek tíz osztályba soroztathatnak, t. i. császárságokba, királyságokba, nagyhercegségekbe, főhercegségekbe, hercegségekbe, nagyfejedelemségekbe, fejedelemségekbe, határgrófságokra, kerületi grófságokra és köztársaságokra.

A király az igazságosság jelképe.

A dáma a szelídségé, mellyel ez országok kormányoztatnak.“

És ezzel véget ér az elméskedés. Nincs benne megemlítve a pub. Csak tizenkét lapból áll ez a kártyacsomag, melyet itt leír.

Az elnyomatás idején divatos volt, hogy a Hayd szerzette Gotterhalte zenéjére a nyolc magyar kártya nevét énekelték.

„Hetes, nyolcas, kilences, tizes, stb.

Érdekes ez az „elménckedés“ is, hogy:

A katolikus bemondja az ultimót és elveszti.

A református bemondja és meg is csinálja.

A luteránus nem mondja és suttyomban megcsinálja.

A zsidó nem mondja és nem is csinálja meg.

*

Érdekes a magyar kártyanyelv is. Molnár Albert Szótárából 1604-ből

Kártya játék — *Lusus chartifoliorum*; és a

Kártya csináló — *chartarius* szavakat ismerjük.

A kockázók és kártyások beszédéből válnak: *kockára vet, kockáztat, vakot vet, föltesz valakivel*, vagyis föltesz a kockára, kártyára (*lelke rajta*, t. i. a kockán); *színt vallani; disznaja van; jól esik nekem*, „kedvem szerint esik“; t. i. a kocka. A német *gefallen*, régebben mindig *wohl* v. *übel* határozószóval, szintén a kockaesésre vonatkozott. Ugyanígy a francia *chance* valamikor valószínűségi „esélyt“, kockaesést és kockavetést jelentett: ófrancia *chance* — lat. *cadentia*. Érdekes a *házsártos*, ez régebben általában játékost s még régebben kockajátékost jelentett (mert játék közben sokat vesztekedtek). A *házsárt* maga szerencsejátékot jelentett s azonos a francia *hasard*-dal:

„Kincsét elveszté *hásárton*“. A szó arab eredetű, névelővel „azzār“ névelő nélkül „zār“ (zahr) kocka s jóformán minden európai nyelvbe átment. (Spanyol, portugál „azar, ófrancia „hasart“, régi oláh „harzat“ stb., görög, török, bolgár, oláh, „zar“.) ¹⁾

I. Ferenc francia király madridi hadifogságakor kártyajátékkal szórakozott. Itt tanulta meg 1525-ben a „tresillo“ (treszilyó) nevű spanyol játékot, melynek neve „hármastérkép“-ot jelent, mert hárman játszották, kettő egy ellen. A főjátékost, ki egyedül játszott, spanyolul „hombre“-nak (embernek) hívták.

Ferenc hazakerülvén, elvitte magával a játékot is. A franciák aztán neve elé nyomtatták a francia névelőt és lett a neve „l’Hombre“ (lombőr). Ennek a lombőrnek a magyar neve „trizák“ volt.

A „tromf“ szavunk a latin „Triumphus“ (diadal)-ból eredt. A mai „tromf“-nak legközelebbi rokona a német „Trumpf“, mely a harmincéves háború idején lépett fel Németországban a spanyolos „triumfo“ helyébe (ütő).

A „kártya“ nevének eredete négyféle.

1. A latin „charta“ (lemez)-ből magyarra fordított „hártya“; mások szerint a „kártya“

¹⁾ Simonyi: A nyelv és a társadalom. Nyr. XLIII. 1.

elnevezés a latin „quarta“-ból származik. Eből lett a német „Karte“, a francia „Cartes“, az angol „Cards“ és a többi nyelv hasonló hangzású elnevezése.

Jelentése „négy“, valószínűleg a kártya négy színére való célzással.

Czuczor-Fogarasi szerint a latin „cartha“ szóból ered, a cartha pedig a hellén χαρτησ-ból.

2. a német „Karte“, melyből a „kártya“ lett

3. a francia „carte“ és

4. az olasz „carta“

ugyancsak négy őse van egy másik kártya-kifejezésünknek, a „gusztálni“-nak is.

1. a latin „gustare“ (izleni)-ből a „gusztálni“,

2. a francia „gutirozni“ (gouter, guté) (tetszéssel fogadni),

3. a német „Kóstolni“, „kóstáltatni“ (kosten, megizlelni),

4. és a szintén németes „kosztolni“ (in der Kost sein, étkezni), mikor kártyát vagy dominót kell felvenni, enni.

A „pászolni“ már csak a francia „passer“ (pászé, átcsúszni)-ból származik és jelentése a játékban „nem venni“, „nem szólni“.

A kártyázásnál a vesztőre alkalmazott „plürre esett“ kifejezés is francia eredetű. A

francia „megkopasztani“, „éplucher“ (eplüisé) kiforgatott alakja.

A „contra“ és „recontra“ és „subcontra“, melyek a játék árbeli fokozására használt kifejezések, latin eredetűek. A „subcontra“ a „supercontra“ rövidítése, tehát helyes alakja „supercontra“ lenne. De itt van a még felsőbb fokozás, a „Hirschcontra“ (szarvas ellenzés), ez egy gyenge német szójátéknak köszönheti születését. A „recontra“ „re“ szavát a németek „Reh“-nek, „őz“-nek értették és mikor valami nagyobbakat akartak mondani, azt mondták, hogy „Hirsch“-contra. (Szarvas.)

A „poén“ szintén latin eredetű, bár hozzánk már a franciából jött át. A latin „punctum“-ból (pont, vége, pötty) lett a francia „point“ (szem) és ebből a nálunk használt „poén“.

A „pech“, vagy ahogy ma mondják „pekk“ a német „Pech“ (szerencsétlenség, baleset)ből ered. Testvére a „Zeche“ a nálunk „cekk“-nek ismert szónak.

„LÁTTAD PAJTÁS PEKKEMET
FIZESD HÁT KI CEKKEMET,“

mondja Toldy Varázsrontójában (549. old.). Eredete a „pech“ szónak a német „Pechfogel“ (lépen ragadt madár, magyarul lépremegy,

átvitt értelemben szerencsétlen flótás; a játékban vesző neve. Minthogy a lép legtöbbszörire szurok volt, innen mondják aztán, hogy a peches játékos „szurkol“.

„Strohmann“-nak nevezik a kártyában azt a játékost, aki csak névleg játszik, mert a pénz nem az övé, csak leült olyan valaki helyett, ki valamely okból nem akar játszani. „Strohmann“-t szoktak tartani a pinkabérlők.

Ennek a kifejezésnek az eredetét egy régi szokásban vélem fellelhetni. Ausztriában szokásban van, hogy nyári napfordulókora a mezőkön felöltöztetett szalmabábokat égetnek meg. Ezek *jelképezik* az elégetendőket és ezeket hívják „strohmann“-oknak.

A „kibic“ a nevét a „Kiebitz“-ből (bibicmadár) nyerte. A francia nem ismeri ezt a nevet „gallerie“-nek (galéri) (nézőközönség) nevezi.

A „párti“ a németiségből került hozzánk. Itt, hol „Partie“-nak, hol „Parthie“-nak írják. Eleinte mindenféle játékot, kirándulást (garden party) sőt házasságot is értettek alatta. A kártyában „játszma“ a jelentése.

A „maccs“ szavunk, mely „vesztés“-t jelent, olasz eredetű. A „marciare“ (megrothadni)-ból lett a „marcio“ (márcsio) „játék elvesztése“.

Ugyancsak olasz a „fuccs“ is. „Sfuggito“ (szfudzsito) (elmenekült, eltávozott)-ból lett és magyar jelentése „odavan, elveszett“.

A „poentör“, leginkább a bakk és smén játékokban, de minden olyan játékban, hol bankár van, a bankár ellen játszó „rakót“ jelenti. A franciában a „billiárdra“ felügyelőt a „marqueur“-t nevezik „pointeur“-nek és fordítva.

A „guberálni“, „tétet kirakni“ eredete nem lehet francia, mert a „couvrir“ (meleg vassal, hullámos hengerrel mintázni) mást jelent. Ennek eredetét a magyar jassnyelvben kell keresnünk, hol a „guba“, „pénzt“ jelent. „Guba ki“, „pénzt ki“ pénzt kitenni „guberálni, ki-guberálni“.

A „chance“ a latin „cadentia“ (kocka esése) származéka, „sansz — eshetőség. lehetőség“.

A „ramсли“ eredete ez:

A francia „rams“-nak, hol „remс“-nek mondja. A németnél „Rams“, „Rammes“ és „Ramsch“ alakjaival találkozunk, a bécsiék „Ramsch'n“-nak ejtik. Vannak, kik a francia „ramas“ (rámá — összeszedés) szóból származtatják; mondván, hogy a nyertes összeszedi, összesöpri a pénzt. De hát a „Ramas“ nemcsak összeszedést, hanem „hulladékot, selejtet“ is

jelent. Innen a német „Ramschware“, a nálunk jobban ismert alakja a „Parthieware“, mely selejtes, csoportos árut jelent. A „ramsli“ tehát a szétosztott lapok folytonos selejtezése. Toldy Varázsröntőjában magyar nevűül a „selejtezést“ vagy a „válogatósdit“ ajánlja. Halottam a „ramsli“ más nevét is, „romolának“ nevezték. Én ezt jó magyar névnek tartom, mert a lap folytonos selejtezése folytán nemcsak javul, hanem legtöbbször elromlik. „Romlik“. Erre mondták aztán a játékosok, hogy el „romola“. Innen a magyar „romola“ név.

A legelső magyar kártyajátékkönyv (l. az ábrát) a „whist“ (huiszt) játékra oktat és címeül a „csitt“ nevet az angol szó szolgálai fordítását választotta. Ezt a játékot hazájában hajdan „triumph“ néven ismerték, még pedig oly tág körben, hogy Latimer püspök 1529 karácsonyán mondott ünnepi beszédjét belőle szerkesztett képes hasonlatokkal fűszerezte. Az ilyen kártyából vett hasonlatoknak dús példáját találjuk a hitvitázó irodalmunk írásaiban is. A „whist“ játékot később „Wisk“-nek hívták, valószínűleg azért, mert a „trick“-ek (a nyerő ütések) jegyzését a játék végén letörölték a táblákról. Letörölni angolul „to whisk“, németül „Wischen“. Ez a név változott át azután idővel „whist“-té.

A' Vhyst,

vagy-is

C s i t t J á t é k,

mellynek

Módját, Törvényeit, és Rend-
szabásit rész szerént a' kül-
földi Irók után, rész sze-
rént a' tulajdon tapaszt-
talásábúl írta öszve egy
Hazafi.

P o ' s o n b a n .

Wéber Simon Péter és Fiának betűivel.

1 8 2 4.

Az első magyar kártyakönyv címlapja

A „balek“ török szó, „hal“-at jelent. Ma is használatos a „nagy halat fogott“ kifejezés; innen a „balekot fogni“. „Balek“ a kártyában az, kinek van veszteni való pénze és azt könnyen „le is adja“. V. ö. a német „Kleine Fische gute Fische“-ével.

Az „alsós“ neve eleinte „zsidós“ volt. A németek „Vannakspiel“-nek, vagy „Vánnák“-nak nevezik. Ez az egyik magyar kártyakifejezés, melyet miadtunk a külföldnek.

A másik a ferbliben használatos „sánta“.

A legelterjedtebb játék nálunk a „kalabriás“ volt. Ezt lengyelzsidók hozták a XVIII. század végén Magyarországra. A név eredete a „kol-ober-jassz“ összetételben keresendő. A játék valószínűleg Németországból származott az átvándorolt zsidókkal Lengyelországba, hol ezt az újabb nevét kapta. Az eredeti játék valószínűleg a régi német „Schafkopf“ játék lehetett, melynek szabályai hasonlatosak a kalabriás játék szabályaihoz. A neve három nyelv három szavából tevődött össze. „Kol“ zsidó szó jelentése „minden“, „mindenki“, „Ober“ a német „felső“, „Jassz“ pedig lengyel és azt jelenti, hogy „hatalmas“, „erős“. Tehát „kol-ober-jassz“ „minden-felső-hatalmas“. Minthogy az ősi kalabriásban minden felső, nem úgy, mint a mostaniban csak az adu felső jó volt, el-

nevezték ezt a játékot híven a három nemzeti-
séghez „koloberjassz“-nak.

Ehhez hasonló játék volt a már említett
rég magyar játék, a „királyosdi“ is. Amint a
kalabriásból fejlődött a mai alsós, úgy lehetett
őse a magyarországi kalabriásnak a királyosdi.

Az „alsós“ tősgyökeres magyar játék. „Bi-
harországban“ találták ki és onnan terjedt el
az egész országban és ma már ismert egész
Európában. A kártyakifejezéseink, sajnos,
majdnem mind idegenek. Olaszok, németek,
franciák, még zsidó is akad köztük. Egyedül
az „alsós“ az, amelyben magyar kártyakifeje-
zések is vannak. A „Vannak“-ra büszkék lehe-
tünk, mint magyar találmányra.

Nézzük, hogyan játsszák ezt a játékot ma.

Az alsós

Az alsóst a 32 lapos magyar kártyával
játsszák.

A kártyák számértéke a következő:

A hetesek, nyolcasok, kilencesek, hacsak
nem adu kilences, nem számítanak semmit.

Az adu kilences számértéke 14 poén.

Az adu alsó számértéke 20 poén.

A négy tizes (egyenként 10) számértéke 40
poén.

A három alsó (egyenként 2) számértéke 6 poén.

A négy felső (egyenként 3) számértéke 12 poén.

A négy király (egyenként 4) számértéke 16 poén.

A négy ász (egyenként 11) számértéke 44 poén,

ehhez az utolsó ütés értéke 10 poén,

összesen 162 poén.

A magasabb rangú kártya mindig üti a kisebbet, de a legkisebbik adu is üti a többi színek bármelyik lapját.

A kártyák értéke mellett vannak még az összefüggéseknek is értékeik, melyek a játék végén a poénekhez hozzászámoltatnak. Ilyen összefüggések:

A *terc*, mely *három* egymásután következő egyszínű kártyából áll, pl. nyolc, kilenc, tíz pirosból, számértéke 20 poén.

A *kvar*t, mely mint a *terc* *négy* egymásután következő egyszínű kártyából áll, számértéke 50 poén.

A *kvint*, mely *öt* egymásután következő egyszínű lapból áll, számértéke 100 poén.

A *szekszt*, mely *hat* egymásutáni egyszínű lapból áll, számértéke 100 poén.

A *szept hét* egymásutáni egyszínű lap, számértéke 100 poén.

Az *okt*, mely a legmagasabb és ez *nyolc* egymásutáni egyszínű lapból áll, számértéke 100 poén.

Összefüggések még a „vannak“-ok. Ez eredeti magyar kártyakifejezés és egyszerre született az alsóssal. Négy egyenrangú kártya egy kézben „vannak“. Pl. négy hetes, vagy négy nyolcas stb.

Összefüggés végül még a „Béla“. Az adu király és adu felső egy kézben „Béla“.

A „vannak“-ok számértéke 80 poén.

A „béla“ számértéke 20 poén.

A terc, kvart, kvint, szekszt, szept, és okt összefüggéseknél a magasabb rontja a kisebbet. Egyenlő magasságnál egyik sem számít, kivéve, ha az egyik aduból van. Itt az adus összefüggés érvényesül. A vannakos összefüggéseknél a nagyobb rontja a kisebbet. Itt az adu nem érvényesülhet.

Egy kézben lévő valamennyi összefüggés számít. Lehet pl. valakinek kvintje és terce is, ez esetben mindkettő számít. Vagy lehet egy „vannak“ és két terc. A „vannak“ akkor is számít, ha egyik tagja egy összefüggés tagjaként szerepel. Pl. ha valakinek terce van ászig

és négy ásza, bemondhatja mindkét összefüggést. A vannaknál a sorrend a következő: legkisebb vannak a négy hetes, majd nyolcas, tízes, felső, király, ász, kilences következik és legerősebb vannak a négy alsó.

Az összefüggéseket az első kártya kihívásakor vagy az első ráadáskor mind ki kell mondani, mert csak a kimondott összefüggések számítanak. Kivételt képez a béla, melyet bármikor, még a játék végén is ki lehet mondani. Ha két terce van a játékosnak, nem szükséges jeleznie, hogy két terce van, ezt csak akkor kell bemondania, ha a többi játékos is nyilatkozott már és az ő összefüggése a jobb. Pl. van terce alsóig és királyig, ekkor a bemondáskor csak azt mondja, hogy „terc“, most a másik játékos, kinek szintén van terce de csak felsőig, ugyancsak tercet mond. Most az első bemondja a nagyobb terce magasságát „király“, de még mindég nem jelzi, hogy két terce van, a második ezt „jó“-nak nyilvánítja és ekkor mondja csak be, hogy az egyik alsóig, a másik királyig.

Az alsóst ketten és hárman játszhatják. Mindkettő igen elterjedt, de nagyobb kombinációs lehetőségeket a hármas alsós nyújt. Ha négyen játsszák, akkor a negyedik csak passzív résztvevő és legfeljebb sír és nevet.

Az osztás balról jobbra történik, sorban a hármas, vagy négyes alsósnál, felváltva a kettesnél. Emelés az alsósban nincs.

A kettes alsósnál a keverés után négyet osztunk a partnernek, négyet magunknak, ismét négyet a partnernek és ismét négyet magunknak, a 17-dik kártyát felütjük, majd ismét négyet a partnernek és négyet magunknak osztunk. A legalsó kártyát ismét felütjük és a megmaradt kártyákat az előbb felütöttre tesszük. A hármas alsósnál hármat-hármat osztunk ki, összesen hatot, mikor egyet, a 19-diket felütjük, aztán ismét hármat-hármat osztunk. A felütött kártyák után osztott lapok a talón. Ezeket csak a licitálások után szabad felvenni.

Osztás után kezdődik a licitálás. Az alsósnál az adura licitálnak. Legkisebb értékű a zöld, ezt követi a tök, majd a piros és legnagyobb a makk. Tehát, ha valaki pirosat mond, ezt rontani lehet makkal, kivéve, ha a szín eredeti. Eredeti szín az, amelyik az osztásnál felüttetett. A licitálás először erre megy. Ha ez senkinek sem kell, akkor lehet a többi színekre licitálni, mely esetben a fent említett sorrend az irányadó. Pl. a felvetett eredeti szín a piros volt. Erre megindult a licitálás és mindenki passzolt, akkor következhet a többi

színekre a licitálás, mikor is, ha valaki tőköt mond, ezt az utána ülő ronthatja makkal. Két színre licitálni nem lehet.

A licitálás után megkezdődik a játék azzal, hogy a kihívó egy lapot kihív és ugyanekkor bemondja összefüggéseit és a megcsinálni szándékolt figurákat.

A figurák lehetnek:

A kassza. Ezt csak akkor lehet bemondani, ha az adu király és felső egy kézben van. Ez tulajdonképen nem is figura, csak jelzése annak, hogy a játszmát megnyeri.

Az ultimó adu hetessel az utolsó ütést megcsinálni.

A tulőtőroá az adu alsót, adu kilencest és adu hetest az ütésekben hazavinni. Az adu kilences és hetes lehet ez esetben más kézben is.

A negyvennégyes, valamennyi ászt hazavinni.

Az abszolút, legalább 82 poént csinálni, csak az ütésekkel.

A százaz, száz poént csinálni, tisztán az ütésekkel.

A kétszázaz, kétszáz poént összehozni, de itt a bemondott összefüggések számértéke is számít, nemcsak az ütések.

Az összes *adu*, valamennyi adut a hetes és nyolcas kivételével, hazavinni.

A *család*, az *adu* felsőt, királyt és ászt hazavinni.

A *volát*, valamennyi ütést megcsinálni.

Az abszolút és a százas bemondások kizárják egymást, ezt a kettőt egyszerre nem lehet bemondani. Vagy az egyiket, vagy a másikat. A többi mind bemondható egyszerre is.

Csak a bemondott figurák érvényesek, csendesen megcsináltak semmisek. Bemondási sorrend nincs, de a rend kedvéért a nagyobbak mondandók be előbb. Az összefüggéseknél pl. vannak, terc, a figuráknál pl. tulótroá, ultimó, volát.

Mindenki mindent bemondhat, kivéve a bélát. Természetesen tulótroát *adu* alsó nélkül bemondani képtelenség, de nem renonsz.

A fent jelzett figurákon kívül van még a:

Bettli, melyben egy ütést sem szabad csinálni a felvevőnek. Bettlire licitálni csak az esetben lehet, ha a játék nem eredeti színre vétetett fel. Bettli kilenc, illetve tizenkét lapból mondható csak be.

A *szanzadu*, hol, mint a neve is mutatja, nincs *adu*. Erre a figurára ugyancsak az eredeti szín lepasszolása után, 6 kártyából lehet

licitálni. Ebben az esetben a legnagyobb kártya az ász, a tizes és lefelé a király, felső, alsó, kilencés, nyolcas, hetes. Szanzadunál bemondható figurák az abszolút, mely itt csak 66 poén, mert leszámítódik az adu alsó és adu kilences számértéke, a negyvennégyes, a százás, mely itt nyolcvan pont, és a kétszázás 180 ponttal. Az összes összefüggések számítanak. Szanzadunál a játékot felvevőt hármásban közrefogják, azaz bárki lenne soron a kezdéssel, mindég a középső a játékos, kettesben az ellenfél kezd.

Az egyik bemondás független a másiktól. Megnyerhetem az egyiket és elveszthetem a másikat, egyedül a kassza bemondása van a játszma megnyeréséhez kötve.

Minthogy a hármas alsósban ketten játszanak egy ellen, a felvevő ellen, ez a kettő igyekszik összejátszani. Bemondhatnak egymásnak figurákat is, csakhogy ezek csak akkor érvényesek, ha egy játékos csinálja meg. Pl. ha tulótroát mond be a partner, nála lévén a kilences, tudva egy esetleg bemondott tercből, hogy társánál van az alsó — akkor ezt a kilencest a társ adu alsós ütésébe kell betenni, mert a tulótroá csak úgy érvényes, ha az egyik ütéseiben együtt van mind a három tagja. Kettőjük ütéseit összetenni és így

kimutani valamilyen figurát nem lehet. Egyedül a kassza mondható be a partner jó lapjára ily módon.

A figurák bemondása előtt, amikor a kihívás, vagy ráadás sorrendje odakerül, az adu hetessel kicserélhető a felvetett adu.

Itt említem meg egyik legérdekesebb figuráját a modern alsósnak a *sibert*.

Ha az osztás után a talónban maradt kártyák közül az először felütött ugyanolyan színű, mint az utoljára felütött lap, vagy ha ez a második lap ász, akkor abban az esetben, ha erre a színre vették fel a játékot, tehát ha a felütött kártya adu is, akkor játszható a siber. A siber abból áll, hogy az, akinél ebben az esetben az adu hetes van, az felveheti nemcsak a felütött adut; hanem a felütött felső kártyát is, sőt az utána következőket alulról megnézve mindaddig, míg adu, vagy ász következik. Játsszák úgy is, hogy siber esetén az egész talón felvehető. Természetesen a felvett kártyák helyett ugyanannyi más rossz kártyát le is kell fektetni, melyek közül egyet meg is kell mutatni. Szabad a már felvett lapokat is lefektetni. Ez sok esetben célirányos is. Ha a lapokat egyenként vesszük fel, tehát nem az egész talónt, akkor a felvett lapok megmuta-

tandók a többi játékosnak is. Ha hetes fekszik lent, akkor nyolcassal lehet cserélni.

Ugyancsak a modern alsós figurája a „*gyerünk csak*“. A második híváskor, vagy a második kártya ráadásakor el lehet hívni az ellenfelet, azaz a játék megadására lehet felszólítani. Ha megadja a játékot, nincs tovább játék, ha nem adja meg, úgy a játék, mintha kontra lenne, duplán számít. Lehet a gyerünk csakot visszahívni „nem megyünk és gyerünk csak“ felszólítással, mely a rekontrának felel meg. Természetesen a már előre bementett kontrák is számítanak ilyenkor. Gyerünk csak a szimpla játékkor mondható. Ha figurák is be vannak mondva, úgy gyerünknek nincs helye.

A fent felsorolt figurákat, tehát a kasszát, tulótroát, ultimót, negyvennégyest, abszolútot, százast, kétszázast, összes adut, családot kivéve a volátot lehet *kézből* is bementani.

Ez annyit tesz, hogy a jelzett figurákat a talón felvétele előtt hat, illetve nyolc kártyából bementani. Ez esetben duplán számítnak. Célszerű kézből az abszolútot bementani és ugyanakkor a teljes lapból a százast, mert ez a két figura egy partiban csak ez esetben mondható be egyszerre. Kézből a százast és azután az abszolútot bementani nem lehet.

Minden játékot, minden bemondást meg lehet kontrázni. Mindent külön meg kell kontrázni, de nem kell mindent megkontrázni. A kontrázó bemondhat a maga részére minden figurát, sőt a megkontrázottat is bemondhatja. Pl. a játékos terc, kassza, negyvennégyest mond, erre az ellenfél megkontrázza a negyvennégyest és bemondja a negyvennégyest. Külön számít mind a kettő.

A kontrák sorrendje:

Kontra.

Rekontra.

Szubkontra.

Hirschkontra.

Ennél tovább nem szokás menni. A kontrákat az ülési, illetve a kihívási sorrend szerint kell bemondani. Kontra esetén a játékosnak, illetőleg a felvevőnek egy ponttal többjének kell lenni, mert egyenlő pontszámok esetén a kontrát adó a nyertes.

Kontra esetén csak a kassza és játék kontrájánál kell az illető figurát meg is csinálni, a többi figurákat elég csak megakadályozni. Tehát a játék kontrájánál több, vagy legalább is egyenlő pontszám szükséges, míg az ultimó kontrájánál elegendő, ha az adu hetes előbb kényszerül hazamenni.

Az összefüggéseket a játék érdekében el is lehet hallgatni. Úgyszintén a partner letagadhatja összefüggését „kicsiny“ jelzéssel. Szabad pl. kvart helyet tercet is mondani.

Színre színt kell adni, ha az nincs, aduval ütni, ha ez sincs, lehet bármilyen színt beletenni.

A négyesben való alsósnál, hol az osztó sír és nevet, a talónban lévő kártyákat esetleg megtarthatja, vagy azokból a következő játsz-mához kiválaszthat. A következő osztásnál ennyivel kevesebb lapot kap. Természetesen nem köteles ezeket a lapokat megmutatni, de a fekvő pontszámot köteles bemondani, ha a számlálás ellenőrzésére ezt a játékosok kéri.

A játék menete tehát:

Keverés, osztás, licitálás, a talón felvevése, siber esetén a siber, összefüggések bemondása, figurák bemondása, természetesen ez a kihíváskor ugyanekkor az adu kicserélése, kihívás, ráadás, vagy ütés, kontrázás, a poének összeszámlálása, fizetés vagy felírás.

Renonsz minden hiba, minden tévedés.

A partner ütései soha, az ellenfél ütései annak engedelmeivel, a saját ütések mindig megnevezhetők.

Hogy milyen alapon játsszák az alsóst, erre csak azt mondhatom, hogy ahány ház, annyi

szokás. Mindenesetre a játék elején tisztázandó a számítás és az alap kérdése.

✱

A „commerce“ játék fogalmát nálunk tévesen értelmezik. A francia „jeu de commerce“ (zsődkommersz) fosztogató játékot jelent, tehát tulajdonképpen a „jeu de société“ (zsődszoszieté)-ből kellett volna származtatnunk, „Commerce“, „kereskedelem“ tehát olyan játékot jelentett, ahol a bankár „licitálással“ „árlejtéssel“ adta el kártyáit. Tehát okvetlen hazardjátékokra vonatkozik. Nálunk fordították át jelentését a „licitálós“ játékokra és elnevezték ezeket a hazardokkal szemben „commerce“ kommersz játékoknak.

Sajnos, ritkán játszanak manapság „kommersz“ játékokat és legkedveltebb játékok a smén és bakk. Itt aztán igazán érvényesül Mikszáth mondása: „A kártyajáték nem lovagjáték“.

Nagyanyáink kedves „kommersz“ játéka volt a „tarltli“ és ma is kedvelt családi társasjátékok a „tűz“ és a „lórum“. Sajnos, ez utóbbit mostanában már kávéházakban, kaszinókban és egyéb ilyen helyeken kezdik játszani, hol természetes lassanként elveszti meghitt családias jellegét és hazardjátékká kezd kialakulni.

A tartli

Ketten játszhatják a 32 lapos magyar kártyával.

Osztás kezdetekor a kisebbet emelő oszt. Hármasával osztja a lapokat és kilenc lapot ad. A tizenkilencediket felüti adunak és a megmaradt kártyacsomót csukva ráteszi. Keverés után emelés van, vagy joga van az emelőnek egy lapot bárhonnan kivenni és azt adunak felütni.

Minden ütés után a talónban maradt lapokból egyet-egyet vesznek a játékosok. Elsőnek mindég az hív, aki nem osztott. Színre színt adni, míg a talónban kártya van, nem kötelező. Bármikor üthetek azonban aduval.

A legalsó kártyát csak az utolsó kihívás után van joga megnézni a kihívónak. De viszont köteles ezt a partnernek is megmutatni az ütés után.

A felvetett adu az adu hetessel kicserélhető bármikor, de legkésőbb az utolsó kihívás előtt. Természetesen itt az utolsó ütés alatt mindég az az utolsó értendő, amely akkor van, mikor a talónból kifogy a kártya.

A játék célja 501 pont elérése. Aki ezt előbb eléri, az nyeri a játszmát. Az „ausz“-t játszma közben is ki lehet mondani, mert a felírt ki-

mondások és az ütések azonnal számítódnak nemcsak a játszma bevégeztével.

A kártyák ütőértéke ász, tizes, király stb. le, a hetesig. Az adu üt minden más lapot. Aduk egymásközt már másképp ütnek. Aduban legjobb a felső, ezt követi a kilences, majd az ász, tizes, király stb.

A játék célját, az 501 pontot elérhetjük az ütések értéke által és bemondott összefüggések által.

A kártyák értékei:

Adúfelső	20 pont	20 pont
Adúkilences	14 "	14 "
Ász	11 "	44 "
Tizes	10 "	40 "
Király	4 "	16 "
Felső	3 "	9 "
Alsó	2 "	8 "
Hetes, nyolcas semmi		utol-ó ütés 10 pont
		161 pont

Vannak ezenkívül összefüggések is. és pedig:

Terc: három egymásután következő egy-színű lap, pl.: vörös kilences, tizes, alsó.

Kvart: négy egymásután következő egy-színű lap.

Kvint: öt egymásután következő egyszínű lap.

Szekszt: hat.

Szept: hét és

Okt: nyolc egymásután következő lap.

Összefüggés még négy egyforma lap. Pl.: négy alsó. Van ezeken kívül még egy kettes összefüggés is, az adu király és adu felső együtt, vagyis a béla.

Az összefüggések értéke:

Terc 20 pont

Kvárt 50 pont.

Kvint 100 pont.

Szekszt 100 pont.

Szept 100 pont.

Okt 100 pont

Négy tizes 100 pont.

Négy alsó 100 pont.

Négy király 100 pont.

Négy ász 100 pont.

Négy kilences 150 pont.

Négy felső 200 pont.

Béla 40 pont.

Négy nyolcas és négy hetes nem számítanak semmit.

A tizes üti a figurákat, de a bemondásoknál négy király és négy alsó jobb négy tizesnél, néhol az első terc duplán számít.

A bélát bármikor fel lehet írni.

Kisebb összefüggésből nagyobbat csinálni szabad, azaz ha bemondtam vörös felsőig egy tercet és kapom hozzá a vörös királyt, akkor kvártot mondhatok, de nagyobbból kisebbet csinálni nem lehet, vagyis, ha kvintet mondtam már valamely színből, nem mondhatok be abból esetleg kvártot.

Ha az utolsó kilenc ütés közül az egyik egy ütést sem csinál, ez esetben „stihmacs“-t írnak fel ellene, azaz az ütései abban a játsz-mában nem számítanak és a nyerő 161 pontot ír.

Az egyszerre kimondott figuráknál az erősebb megsemmisíti a gyengébbet. Nagyobb összefüggés a kisebbet, és minden figura az összefüggéseket. Pl.: ha valaki kvártot mond, és a másik négy tizest, akkor a kvart nem érvényes. Egyedül a béla írható fel bármikor, még ha ellene négy felsőt is mondanak.

Valamit kimondani csak addig lehet, ameddig a talónban kártya van. Utoljára az utolsó lap felvétele utáni kihíváskor lehet. Egyszerre több figurát és összefüggést is be lehet mondani.

Ha az első játszma után nem lenne meg a játék nyeréséhez szükséges 501 pont, a játék tovább megy és új osztás jön, mindaddig, míg

valaki „aus“ nem lesz. Aki előbb jelzi, hogy kész, az nyerte a játszmát, legyen bár az ellenfélnek akár több is, mint a megkívánt 501 pontja. Ha azonban tévedett és az 501-ből csak egy hiányzik is, akkor az ellenfél nyert.

Ha valakinek már 501-e van és a másik még nem érte el a 250 pontot, akkor „dubli“-ban maradt és a nyerő duplán ír. A dubliból való megmeneküléshez hozzászámíthatnak az ütésben lévő pontok.

Saját ütés bármikor megnézhető, ellenfélé nem.

Játék közben lehetőleg figyelni kell arra, hogy a talónnak utolsó letakart kártyájához ne legyünk kihívók, mert ezáltal nem tudjuk azt a lapot magunknak biztosítani.

Szokásban van az első tercért duplán írni.

A bélának az az előnye is van, hogy azzal bármikor kész lehet a játékos, ugyanis, ha 461 pontja van és bemondja a bélát, nyert az esetben is, ha az ellenfélnek 405-je van és ugyanakkor négy alsót mond be.

Ha 481 pont van együtt, kihívjuk az adu felsőt és ezzel kész lennénk, az ellenfél nem köteles ráadni, hanem azt mondhatja, hogy — persze, ha van — négy királya van és mint-hogy már 400-on felül írt, — ő van kész.

A tartlinak külön írásmódja van.

És pedig:

20 pont	jelzése	I
40	„	II
60	„	III
80	„	IIII
50	„	V
100	„	O

Persze ezeket lehet aztán variálni is. Százat így is írhatom, ha előzőleg ötvenet írtam, hogy: $\overline{V}$ vagy így $\overline{IIII}$.

Ezekon a számításokon kívül külön számít még a tábla szélén minden figura 1-et

minden kvint 1-et
minden szeksz 1-et
minden szept 1-et
minden okt 1-et
a béla 2-öt
a játék 5-öt
és a stichmacs 2-öt.

A tűz

Játék 32 lapos magyar kártyával. Játsszhatják hárman, négyen, öten, hatan, stb., még kilencen is.

Osztáskor mindenki három lapot kap. Az osztó, miután magának is vett három lapot, hármat nyitva az asztalra tesz. Játsszák úgy

is, hogy az osztó megnézheti a maga lapját, de a nélkül, hogy az asztalra teendő hármat láthatná, mondom, megnézi lapját és ha jó-nak találja, megtartja, ha nem, kidobja az asztalra és a tulajdonképen kirakandó hármat tartja meg. Játsszák úgy is, hogy az asztalra négyet tesznek ki, ez esetben nem lehet válogatni.

Most megkezdődik a cserélgetés. Az első az asztalon fekvő lapokból felvehet egyet és egy rosszat tesz le helyette.

A játék célja harmincegyet elérni.

A kártyák értéke király, felső, alsó, tizes 10
hetes 7
nyolcas 8
kilences 9
ász 11

Tehát, akinek kezében ász, felső és alsó van egy színből, az nyert és „tűz“-et mond.

Tűz kimondása után nem lehet cserélni.

Vannak figurák is. Figura minden kártyából három egyforma, pl. három nyolcas. Értéke 30 és $\frac{1}{2}$.

Ha valakinek olyan lapja van, hogy a felveendő kártyával már nem javíthat, de még harmincegye nincs, az passzt mond.

Passz után még mindenki vehet egyszer, de a passzoló már nem vehet.

Ha három kártya fekszik az asztalon és ez a három jobb, mint a kézben lévő lap, kicserélhető egyszerre mind a három.

Két ász 22-t számít, tehát jobb, mint egy színből 21.

Egyenlő lapok esetén nincs előny, hanem osztzkodnak a nyereségen.

Természetesen csak az egyszínű lapok számítanak. Ha valakinek piros ásza, piros nyolcasa és tők tizeze van, akkor annak pontszáma 19, mert csak a piros ász és piros nyolcas számít.

Akinek legkevesebbje van, az fizet be a kasszába. Rendszerint háromszor lehet befizetni. Aki kibukott, vagyis aki mind a három tétjét már befizette, az nem játszik. Nyert az, aki legutoljára marad, vagyis az, akinek marad még befizetetlen tétje.

Egyenlő kevés pontszámok esetén mindkettő vagy esetleg több is fizet egyszerre.

Akinek osztáskor 31-e van, az azonnal tüzet kiálthat és ez esetben a többiek nem cserélhetnek.

A lórum

A 32 lapos magyar kártyával játsszák.

Négyen játszhatják. Az osztó minden játékosnak négy-négy és ismét négy-négy, összesen nyolc lapot ad.

A kártyák ütőértéke ász, király, felső stb. le, hetesig.

Több figurát játszanak. Leggyakoribbak:

1. vörösfogás,
2. felsőfogás,
3. ütés,
4. kirakós, vagy dominó.

Játsszák még

5. kvartcsinálás,
6. egy figura elfogása,

előfordulnak még ezek a változatok is,

7. minden vörös,
8. minden felső,
9. minden ütés.

A vörösfogás az, hogy nem szabad vöröset az ütésben hazavinni, aki hazavisz, az egységet annak fizet, aki nem vitt haza vöröset. Ha többen nem visznek haza, megosztzkodnak, ha mind hazavisznek, akkor az összeg a kaszszába kerül.

A felsőfogás ugyanaz, azzal a különbséggel, hogy itt felsőt nem szabad hazavinni. A fizetés ugyanígy történik. Játsszák úgy is, hogy a felsőknek különböző értékük van, és pedig a makk felső egy, a zöld kettő, a tök három, a piros négy egységet számít, illetve fizet. Ha egyszerűen megy, akkor minden felső csak egyet fizet.

Ütéseket nem szabad csinálni. Aki csinál, fizet. Annyi pontot, ahány ütése van.

A kirakós, vagy a dominó abból áll, hogy valamilyen lappal megkezdve a kirakást, azt kitésszük az asztalra. Erre a következő a rangsorszerinti kártyát teheti, vagy a kezdőlap egy másik színét teheti ki. Akinek előbb elfogyott a lapja, az nyert. Nyeresége a többiek megmaradt kártyájának összege duplája, mínusz egy. Aki a dominóban nem tud tenni, az passzol.

Játsszák úgy is, hogy aki nem tud tenni, az befizet egy egységet a kasszába. Ilyenkor a végén a nyerő a kézben maradt lapok mindegyike után egy egységet kap a veszítőktől.

Az itt megemlített kétféle számítás végeredményben ugyanaz.

A hívó, azaz a kezdő mindég az osztó után következő játékos.

Mind a négy (vagy több) játékot ugyanaz az osztó osztja le.

A dominónál a kezdési jog eladható. Azaz, akinél a kezdési jog van, az valamely összegért bárki javára lemondhat erről.

A kirakósnál, vagy a dominónál dűl el a játék közben esetleg befizetett kassza sorsa is. Ez mindig a kirakóst nyerő játékosé.

A kezdési jog eladásánál ez az esetleges kassza is beszámítandó az eladási árba.

A kvartcsinálás abból áll, hogy a kézben lévő lapokból kvartokat kell alakítani, lehetőleg úgy, hogy egy lap sem maradjon. Akinek előbb elfogy a lapja, az nyert. A kvartnál a vesztes játékosok a kezükben maradt lapokért fizetnek laponként egy-egy összeget a nyerőnek. Kvartot lehet például alakítani, ha kézben van a tők hetes, a tők nyolcas, és tők tizes. Ekkor ezeket kimutatjuk és ebbe a hiányzó tők kilencest az, akinél van, beleteszi. Kvartnál először mindig a soron levő hív, de a többi hívás joga azé, aki a kimutatott kvart-hoz a legfelső lapot hozzáadta. Pl. kézben van piros alsó és király, ezt kimutatva az egyik játékos beleteszi a piros felsőt, a másik a piros ászt. A következő hívás joga itt a piros ászos játékosé lesz. Lehetőleg arra kell törekedni, hogy a kvart zárólap nálunk legyen.

Kvartképzésnél játsszák úgy is, hogy túl mennek az ászon. Azaz, akinél pl. király, ász és nyolcas van, az kimutatja és kéri bele a hetest.

A hatodik figura egy kártyának, pl. a vörös királynak, a hazavitele. Aki ezt a királyt hazaviszi, az egy (néhol négy), egységet fizet a kasszába.

Vannak aztán az eddig ismertetett alakoknak variációi is és pedig; minden vöröset hazavinni, mely esetben a többi három játékos nyolc-nyolc egységet fizet a nyerőnek.

minden felsőt hazavinni, mely esetben ugyancsak minden játékos nyolc-nyolc egységet fizet és

minden ütést megcsinálni, melynek díja szintén nyolc-nyolc egység.

A lórumnak az itt ismertetett alakját ma már inkább csak családi körökben játsszák. Ezzel szemben kifejlődött egy speciális lórum, melyben csak az utolsó figurát, a kirakósat játsszák. Ennek aztán új szabályai is vannak.

Ezt játsszák „bunkóval“, azaz előre bemondják, hogy egy kártyát a kezdő lapok közül a végire hagynak a nélkül, hogy közben kénytelenek lennének passzolni. Azaz, pl. a játék nyolcassal indul és kirak a kezdő már minden lapot a kezéből, egyedül a tők nyol-

cast tartja utolsónak. Ebben az esetben a tők nyolcas a „bunkója“.

Játsszák „dupla bunkóval“ is. Ez esetben két szín marad a kézben a végére a kezdő lapból.

Van ennek a speciális lórumnak egy figurája, mikor az utolsóelőtti lapot is bemondják.

Pl. a kezdőkártya a zöld kilences és a játékos kezében van a zöld ász és piros kilences, akkor (természetesen, ha a többi lapjából úgy látja, hogy nem fog megakadni a tevésben és nem lesz kénytelen előbb kitenni a zöld ászát, illetve a piros kilencesét), bemondhatja, hogy utolsóelőtti lap a zöld ász és bunkó a piros kilences.

Az utolsóelőtti lap külön díjaztatik. Ez természetesen csak bemondva érvényes.

Ugyancsak díjazzák a bunkót. Ez, ha nincs is bemondva, díjazva lesz, de ekkor csak a felét kell érte fizetni a megállapított díjnak.

Bunkó bemondásánál természetesen nem kell jelezni, hogy melyik szín lesz a bunkó, elég csak annyit bemondani, hogy bunkóval, vagy dupla bunkóval megy a játék.

A lórum kirakós figuráját, valamint a bunkós játékokat lehet kontrázni is.

A bunkós játék fizetése a megmaradt lapok kétszerese, mínusz 1, szorozva kettővel.

A dupla bunkós játék a megmaradt lapok kétszerese, minusz egy, szorozva négygel.

A bemondatlan bunkó díjazása a megmaradt lapok kétszerese, minusz egy, osztva kettővel.

Az utolsóelőtti lap díjazása megbeszélés szerint megy.

*

A „vizi“ németül „Der Visis, von der Visl“ latin eredetű. Az „invisis chartis“-ból ered, jelentése, „előre rakni“.

A „májzli“, vagy „mausz“ héber eredetű. A „mazol“, „szerencsecsillag“-ból ered. És héber a

„girigaré“ is. Hasonlít ugyan az olasz „ghirigoro“, „cikornya“ jelentésű szóhoz, de mégis inkább a héber „gára“, „kisebbít“, „magához vonz“-ból származik és a „giri“ csak ikerszava, mint a magyar „girbe-gurba“.

A „bankár“ szavunk a latin „bancus“-on át az olasz „banco“-ból származik. Ez régente a piacra kitett pénzváltó padok neve volt. Illyekkel az erdélyi határszéli városokban még a megszállás előtt is találkozhattunk. Ezeknek leszármazottja azután a némettől átvett „bank“ és a francia „banquier“ (bankijé) és „banqueroute“ (bankrut) „bankár“ és „bukás“ is.

A tarokk-nak, a játékok királyának régebben „Paskievics“ volt a neve. Eredetileg 78 lapból állott, egy teljes tarokkjátszma. 1—21 tarokkból, skizből, és a négyféle szín mindegyikének király, dám, lovas, bűb és 10—1 pontszámú lapjából. 54 lapos tarokkal is játszanak itt-ott, de általában csak a négyes tarokk dívik 42 lappal.

A négyes tarokk „Paskievics“ nevét az orosz tábornoktól kapta, ki állítólag nagyon kedvelte ezt a játékot.

A „baccara“ szó a játékkal együtt Olaszországból került a franciákhoz. „Baccare“ magyarul „bachansnő módjára viselkedni.“ A francia egy „T“ betűt biggyesztett hozzá és így született meg a „baccarat“ szó. „Baccara“ (bakara) kilences és ennek rövidítése a „bac“, magyarul „bakk“.

A „brociccer“ német eredetű. „Brodsitzer“-nek — rakosgatónak nevezik az olyan játékost, ki ellentétben a kibiccel — csak csendes szemlélője a játéknak, a más lapjára rak.

A „tűz“-nek vagy „harmincegy“-nek idegenben is több neve van. A németek hol „Feuer“-nek — mi még nálunk is ismert — hol „Nobeleinunddreissig“ (előkelő, nemes harmincegy)-nek nevezik. A francia neve „à la guerre“ (álágeer — háborúsdí).

A hazai „csöndes“ a „ferbli“ neve is idegen, német eredetű és német szakkifejezése is, de már annyira hozzászoktunk, hogy nem is érezzük idegen voltát.

Blind — látatlanul, vaktába,

besser — beljebb,

rebesser — még beljebb,

forpász — gyerünk,

cupász — megyek,

kunct — vannak,

cukassza — régi tőke stb. mind német.

Tehát, ha valaki azt vitatná, hogy ez a játék tűzsgyökeres magyar, nagyon tévedne, mert bizony ezt az osztrák volt sógortól vettük át.

Német neve és eredete, ahogy azt Schmeller (Bayerisches Wörterbuch Stuttgart und Tübingen 1887 I. 559. l.) írja: „Fäbeln eine Art, Karte zu spielen, bey welcher nur zusammenstehende Farben gelten und kein Trumf gemacht wird“.

A „ferbli“ a múlt század hatvanas éveiben jött Magyarországra. Mint a neve is mutatja, a színekkel való játék. Minthogy a magyar ezt nagy odaadással és figyelemmel játszotta és különben is mert a játék természetében rejlik, hogy nem szabad játék közben az érzelmeket hangosan kinyilvánítani, elkeresztelte „Csön-

des“-nek. Mikszáth szerint, kik jó családapák, azok dominóznak, a politikusok tarokkoznak, de akiknek még szerelem kell, a hevesvérűek, mind ferbliznek.

A ferbli

32 lapos magyar kártyával játszhatják ketten, hárman, stb, sőt még heten is.

Az osztás balról jobbra történik. Az emelés elmaradhatatlan. Minden játékos két-két lapot kap. Ha tényleg résztvesz a játékban, kap még két lapot. Ha nem akar résztvenni, akkor keresztbe teszi maga előtt a két lapot.

Az első, mielőtt megnézte a kártyáját, beteszi a vizit. A vizi a bank alapja, melyre megy a játék. Ez lehet előre megállapított összeg, de lehet majzli is, mikor is a játékosok előtt ismeretlen az összeg. Aki résztvesz a játékban, az a kártyája megnézése után megadja a vizit. Ha hárman, vagy négyen játszanak, úgy van játék, ha ketten teszik is be a vizit, ha öten, vagy többen játszanak csak úgy van játék, ha legalább hárman fizetik be a vizit.

Ha nincs elég játékos, új keverés következik és a következő oszt, de a régi vizit mindkinek be kell tennie. Az új osztó ezenfelül még új vizit is ad. Ez a zukassza.

Cukasszánál játsszák úgy is, hogy az utolsó proponál megadást, vagy eldobást. Ilyenkor visszafelé megy a nyilatkozás sorrendje és ha csak egy is megadja a vizit, van játék.

Mielőtt a vizimegadás után újabb két kártyát leosztaná az osztó, megkérdi „mehet“-e. Ha igen, oszt, de ha a következő játékos akarja, „besszer“-elhet, azaz megjavíthatja a vizit és azt az összeget úgy ő, mint a játékban tényleg résztvenni akarók, mind befizetik. Aki a vizit be is tette, nem köteles a besszert megadni. Ha ily esetben a játékosok akár kettőre is lefogynának, azért van játék.

Besszer után az utolsónak joga van kóstáltatni, vagy a második két kártyáért újabb összeget befizettetni a kasszába az elsővel. Ezt az első megadhatja „blindre“, vagyis a nélkül, hogy a következő két lapot látná, vagy „látva“, azaz látva mind a négy lapot. Az utána következők, ha részt akarnak venni a játékban, ezt mind meg kell hogy adják. Az osztó most, ha akarja tovább „veretheti“ a játékot és megadóztathatja a többi kártyáit is, mely összegeket az utána ülőknek mindég meg kell adniok, ha játszani akarnak. Ha nagy a kósta, kiugorhatnak a partiból, de ezzel az eddig befizetett minden összegről lemondanak. Az utolsónak csak egy lapot ad és ezt kóstáltatja. Ha

a legutolsó lapot is kóstáltatja, akkor az utolsónak joga van visszakóstáltatni, azaz az osztónak jutó két lapot külön-külön megfizettetni.

Ennél többféle befizetés az első négy lap kiosztásakor nem lehet. Persze mehet a játék az egyszerű vizire is.

A vizit megadja az,

1. akinek ferblije, azaz egy színből két lapja van;

2. kinek két egyforma figurájú lapja van, pl. két alsó;

3. és akinek andungja van, hogy a kezében lévő ászra esetleg jó lapot vesz, persze feltéve, ha nincs veretés, azaz kósta.

A játékban való résztvevést a vizi befizetésével jelezzük.

Ha a négy lap ki van osztva, az első hív egy bizonyos összeget, a tőle jobbra ülő, ha jó lapja van, megadja, ha rossz, eldobja a lapját és ez így megy az utolsóig. Annak, ki utolsónak adta meg a vizit, joga van visszahívni. Ez a visszahívás visszaérkezvén az elsőhöz, ez újból visszahívhat. Ez megy addig, míg az első, vagy az utolsó meg nem elégelvén a hívásokat, fel nem kéri a lapot.

Az első hívás helyett azt is mondhatja, hogy „forpassz“, mire a második, ha szintén nem akar hívni, „cupaszt“ mondhat. Ez a „for-

passz“ történhet „blind“-re, azaz anélkül, hogy az utólag kapott két kártyát látta volna. Ha mindegyik játékos elpasszolja a hívást, új osztás következik, de az előző vizit mindenkinek be kell fizetnie.

Az első blindelhet is, vagyis az utólag kapott két kártya látása előtt „vakon hívhat“ egy összeget, az utána ülő ezt vakon „megnikszelheti“, vagy minden kártyáját megnézve, adja meg, vagy eldobhatja a lapját. A vakon hívást akárki megnikszelheti. Látva megadott hívás után nincs vak hívás. A blindnek értelme az, hogy az utána következőknek, ha játszani akarnak, nemcsak hogy meg kell adniok, hanem még vissza is kell hívniok. Vakon hívni egymásután háromszor szabad.

Korlátolt ferblinél a hívások összege a vízi két-, vagy háromszorosa lehet, korlátlanul, bármilyen összeg.

Minden vízi utáni befizetést be kell tenni mindenkinek, ki játszani akar.

Játsszák úgy is, hogy aki besserel, vagy kóstáltat, az két lapot, a két első, vagy a két utóbb kapottat, köteles felmutatni. Összeválogatni egyes lapokat nem szabad. A közben ülők, bármily két lapot is felmutathatnak.

Az utolsó lapot bárki megnézheti.

A ferblinél nagyon fontos az elsőség, mert egyenlő lapok esetén, a jobban ülő nyeri a kasszát.

A kártyák értéke a következő:

hetes		7
nyolcas		8
kilences		9
tizes		10
alsó		10
felső		10
király		10
disznó		11

Csak azok a kártyák számítanak, melyek egy színből vannak. Tehát, ha valakinek piros tizes, piros nyolcas, zöld disznó és piros királya van, pontjainak összege 28. Színekből tehát a legtöbb pontszám 41.

Vannak aztán figurák is. Három, vagy négy egyforma lap. Pl. három alsó, vagy négy ász.

Rangban így következnek a színek és figurák:

1. négy disznó,
2. négy király,
3. négy felső,
4. négy alsó,

5. négy tizes,
6. négy kilences,
7. négy nyolcas,
8. négy hetes,
9. a „banda“, vagyis négy lap egy színből.
Ezek pontösszege lehet 41, 40, 39, 38, 37, 36,
35, 34.

10. három disznó,
11. három király és így le
12—18. három hetesig,
19. három egyforma szín, melyek pont-
értéke lehet 31—24,
20. két disznó,
21. két egyforma szín 21—15 pontértékig
és végül
22. egy szín 11—7 pontértékig.

Játszanak ezeken kívül egyes helyeken „gírigárét“ is. A „gírigáré“ a négy különböző színből alkotott kvart. Pl. makk 10, zöld alsó, piros felső és tök király. Van úgy, hogy csak kétféle gírigárét játszanak, és pedig a kicsit és a nagyot. A kicsi 7, 8, 9, 10, a nagy alsó, felső, király és disznó. Ebben az esetben a sorrendje a színeknek csak makk, zöld, tök, vörös lehet. A kis gírigáré jobb, mint a nagy. A gírigáré minden figura felett áll.

Játsszák a ferblit „sántával“ is. Ez abból áll, hogy egy lapot, rendszerint a makk felsőt

kinevezik sántának. Ez a lap aztán olyan értéket vehet fel, vagy olyan figura lehet, vagy olyan szín, amilyennek boldog tulajdonosa akarja.

Nagyon hazárddá teszi aztán a ferblit a két, vagy több sántával való játék. Ezt ritkábban is játsszák.

*

A mult század közepén nagy divat volt az egyes kártyákat újfajta tájképes rajzokkal ellátni.

Az Iparművészeti Múzeumban és a Városi Múzeumban őriznek néhány csomag ilyen kártyát. Ezeken az akkori Magyarország nagyobb városainak képe látható. A Városi Múzeumban pedig van egy csomag, mely csakis Budapestet mutatja be. Láthatók ezen a kártyán Budapest nevezetesebb épületei, a Redoute, a német színház, a Neugebäude, a Rokkantak háza, a Lánchíd, az Európa-szálló, a Lloyd-épület stb.

És nemcsak magyar kártya, hanem még tarokk kártya is akad ezek közt ilyen rajzokkal.

Persze ezek a kártyák nem maradtak soká divatban, mert a kártyás nem szereti az újításokat. Ezek inkább csak díszkártyák voltak.

Az elnyomatás ideje alatt megjelentek az osztrák ármádia katonáival díszített rajzú kártyák. Még az alsókon is ott tündökölt a gyűlöletes, fehér katonaköpenyeg.



Windisch-Grätz Haynau az elnyomatáskorabeli kártyákor.

Mint érdekes kuriózumot itt említem meg, hogy nemcsak hazai kártyákon szerepeltek magyar vonatkozású képek, hanem a külföldieken is.

Egy ilyenről tesz említést a „Debreceni Szemle“, mikor így ír: Desmarests de Saint-Sorlin a XVII. század irodalmi életének ki-magasló alakja Richelieu idejében élt. E sokat szerepelt költő, akadémikus, udvaronc és röp-iratíró népszerűségét nem irodalmi műveinek köszönheti, hanem négy sorozat finoman meg-rajzolt kártyának, melyeken Franciaország királyait, híres királynőket, a földrajz és a mitológia alakjait ábrázolta.“

A harmadik sorozat földrajzi részében Magyarország is szerepel. Rajza nőalak pajzs-zsal, melyen az ország címere van. Hungária szittya öltözékben, íjjal, nyilakkal palástban. Alatta ez az írás franciául:

„Magyarország Erdéllyel, a Dunán innen és túl, Horvátország, Szerbia, Lengyelország, Oroszország, Oláhország és Moldva közt. — termékeny. Városai: Buda, Belgrád, Esztergom. — Folyói a Duna, a Száva és a Dráva.“

A világháború, mely annyi mindent meg-változtatott, megváltoztatta — igaz, hogy csak rövid időre — a magyar kártya képét is.

A Piatnik-kártyagyár lepte meg az orszá-got egy új rajzú, háborús magyar kártyával. A figurák képei háborús vonatkozásúak voltak. A királyok, a négy szövetséges király.

A vörös király IV. Károly
 a makk Ferdinánd bolgár cár
 a zöld II. Vilmos német császár és
 a tök Mehmed török szultán.



A világháborús magyar kártya

A felsők a híresebb hadvezérek
 a vörös József, kir. herceg
 a makk Arz tábornok

a zöld Jenő főherceg és
a tök Conrád, a vezérkar főnöke.

Az alsók közül

a vörös Boroevics
a makk Kövess
a zöld Szurmay és
a tök Rohr vezénylő tábornokok.

Jellemző a rajzoló humorára és az akkori hadvezetésre, hogy a tökfilkónak Hötzendorfí Conrádot tették meg.

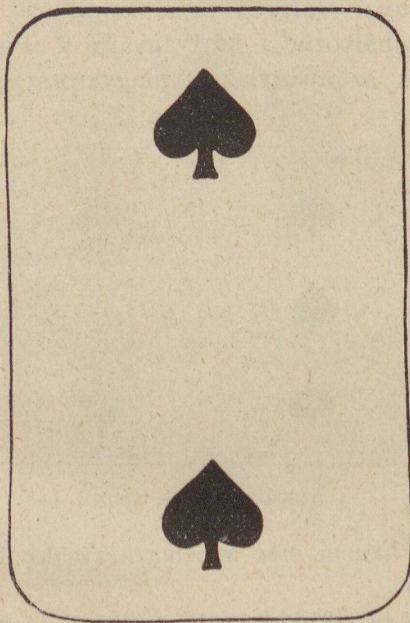
Ezzel a kártyával nem soká játszottak, mert a kártyás nem szeret olyan kártyával játszani, melynek képeit újból kell megtanulnia.

Ilyen rövidéletű volt az a kártya is, melyen a Szlávy-Andrássy minisztérium tagjai szerepeltek. Az ászok mindegyikére két-két alak volt pingálva.

Ez a régi rajztól való eltérés okozta egy jól induló magyar kártyagyár korai végét is.

A „Vannak“-kártyagyár ugyanis olyan francia kártyákat rajzolt, melyeknél nem lehetett „gusztálni“. A kártyás a kártyát rajzának már a legkisebb látható csücskéről is megismeri. Erre az előbukkanó csücsökre a Piatnik-kártyáknál esküdni lehetett. A francia kártyáknál ugyanis pl. a pikknél egyirányban állanak az összes pikkek. Ezt a Vannak-kár-

tyagyár lapjain egyes lapoknál megváltoztatták. Ebből aztán az történt, hogy a kártyások, kik a gusztából nem tudtak következtetni a



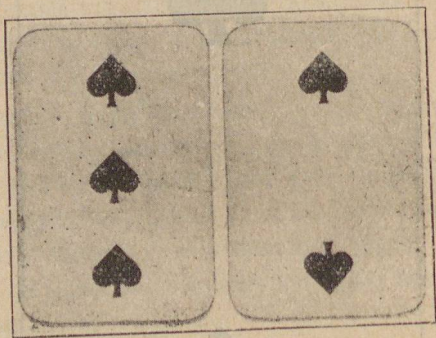
A szabálytalan rajzú pikk kettes

kártyára, vagy elnézték a lapot, nem akartak ilyen kártyával játszani. Mire a gyár megváltoztatta a rajzokat, addigra már oly rossz

híre volt a kártyások közt, hogy a kaszinók, kávéházak nem vették gyártmányait.

Ha már a kártyagyártásról beszélünk, mondjunk valamit a kártyailletékekről is.

Kaunitz, Mária Terézia cancellárja, 1776-ban szabályozta a kártyagyártást. Figyelme nemcsak az ausztriai és magyarországi kár-



Szabályos rajzú lapok

tyákra, hanem még a belga kártyakivitelre is kiterjedt.

1844-ben kicsiny a kártyapénz, mert lebélyegezetlen kártyával játszanak és így nem kell kártyaadót leróniok.

1848—60-as években kisebbedett Magyarországon a kártyagyártás, mert 1850-ben bélyegilletéket szabtak a kártyára. Kezdetben a

közönséges kártyára 5 kr., a finomabbra 10 kr. illeték volt kivetve. A 60-as években általános lett a 15 krajcár.



Kártyabélyeg nélküli lap

1880-tól ismét emelkedett az illeték, és pedig a magyar és piké kártyára 15 krajcár, a whist és tarokk kártyára 30 kr., ha pedig mint mosható kártyák készültek, akkor 30,

illetve 60 kr. volt az illeték. 1882-ben a magyar és piké után tucatonként 1 frt. 80 kr., a whist és tarokk után 3 frt. 60 kr., a mosható fényezett magyar és piké kártya után 3 frt. 60 kr., a tarokk és whist után 7 frt. 20 kr. volt fizetendő.

1890-ben Magyarországon négy kártyagyár volt. A legnagyobb az „Első magyar kártyagyár r.-t.". Pesten még kettő, Temesváron egy gyár működött ebben az időben.

1890-ben kezd kimenni a divatból az egyfejű kártya, mégis még 10-féle alakban állítják elő. A kétféjű, dupla kártyák nemzeti és svájci alakokkal készülnek, a piké és tarokk kártyák 10-10-féle rajzban. A trapulier kártyákat Csehország számára gyártják. A prágai egyfejű kártyákat háromféle rajzban, a moshatókat tízféle, a bélyegtelen, vagy jósló kártyákat ötféle rajzban és alakban készítették. Készültek ekkor még különféle kártyák a Kelet részére, úgymint keleti, görög, moldva, román whist és közönséges kártyák. Keletre ekkor nagy a kivitel.

És ezzel elérkeztünk a XX. század kártyájához. Még ma is nagy szeretettel játszanak Magyarországon, csak hogy ma már nem szórakozás a kártya, hanem legtöbbször kenyérkereset.

Sajnos, nagyon kevesen játszanak ma már szép kommersz játékot. Kaszínóink, klubjaink melegágyai a hazardjátéknak. Tarokkot már csak elvétve játszanak öregek, családi körökben. Kár ezért a szép játékért, hogy kiveszőben van. Helyette nagyban játsszák az ostoba és a mellett mégis idegölő bakkot és főleg a smént.

*

Nem végezhetem méltóbban a kártyáról írt könyvemet, minthogy mégegyszer megemlékezem a kártyajátékok fejedelméről, a tarokkról és annak hazánk történelmébe bevonult nagy művelőiről, a „híres tarokkparti” nagy együtteséről, melyet Ferraris örökített meg ismert festményén.

Ferraris képen „a híres tarokkparti”-n Tisza Kálmán, Nedeczky István, Sváb Károly, Jókai Mór, Gajári Ödön, (Sváb háta mögött) Hg. Odescalchy Gyula (monoklival), Csernátony Lajos, Beőthy Aldzsi, Podmaniczky Frigyes, Pulszky Károly és Mikszáth Kálmán láthatók. Érdekes társaság volt. Külön nyelvük volt. Ha Tisza azt mondta, „ejh ha melyik vízbe fuljak?” az azt jelentette, hogy nincs lapjában szengli. Ha valaki közülük treff híváskor hátát vakarva így szólt: „Három bolha

csípi a hátamat“, az azt jelentette, hogy három treffeje van még.

Ha Tisza vesztett, távozáskor így szólt: „Háromszor veri ezt Ludas Matyi vissza“.

A távozás ideje, mint Jókai mondotta rendszeren, a „hora canonica“ volt.

Itt mondta Mikszáth, mikor valami hibás játékért figyelmeztették, hogy:

„Azért, mert egy öreg zsidó száz évvel ezelőtt ezt szabályul állapította meg, nekem még nem muszáj betartanom.“

Itt született meg ez a két anekdota is:

Anekdoták

A régi Lloyd-klubbeli híres tarokkpartinál, amelyről annyi pompás történetet írt *Mikszáth*, *Nedeczky István* mindig szemben ült *Jókai Mórral*.

Jókai mindennap pontosan megjelent a parti kezdetére. Amikor megkérdezték, hogy mostanában miért pontos ennyire, azt válaszolta, hogy egy regényt ír, címe: „Egy játékos, aki nyer“ s tanulmányozni akarja a dolgot...

— Nehogy Gyulai Pál azt vágja megint a fejemhez, hogy nem dolgozom élet után!

Azokban a napokban Jókainak véletlenül



Ferraris festménye „a híres tarokkparti“

sehogy sem járt a kártya. Egyre vesztett, Nedeczky viszont egyre nyert. Egy biztosnak látszott parti elvesztése után, amelynél Nedeczky megint elfogta Jókai huszonegyesét, a szerencsés partner ingerkedve szólt oda a költőkirálynak:

— Te Móric! Azt szeretném tudni csak, hogy új regényedhez engem figyelsz-e meg, avagy magadat? Mert ha magadat, akkor a regénynek csak egy címe lehet: „Egy játékos, aki veszít“.

*

Szontágh Pál állandó tarokkpartnere volt *Tisza Kálmánnak*, aki sűrűn mondogatta olyankor:

— Herr von Szontagh, — kontrát mondtag!

Szontágh Pál csakis konflison járt, noha gazdag agglegény volt. Egyszer azonban, mikor igen jól ment a tarokk, mégis kétfogatút rendelt. Jött a komornyik és jelentette, hogy „itt a kocsi!“

— Egy- vagy kétfogatú? — kérdezte Mikszáth.

— Kétfogatú, nagyságos uram...

— Akkor ki kell fogni az egyik lovat, mert időközben vesztett a nagyságos úr! — adta ki az utasítást komolyan Mikszáth.

IV. RÉSZ

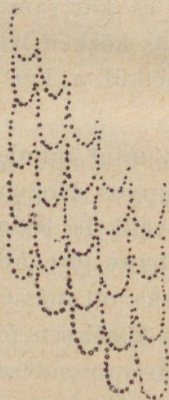
Kártyaszótár

A kártyaszótárba összegyűjteni igyekeztem minden szólást, szólás-mondást, kártyakifejezést, közmondást és kártyaműszót, melyet a játékosok kártyázás közben használnak, mondanak, melyek nélkül a kártyás úgyszólván nem is élhet.

Természetesen, mint minden ilyen gyűjtemény — ez is hiányos. Hogyne lenne az, mikor a kártyában válik be leginkább az a közmondás, hogy „ahány ház, annyi szokás“ és, hol sokféle a szokás, ott más és más a kártyás nyelve is. Ki más körökben fordul meg, mint amelyekben én kártyamondásaimat összegyűjtöttem, az másokat fog hallani, mert se szeri, se száma ezeknek a mondásoknak. Ez a kis gyűjtés csak ízelítő akar lenni a tervbevett nagy kártyaszótárhoz.

Rövidítések:

a. m. = annyi mint.	pl. = például.
ang. = angol	r. = régi.
e. = egyik vagy egy.	sz. = szabály v. szólás.
fig. = figura.	szm. = szólásmondás.
fr. = francia.	t. = tarokk.
héb. = héber.	t. i. = tudni illik.
j. = játék.	tr. = trappola.
k. = kártya.	tréf. = tréfás v. tréfásan.
közm. = közmondás.	v. = vagy.
l. = lásd.	v. ö. = vesd össze.
l. o. = lásd ott.	vmely = valamely.
m. = mondás. v. magyar.	zsar. = zsargon.
ném. = német.	zsid. = zsidó.
ol. = olasz.	



Az „E“-betűs kártya hátlapjának rajza.

A bank kiadható = m. sménnél.

... a banknak = pl. „hat a banknak“, a játékvezető mondja a smén v. bakknál.

A hasa menne így = tréfás mondás arra, aki nyer.

Á prez = l. apré.

A szerencse forgandó = közm.

A tarokk nem lovagjáték = szm. Mikszáth-tól ered.

A tout = l. adu.

A tromfot tromffal szokták leütni = közm.

A zsidó (vagy cigány) is megverte a fiát, mikor először nyert = közm.

Abcug = neve a kártyából ered, azok a lapok, melyek eldobattak, abcugoltattak.

Abszaffans = tréf. abszolút.

Abszalat = tréf. abszolút.

Abszi = tréf. abszolút.

Abszint = tréf. abszolút.

Abszoluder = tréf. abszolút.

Abszolút = az alsós e. figurája.

Abszurdus = tréf. abszolút.

Achte, gemachte = ném. szm.

Adni = lapot v. kártyát osztani.

Adni, kontrázni = szm.

Adok = bankár mondja smén és bakknál, ha nincs slágere.

Adomány = tréf. adok l. o.

Adonyszaboles = tréf. adok.

Adósság.

Adu = (fr. á tout) ütő-kártya.

Adutirozni = adukat lehívni.

Agresszív játékos = ki erőszakosan játszik.

Ágyú = l. adu.

Ahány ház, annyi szokás = közm.

Ahogy a világra jött = tréf. m. a legkisebb tercre.

Ajánlat = pénzajánlat bankra, v. javasolás a játszma megadására.

Ajser = (zsidó) valaki, aki nyert.

Akár a fálnak = tréf. m. t. i. mehet a játék.

Aki kérdi = m. arra, aki azt kérdi, hogy ki oszt? v. ki hív?

Aki mer az nyer = közm.

Aki nyerni akar, fel is kell tennie = közm.

Akkor be = fréf. beme-
gyek.

Aktív = az osztó, ha szintén játszik.

Alá hívni = az ellenfélnek olyan kártyát hívni, mely nem felel meg neki, vagy a partnernek olyat, mely megfelel.

Alak = a pikében pl. három alsó l. még figura.

Alakul = a játékos társasága.

Alányalni = tréf. kontrázn.

Alap = kezdő pénz, v. hogy milyen számításal megy a játék.

Áldozat = persze mindig a vesztes játékos.

Alja = a megkevert kártyának a legutolsó lapja.

Álkeverés = mikor ki nem játszott játszma után keverés nélkül tesz össze a k-t.

Álkozmányos költség = az az összeg, amibe mindenképen került volna a játszma.

Áll = ha valami pontszám vagy összefüggés egyenlő az ellenfelével.

Allag = alsó.

Álló kibic jégeső = közmondás.

Állva ölelkezik = tök nyolcas.

Állva játszik = a hazardjátéknál az asztal körül álló

Állvaszeretkező = tök nyolcas.

Alsó = a m. k. e. tagja.

Alsós = játék m. k-val.

Ambó = (ol.) a kártyacsomag legutolsó lapja a nasi-vasinál.

Amour = l. lamur.

Amoureux = a r. tr. k. ban a VI-os képe.

Analfabéta = aki nem tud játszani.

Andő = (fr. en deux) játék kettesben.

Andőzni = (fr. en deux) kettesben játszani.

Andung = (ném.) reményteljes gondolatnyerési lehetőségre.

Angén = a ramsli játék más neve.

Angol hidegvér = szm.

Ánkárt = ha a k. pontjai egyenlők bakkban, sménben.

Ánkárt erősíti a bankárt = tréf. szm.

Anonce = l. anonsz.

Anonsz = (fr. anonce) minden olyan tét, mely nincs kitéve csak jelezve.

Antroá = játék hármában.

Anzágol = összefüggéseket mond be.

Anyagi oldala? = kérdik, ha nem tudják, mit kell a játszmaért fizetni.

Apré = (fr. a prez) egyenlő pontszám.

Arany = pénznem.

Aranyhalacska = kitől nyerni lehet.

Aranyoznák meg a kezéd = tréf. m. a rossz kártyát osztóra.

Ares = spanyol k. név.

Arra jobban ülsz = m. a bank kivehetésére, az előnyösebben ülő szokta mondani.

Arz = a háborús m. k. makk felsője.

Ász = (ném. ass) a m., fr. és t. k. e. tagja.

Ászig mászik = tréf. m. az összefüggés magasságának jelzésére.

Ászka, pászka = ha ász az adu és passzolnak.

Átfésülni = úgy lehet a lapot, hogy a kevert csomagba különböző helyre pár lapot beszúrunk.

Átjátszani = a passziánsznál lehet egyik csoport kártyát a másik csoportba.

Atout = (fr. à tout) l. adu.

Átüttni = nagyobb lapal a kisebbet lehet.

Aufhalter = a ferblinél az egyik játékos.

Aufsreiben = (ném. aufschreiben), felírni, v. hozomra játszani.

Ausz = (ném. auss) a nyerő mondja a megnyert játszmánál.

Avek (trul) = (fr. avec) val, vel.

Az a legjobb = szm. t. i. a makk szín.

Az a tét nem áll = a játékvezető mondja a bakk és sménben a szabálytalanul v. túltett tétekre.

Az egész csomagot leadni = szeretné a bankár a smén v. bakkban.

Az egyszeri kislány is megpróbálta = szm. bizonytalan parti felvételekor.

Az enyém jobb = ha valakinek jobb összefüggése van.

Az fiatal = (zsar.) ha rosszabb a másik összefüggése v. lapja.

Az is ott van? = mondják, ha egy lap az osztásnál felborul és látszik.

Az ördög is a rakásra gyűjt = km. nyerő játékosra.

Az ördög nem alszik = szm.

Baccarat = l. bakk.

Bab = kis kártya.

Babok nem ütnek = tréf. m. alacsony lapok nem ütnek.

Babona.

Babonás.

Babra megy = ha kis pénzben megy a játék.

Babra nem játszom = szm.

Babra nem lehet kontrázni = szm.

Baj van Köpecen = szm. ha rossz a kártya.

Bakk = (fr. baccarat) kártyajáték fr. k-val.

Bakkara = l. bakk.

Bal keze van = annak ki rosszat oszt, vagy aki vesz.

Bal kéz felé a talont = szm.

Balek = (zsar.) kifoszt-ható játékos.

Balkézzel és mélyen = szm.

Banc ouvert = l. bank-uver.

Banda = fig. a ferbliben.

Bank = pénzösszeg, melyet a bankár tesz ki, hogy játszanak ellene.

Bankadó = l. bankár.

Bankba bevenni = e. játékost bizonyos összeggel lehet.

Bankár = ki a bankot adja.

Bankárszék = a bankár helye a játékasztalnál.

Bankjegy.

Bankuver = (fr. banc ouvert) bank, melynél a tehető összeg nincs meghatározva.

Banzáj = az orosz-japán háború idején divatos volt alsós fig.

Barát, mert mozgatja a farát = tréf. szm.

Barátnak kicsit, ellenségnek nagyot = m. l. i. kártyát adni az ütésbe.

Basette = r. k. j.

Bassa dieci = r. k. j. l. Passe dix.

Basta = spanyol k. név.

Bastoni = a r. tr. k. e. színe.

Bastos = spanyol k. név.

Bateleur = a pagát r. fr. neve.

Bazirozni számítani valamire.

Be a zsírt = tréf. sz., jó kártyát adni a partnernek.

Beadni = pénzt a bankba, v. kártyát az ütésbe lehet.

Bebőgöm = tréf. m. a. m. bemondom.

Beesázkálok = mondja az a játékos, aki gyenge kártyára veszi fel a játékot.

Bedob = bankba pénzt a veszítő bankár.

Bedül = (zsar.) a vesztlő játékos a nagyobb veszteségbe.

Beüagy = tréf. m. az az ütökártya, melyet nem lehet értékesíteni.

Befagyni = rossz lapot kapni a ferbliben.

Befejezni = a játékot lehel.

Befeje Móric befeje = tréf. m. ha a bankba kell befizetni.

Befizet = a vesztlő a bankba.

Begombol = (zsar.) a nyerő a pénzt elviszi, begombolja.

Begurulni = felvenni a játékot.

Behajt a nyomor = mondja a játékos, ha rossz lapra veszi fel a játékot.

Behúz = a krupié v. a bankár téteket.

Bekapta a legyet = aki felült valaminek a játékban.

Béla = az adu király és felső egy kézben.

Belátással játszik = tréf. m. arra ki besandít más lapjába, v. ö. körültekintéssel játszik.

Beleköpött a tálba = az, aki az összelicitáltak nyakába, mint harmadik váratlanul szintén licitál.

Belelátuak a kártyába = közm.

Belenézek a csőbe = tréf. m. megnézem a lapom.

Belepászol = valamely kártya a már meglévőkbe.

Béljáték = ha vérre megy a játék.

Beljebb = l. besser.

Bella = l. béla.

Belle = (fr. szép víz. marriage) l. béla.

Bellucia de la Lamme-muri = tréf. béla.

Bemászni = rossz kártyára felvenni a játékot (tréf.).

Bemegy = az, ki valamely színre felveszi a játékot.

Bemegyek a tulétroá nélkül = tréf. meglevesztő bemondás.

Bemenő lap (v. k.) = az amelyre fel lehet venni a játékot.

Bement a Móric = felvettem.

Bemond = pl. összefüggést.

Bemondok egy kvartot, mert van = tréf. szm.

Bemondom a szenzát a benzával = tréf. szm.

Beöl = l. bead.

Besser = l. besser.

Besserelni = l. besszerelni.

Beszél = (tréf.) ki sokat mond be.

Besszer = (ném. besser) m. a ferbliben.

- Besszerelni** = a vizit nagyobbítani a ferbliben.
- Betáncol** = ki rossz kártyára felveszi a játékot.
- Bête** = büntetéspénz.
- Bête** = (fr. bolond, bárányfej) hamis bemondás v. hamis színreadás, mely után duplán megy a játék.
- Beteg** = valamely bemondás, ha nem lehet megcsinálni.
- Beteg** = a rossz lap, v. meg nem csinált figura.
- Beteges** = l. beteg.
- Betes** = pénzt a bankba a bankár, v. a vesztes játékos.
- Betét** = vizi a ferbliben.
- Betli** = fig. több játékban, nem szabad ütést csinálni.
- Betti néni** = tréf. m. a ramsliban az adu ász neve.
- Beugratni** = a játékost lehet.
- Bevág** = az aki nagyobb pontszámért még e. lapot kér.
- Bevánszorgok** = l. becsászkálok.
- Bevasal** = pénzt hajt be.
- Bevégzett játék** = ott van, hol több játszából áll egy játék.
- Biblia** = tréf. neve a k-nak.
- Bika** = egyenlő pontszám 47—47 a tarokban.
- Biribi** = régi kártyajáték.
- Birowisch-Voita** = r. k. j.
- Bírság** = büntetéspénz hibás játékért.
- Bisz gromoboj** = tréf. m. a végtelenségig.
- Bivaly** = bika, 47—47 a tarokban.
- Biztos ütés** = melyre számítani lehet.
- Biztos tipre megy** = l. biztosra megy.
- Biztosra megy** = az a játékos, aki nem akar veszíteni.
- Blank** = az egy színből egyedül álló kártya.
- Blankirozni** = egy színt lehet azáltal, hogy kihívjuk az esetleges pártját és így egyedül marad.
- Blatt** = 21-esben a rossz kártya, melyre még nem teszünk.
- Blind** = (ném. vak), a vizit a kártyák látása nélkül megadni a ferbliben.
- Blindelni** = l. blind.
- Blöff** = (ang. bluff) poker figura.
- Bluff** = l. blöff.
- Bohóc**-nak nevezi Jókai a pagátot.
- Bohóc a végén** = tréf. pagát ultimó.
- Böhöncök** = (zsar.) a nagy ütők.
- Böles a lámpával** = a r. tr. k.-ban a IX-es képe.

Bölcsesség = a r. tr. k-ban a XII-es képe.
Bon = elismervény adóságról.
Boroevic = a háborús m. k. vörös alsója.
Borravaló = a játékszemélyzet kapja.
Brand = a makaóban a felső lapokat eldobatni.
Brennöl = aki eldobja hazárdjátéknál a felső lapokat.
Bridge = l. bridzs.
Bridzs = (ang. bridge) j. fr. k-val.
Brunnyi = régi m. kártyaműszó.
Bub = (fr. bube) a fr. és t. k. e. tagja.
Bube = l. bub.
Büdös volt = (zsar.) a már-már elvesztett bemonadás v. párti.
Buk Ferenc = tréf. bukás.
Bukás = ha a felvevő elveszti a játszmat.
Bükk = (zsar.) forint.
Bukott bank, v. bankár = az aki elvesztette bankját.
Buma = l. bummerli.
Bumm = tréf. kontra.
Bummedli = l. bummerli.
Bummerli = pont v. jel.
Bundázni = ijesztetni.
Bunkó = az utolsónak hagyott k. a lórum kirakós figurájánál.

Búsuló juhász = az a játékos, aki felkönyököl az asztalra a bakknál, v. sménnél és könyökével igyekszik tétjét kihúzni, v. betólni aszerint, hogy nyert v. veszített.

Bűvész kártya.

Caius Julius Flavius Flaccus contra-bucionis = tréf. kontra.

Cain Pollák = tréf. szm. mikor fizetni kell.

Capdebó = (zsar.) azok neve, kik tétjüket visszaveszik.

Caro = l. káró

Caroline, die blonde = tréf. m. ha kárót hívnak.

Carreau = l. káró.

Carte blanc = l. kart-blans.

Casino = l. kaszinó.

Cassa = l. kassza.

Cassa contra = l. kasszakontra.

Cassandra = tréf. kassza.

Cél = a j. célja.

Chance = l. sánsz.

Chariot = l. Osiris dala.

Charon az alvilági révész = a piros nyolcas neve.

Chemin de fer = l. smén.

Chicain = l. sikén.

Cibak néni = tréf. m. a. m. sieben, acht, nein. Terc kilencesig.

Cink = hamis kártyások jeizése.
Cinkelt k. = jelzett k.
Cinkjátékokban legnagyobb mesterség a vetes = r. közm.
Cipot le kell húzni az osztónak.
Clabberjass = (zsidó) l. kalábriás.
Club = l. klub.
Coeur = l. kör.
Colonne = l. kolón.
Combinatio = l. kombi-náció.
Commerce = l. kom-mersz.
Commerce játék = l. kommersz játék.
Conservativ = l. konser-vativ.
Consolatio = l. konso-láció.
Contra = l. kontra.
Copas = spanyol kártya-név.
Cope = a r. tr. k. e. színe.
Córeszben van = a XXI-es, ha nem tud mene-külni.
Corrigál = l. korrigál.
Conrád = hadvezér a há-borús m. k. tők felsője.
Contract bridge = l. kon-trakt bridzs.
Contre couleur = l. kontr kulőr.
Coupiroztatni = elvágat-ni a csomagot.
Couleur = (fr.) szín (ku-lőr) lásd még kulőr.

Crep = régi kártyajáték.
Croupier = l. krupié
Csak az eszedre ne hali-gass = tréf. m.
Család = a fr. k. összes színei és fig. az alsós-ban.
Családi szín = tréf. tők.
Családom egyik tagja = tréf. m. arra, ha a csa-lád valamelyik lapja hazamegy.
Csalafinta játék.
Csalárd = tréf. család
Csaverni = fellicitálni.
Csavarintás = fellicitálás.
Csendesen = bemondás nélkül megcsinálni va-lamely figurát.
Csibi = siber.
Csillag = a ném. k. ötö-dik színe.
Csípni = az emelésre kész csomóból ötöt-ha-tot magának venni.
Csitt = a whist játék m. neve.
Csóknycas = tők nyol-cas.
Csokoládé = az, ami az elvesztett bankból meg-marad.
Csókos Kristóf = tők nyolcas.
Csomag = több játszma kártya.
Csöndes = a ferbli neve.
Csöngettek = annak, aki kontrát kapott, vagy a bakkban annak, aki már többször ütött és mégsem akar elmenni.

Csüeske van = a fr. k-nál a páratlan szemű kártyáknak mely a gusztánál látszik meg legelőbb.

Csuka = kitől sokat lehet nyerni.

Cú = l. cupassz.

Cukassza = (ném. zukassa) befizetés a ferbliben a vízi meg-nagyobbítására.

Cukor = tréfásan a jó lap, megnyert játszma.

Cupassz = (ném. zupass) passzolás az előző után.

Cvikli = az a kártya, mely a huszonegyesben jön úgy, hogy még kell a tizesre vagy az ászra venni és a vett kártyával fuccs.

Dafke = (zsar.) kontra.

Dalesz = pénztelenség.

Dáma = (fr. dame) a fr. és t. k. e. tagja.

Dame = l. dáma.

Dárda = l. tartli.

Dárda = l. terc.

Darde = terc.

Därdechen = (ném. zsidó) (franciául petit tierce), (zsidó klaberjass) kalábrías, melyet ketten játszanak.

Dardl = l. tartli.

Darumadár szépen szól = tarokkhíváskor mondják.

Daruszörű terc = tréf. terc.

De bello Gallico = béla.

Deklarál = kimond.

Deklarált lap = az a kártya, mely elárultatott.

Denari = a r. tr. k. e. színe.

Detektív.

Deux = l. dő.

Díj.

Díjszabás.

Dióba játszani = kicsibe játszani.

Diogénes = r. tr. k-ban a IX-es képe.

Dirigál = a játékvezető a bakk v. sménnél.

Disznaja van = annak, aki nyer.

Disznó = régi kártyajáték.

Disznó = a m. k. e. lapja.

Disznóban van = aki nyer.

Disznóláb = hirsch-kontra.

Dő = (fr. deux) kettő.

Dobjuk = javaslat a kártya eldobására rossz lap esetén.

Döfés = tréf. kontra.

Döfni = tréf. kontrázni.

Dög = tréf. tök.

Dohány = (zsar.) pénz.

Dohi = l. dohány.

Dohiesek = l. dohány.

Dreiblatt = l. terc.

Dreiripper = l. ripper.
Hárombordás lap pl. a hatos.

- Dru** = a ferbliben szokásos m. az első passzt mond, a második cu, a harmadik dru.
- Drumadam** = r. k. j.
- Dubli** = (fr. double) egy bizonyos el nem ért pontszámnál dubliban marad a játékos.
- Düdülü** = tréf. adú.
- Dufla** = dupla.
- Dufléta** = dupla.
- Dugott siber** = mikor a felvevő a vett lapokat nem mutatja meg.
- Dugva** = l. egyet dugva.
- Duli** = l. tuli.
- Dülni** = (zsar.) lépre menni.
- Duma** = (zsar.) beszéd.
- Dumabankot adni** = (zsar.) szót vinni.
- Dumálni** = (zsar.) rábeszélni.
- Duna** = l. banda.
- Durák** = j. m. k-val.
- Durhmars** = (németül Durchmarsch) mikor minden ütés egy játékosé.
- Dupla**.
- Duplagusztá** = mikor két eshetőségre van remény.
- Dupla v. semmi** = szm.
- Duplában marad** = az, akinek a játék végén a pskében nincs 251 pontja.
- Durák** = r. k. j.
- „E“-betűs kártya**, = melynek a hátlapján olyan círádák vannak, melyekről a k. könynyen felismerhető.
- Ecarté** = j. fr. k-val.
- Ég mint Gyöngyös** = szm. ha valaki veszt.
- Egal** = egyenlő.
- Egy marad v. kettő marad** = a pikében a fel nem vett kártyára mondják.
- Egy pár** = figura a pókerben.
- Egyebem sines** = szokta volt mondani Vajna Ödön, ha kérdezték tőle van-e terce?
- Egyedül játszik** = a t-ban az, aki nem hívott v. nem kapott segítséget.
- Egyél pénzt** = tréf. m. a veszítő mondja a nyelőnek.
- Egyen túl** = összefüggés magassága a pikében.
- Egyenes** = a pikében az összefüggések kerek számértéke.
- Egyenesbe van** = ha már biztos, hogy megnyeri a játszmát.
- Egyénileg** = szóló.
- Egyes** = licitálás a t-ban.

Egyet dugva = látatlanul adni a kártyát ramsliban.

Egyetemi magántanár = a tarokkban az, aki nem hív segítséget.

Egyik olyan, mint a másik = mondja a ferbli-játékos, ha mind a négy kártyája egy színből van.

Egyszín = ha minden kártya egy, pl. zöld színű.

Egyszín nem csal = 21-ben, ha egy színből van 21.

Ehes = a játékos pénzre.

Ejh, melyik vízbe fuljak? = Tisza Kálmán mondása „Nincs szenglim” a jelentése.

Eichel = a ném. k. e. színe, jelentése makk.

Ékart = az a különbség, amely bizonyos játékeriódus során a nyerő és vesztes kártyák között mutatkozik.

Ekarté = fr. k. j.

Ekvanti = ha az adu olyan szín, mint a legalsó kártya az alsósban.

El van osztva = tréf. ijesztés ki van osztva helyett.

Eláll a banktól = lemond róla.

Elalszunk = ha valaki sokáig aludt.

Elesipegetni = játék nélkül nyerni.

Eldob = kártyát.

Elég = ha nem kér több lapot.

Elég? azt én mondom meg = tréf. szm. ha a játékos 21-ben megáll.

Elemel = valamely tétet.

Élénk (hármás) = licitálásnál mondják.

Elfmanderli = r. k. j.

Elfutamit = ferblinél, v. pokernél nagy tét hívásával a jobb kártyával rendelkezőt a gyengébb lapú játékos.

Elgatyázta = rosszul játszott.

Elhívni = felszólítani a játékost a játék feladására.

Ellenezni = kontrázni.

Ellenfél.

Ellenség.

Element, áztatni kendert = ha a nagy ütő már kint van.

Elnézni = a k-át lehet.

Elnézve, eljátszva.

Előbb még semmi baja sem volt = szokta mondani Melczer István dr., ha valaki szokatlanul mond be.

Előbb se ment rosszul = tréf. m. ha az előző vesztes játékos újra felveszi a játékot.

Előjegyezni = a helyet v. a széket lehet.

Előkelő idegen = az, akit nem ismernek a többi játékosok.

Előny.

Előnyös = ferblinél, ki közelebb ül az osztóhoz.

Elosztani = hibásan osztani.

Elővigyázatos = ki óvatosan játszik.

Elpehhel = a rossz kibic minden lapot.

Elskartol = ki hibásan tesz le.

Első hetes = a huszonegyesnél a kiosztáskor kapott hetes tetszés szerint eldobható v. megtartható.

Első kú = új csomagnál leadott első osztás smén v. bakknál.

Eltercenttettem magam = tréf. tercet mond be.

Elüt = valamely tételt v. kártyát.

Elvágja magát = az, aki bakokban, sménben vett lappal csak rosszabbítja lapját.

Élve oszt = az, akinél látszik a leosztott kártya.

Elveszt = pénzt v. játszmat.

Elveszti a gatyáját = tréf. szm.

Elvonul = a nyertes bankár.

Emelkedő sorrend = a kártyák rangja.

Emelni = a tétet meg nagyobbítani.

Emelni = a megkevert k. csomót leemelni.

Empereur = r. tr. k-ban a IV-es képe.

En = mondja a játékos ha tartani akarja a játékot.

En is jól játszottam, mondja az, aki játékaért pénzt vár.

En-deux = l. andő.

En-trois = l. antroá.

Encarte = l. ankárt.

Engedni = a játékot lehet.

Énekel = tréf. sokat mond be.

Engedett játék = tarokban ha a jobban ülő a másikat hagyja játszani.

Equilibre = a nyerő és vesztes kú kiegyenlítő-dése.

Erdőben vagyunk? = kérdik ha szabálytalan a játék.

Ermite = a r. tr. k-ban a IX-es képe.

Erő = a r. tr. k-ban a XI-es képe.

Esik = valamely kártya a nagyobba.

Espados = spanyol k. név.

Ess le a székről = tréf. m. ha jó kártyája van az ellenfélnek.

Etetni = smirelni.

Etoille = l. szerencsecsil-
lag.

Ettől függ Európa sorsa
= a kihívott, vagy vett
laptól.

**Etwas hat man, etwas
kauft man** = (ném.)
szm.

**Ez már változtat a gyer-
mek fekvésén** = ha va-
lamely hívással vagy
lappal megváltozik a já-
ték menete.

Ezres = pénz v. figura.

Ezredes = (zsar.) pénz,
ezres.

**Ezt a partit még itt játsz-
szuk az asztalon, a töb-
bit lent** = szokták mon-
dani, ha valaki a lapot
leejti.

Ezt lepofozom = tréf.
leüt.

Ezt se nekem találták ki
= sz. m.

Ezüst pénz.

Excuse = (fr. bocsánat)
a skiz elnevezés ere-
dete.

Fabatkát sem ér = a
rossz lap.

Fáj a szám = tréf. sz. m.
olyankor, ha túl van
játszva a játszma és
már belefárad a szá-
molásba.

Fáj a lába = annak, akit
az alsósnál elhívnak
és nem megy.

Fal mellett játszik = az
óvatos játékos.

Fall = (ném. essl) meg-
húzva az ütő kártyát
mondják, hogy az el-
lenfél lapja beleessen.

Fáraó = a nasi-vasi egy
alakja.

Farbázni = ferblizni.

Farkinea = l. farok.

Farok = (tréf.) gusztá-
lásnál a hetes szám v.
fr. k-nál a pikk kettes
csücske.

Fatig = (zsar.) aki min-
dent elvesztett.

Faux tirage = l. fotirázs.

Fedáksári = figura a r.
alsósnál.

Fehérpénz = a kom-
mün pénze, melynek
csak egyik oldalán volt
nyomtatás.

Fejel = felülüt.

Fejetlen szín = király
nélküli szín.

Fekete = a k. ötödik
színe, l. még kék.

Fekete = szín a k-ban.

Fekete Péter = j. m. k-
val.

Feketét, ha baj van =
sz. m.

Fekve hagyni egy lapot
= a pikénél lehet.

Fekszik = a letett v. ta-
lonban maradt k.

**Feküdj az öreg Kossuth
mellé** = tréf. szm. ha
már megolvassa a pon-
tokat látja az egyik já-
tékos, hogy a másik
vesztett.

Fekvensz = a legalsó lap.

Fel = szóval kéri a játékos a kártya megmutatását.

Fél csomag = bakk és sménnél, mikor már nincs idő egy egész csomag kijátszására.

Feldobni = a kártyát megmutatni.

Fele fut = ha csak a felét a banknak tartja a játékos, akkor a másik fele fut, azaz tartható.

Felfestett török = az, aki érdemlegesen nem játszik. Eredete az a dohánytőzsde-címtábla, melyen egy török ül és pipázik.

Felelősség nélkül = játszik a bakkban a játékos, ha előre kijelenti, hogy esetleg fotirázst csinál.

Felére megy = m. felzés-kor.

Felét tartani = a banknak a játékos szokta.

Felez = ha bankja felét kiveszi a bankár.

Felezni = a bankot lehet.

Felhajt = a slepper játékos.

Felír = játéknyereséget.

Felírásra játszik = aki hozomra játszik.

Felleg = tréf. felső.

Felmond = összefüggéseket bemondani.

Felmutatni = a kártyát lehet.

Felső = a m. k. e. tagja.

Felsős = játék m. k.-val.

Felsőt meghúzni = tartliban az adu felsőt kihívni.

Felszállt a lóra = ha felsőt várt a játékos és királyt kapott.

Felszedni = a tűzben mind a három kártyát felvenni.

Feltartani a kasszát = ferbliben lehet.

Feltesz = valamely tétet a játékos.

Feltette az ingit = sz. m.

Felültet = becsap, de nem károsít érzékenyen.

Felülveretni = ferbliben lehet.

Felütni = a lapot lehet.

Felvág = kártyát kimutat.

Felvenni = a játékot lehet valamilyen színre.

Fenyít = leüt.

Ferbli = j. m. k.-val.

Ferbli kassza = l. vizi.

Ferdinánd bolgár cár = a háborús m. k. makk királya.

Fertig = (ném.) kész.

Fetis.

Feuer = (ném.) l. tűz.

Fiatal = a k. ha gyenge.

Fiatal a feleségem = ha gyenge a lap.

Fices = (zsar.) ezres.

Fickó = (zsar.) ezres.

Figura = a kártya képe, összefüggés és játékcél.
Figyeled? = kérdik a partnert tréfásan, ha az ellenfél sokat mond be.
Filkó = felső.
Fillér.
Finesi = tréf. finom a jó kártya.
Finesse = l. finessz.
Finessz = fortély.
F.... a játszani = kicsibe játszani.
Fizuli = tréf. fizetni.
Flank = blank, egyedülálló.
Florint = tréf. forint.
Flóta = az előre összerakott kártyacsomó.
Flótával lehet etetni a palit = hamisan játszani a sménben.
Flott játék = könnyed játék.
Foci = l. fotirázs.
Focizni = l. fotirázs.
Fogás = valamely kártyát leütni.
Fogyasztani a lapot = a passziánszban lehet.
Fokozni = lehet a tétet.
Fol = a r. tr. k. e. lapja a XXII-es.
Foller kraft = belefeküdni a j.-ba.
Főpap = a r. tr. k.-ban az V-ös képe.
Forban van = előnyben van.
Force = l. az erő.
Fordul a kocka = közm.

Forhand = az a játékos, aki közelebb ül jobbra a bankadóhoz.
Forint = r. pénznem.
Forona = tréf. korona.
Forreiter = tartliban az első terc, mely külön díjaztatik.
Forpassz-t = (ném. vorpass) mond az, aki mint első nem akar játszani.
Forsziroz = a mindenáron nyerni akaró.
Forszirozni = valamely színt lehet.
Fotirázs = (fr. faux tirage) helytelen húzás, akkor fordul elő, ha a szabály ellenére veszünk még lapot házárdjátékban.
Fotografust = akkor hívnak, ha valaki dicsekszik jó lapjával, hogy azt lefényképezze.
Fou = a págat fr. neve.
Frakk = kontra. (Erdélyi kifejezés.)
Francia kártya = 52 lapos kártyafaj.
Francia palette = l. palette, ez többnyire francia gyártmány és körtefából készül, könnyű, rugalmas.
Frische viere = ha négy új kártyát kérünk a ramsliban.

Frische viere einz auf =
a ramsliban ha öt új-
kártyát kérünk és
egyet, az ötödiket fel-
üttetjük.

Frisling = kezdő játékos.

Froeli = kedélyes bosz-
szantás.

Froclizni = izgatni, ug-
ratni, ingerelni az el-
lenfelet.

Fuccs = a huszonegyes-
ben, akinek több pont-
ja van 21-nél.

Full = (ang.) teli kártya
a pokernél, azaz mikor
mind az öt számít.

Fürst Walter = a zöld
alsó a m. k.-ban.

Fütyök = (zsar.) kontra.

Fuss = (ném. száz; cen-
ter) kvint.

Fuss vagy fizess = sz. m.

Fut = aki visszaveszi a
pénzét v. a nyerő ban-
kár ha elmegy.

Fut a kutya = tréf. el-
vesztettem a pénzem.

Fut az asztal = ha már
játszanak.

Futás = a tétek visszavé-
tele.

Futva fut ki merre tud =
szm. ha tarokkban a
XXI-es elmenekül.

Gábli = az a helyzet, mi-
kor egy ütőkártya olyan
helyzetbe jut, hogy nem
menekülhet és leütik.

Gábor = a sanzsör neve.
Garas.

Gatyáját is elveszti = sz.
m. arra, aki mindenét
elveszíti.

Gaukler = a pagát né-
met r. neve.

Gazda = r. m. k. j.

Gebliet = (ném. geblitzt
villant) ha elnézte a
gusztánál a kártyát.

**Geiszler v. Gessler Her-
mann** = a piros felső a
m. k.-ban.

Genyesre nyeri magát =
ki sokat nyer.

Gereblye = szerszám, mi-
vel a krupié a tétet
besöpri.

Ghendgifeh = ind. k. j.

Gibic = Jókai szerint tu-
lajdonképen „bibic“.

Gift = (zsar.) kontra.

Girigaré = figura a
ferbliben és pokerben.

Gond nem játék = sz. m.

Görbe = (tréf.) pikében
az ellenfél egyenes be-
mondására mondják.

Griff = fogás.

Gromoboj = orosz hadi-
hajó neve után, a régi
alsósban a 100-as fi-
gura.

Grünzweig = zöld szín.

Guba = (zsar.) pénz.

Guba ki! = (zsar.) a
pénzt kitenni.

Guberálni = (zsar.) a té-
tetet kitenni.

Gügül = O-jel a tartliban.

Gugulics = l. gügül.

Gusztá = óvatos kártya-
vizsgálat.

Gusztálni = óvalosan
megnézni a kártyát.

Gutaütésre játszani =
abban bízni, hogy a
partnert megüti a guta
és így elveszti a játsz-
mát.

Gyászos a helyzet = ak-
kor, ha vesztesre áll a
parti.

**Gyáva népnek nincs ha-
zája** = sz. m.

Gyenge majoranna =
gyenge kártya.

Gyenge szovjet = sz. m.
rossz k.

Gyere a tatához = l. ta-
tához.

Gyerünk = m. a játék
megadására.

Gyirving = gyerünk.

Gyomrába lát = az
egyik kártyás a má-
siknak.

Ha aranyból van =
ferblinél használt tréf.
m. jelentése, ha jó a
kártya.

Ha csak szárnya nincs =
szm., ha a XXI-es nem
tud elmenekülni a
skiz elől.

Ha spanyolul tud = l.
ha aranyból van.

Ha vizet iszom is = sz.
m. merész játékkor.

Hajókészítés = hamis
keverés.

Halál = a tök nyolcas.

Halál = a r. tr. k. e. fig.
a XIII-as.

Halberzwölf = r. k. j.

Halomra játszik az =
aki az asztalon nyitva
hagyja az ütéseket.

Hamar, ha mondja =
tréf. sz. m. így hang-
zik „ha marha mond-
ja“. L. még „ossza
már!“

Hamisat adni = téves
kártyát adni.

Hány lap még? = kér-
dés a pikében arra,
hogy hány van a be-
mondott lapból.

Harmadkéz = harmadik
játészó a sorban.

Harmadik kéz = a har-
madik helyen ülő já-
tékos.

Hármas = a t. és fr. k.
egyik tagja.

Hármas játék = a t.-
ban előforduló játék-
nem.

Hármasával = lehet osz-
tani a pikében.

Harmincegy = j. m. k.-
val.

Harminckétlapos biblia
= m. kártya.

**Három bolha csípi a há-
tamat** = három tref-
fem van.

Harras Rezső = a makk
alsó a m. k.-ban.

Hát = a k. hátlapja.

Hat, az idegekre hat =
szm.

Hát mi van a makkal?
= Siklóssy Gyula dr.
mondása volt.

Hátha ideadja = licitáláskor mondják.

Hátha veszem = tréf. m. arra értve, hogy az adu hetest a siberhez a talónból veszi.

Hátlap = l. hát.

Hatos = a t. és fr. k. e. tagja.

Hatos = pénz, 20 fillér értékben.

Hatosával = lehet osztani a pikében.

Hátul a partner = szm. nem kell naggyal ütni mert „— —“.

Hátulról elfogni = l. hátulról mellbe.

Hátulról mellbe = (tréf.) a XXI-es mint mögötte ülő elfogni.

Hatvanas = figura a pikében.

Havat érzek = (zsar.) veszély van.

Haver = (zsar.) barát, társ.

Haza mindenekelőtt = menekülni a XXI-esel.

Hazamegy = a XXI-es, ha nem sikerül elfogni.

Hazárd játék = (fr. hasard) mikor a játék csak a pénzért megy ellentétben a kommersz játékkal l. o.

Hazavinni = az ütest vagy a bankot lehet.

Házsártos = a kockázás idejéből maradt szavunk, jelentése veszedős.

Hekli = (ném. horgol) bosszantás.

Hekus = (zsar.) titkos rendőr.

Helvét kártya = magyar k. más neve.

Helyet cserél = a babonás játékos.

Helypénz = az az összeg, melyet a helyért kell fizetni.

Hentes = tréf. hetes.

Herc = (ném. herz., fr. coeur) szín a fr. és t. k.-ban.

Herc macht mir schmere = szm.

Hercenes here = szm.

Hercenes here macht mir smere = szm.

Het = mehet rövidítve.

Hetes = a t. fr. és m. k. e. tagja.

Herz hat ein jeder Slovak = szm.

Hiba.

Hibli-hubli játék = az, amelyben nincs bemondás, Till Antal mondása.

Hideg ász = ha az ász mint jó kártya egyedül van.

Hidegvér = kell a hazárdjátékhoz.

Hidegvér és tiszta gallér = tréf. szm.

Hini v. hívni = kártyát kiadni, ferblinél összeget követelni vagy segítséget hívni a tarokkban.

Hinterhand = (ném.) az osztó mögött tőle balra ülő játékos.

Hirskontra = (ném. hirschcontra) a kontra egy felsőbb foka.

Hogyan? = t. i. osszak, kérdés a pikében.

Hóhem = ki minden kártyafortélyt ismer.

Hol a vörös? itt a vörös = játék m. k.-val.

Hol a vörös sapka = szm. akkor, ha nem ludják kin van az osztás sora.

Hold = a r. tr. k. e. lapja a XVIII-as.

Holt kártya = amely nem játszik, pl. hármas lorumban a makk és zöld hetes.

Hombre = régi kártyajáték.

Honnét vegyem = tréf. kérdés, ha nincs adu v. kért szín.

Honőr = (fr. honneur) a legértékesebb lapok neve.

Honvédség = szanadu, adu nélkül, ágyú nélkül.

Hopp = tréf. m. bankütéskor,

Hopp den Schmarn = (ném.) tréf. szm., mikor bankot ütnek mondják.

Hordoznák körül a kezéd Szent Istvánkor = tréf. szm. arra, aki rosszat oszt.

Horpaszt = (tréf.) forpassz l. o.

Hosszú szín = melyből több van a kézben.

Hozom = a játékos jelzi, hogy nem fizette be a tétjét.

Hozomra játszani = adóságra játszani.

Hozomra nincs játék.

Huszas = a t. k. e. t.

Huszas hívás = a tarokkban van.

Huszas tarokk = melyet rendszeren segítségül szoktak hívni.

Huszonegy = játék m. k.-val.

Huszonegyes = honőr a t.-ban.

Huszonegyfogás = a t. egyik figurája.

Húzó = a magasfokú tarokk k.

Idő = a r. tr. k. e. lapja a XXI-es.

Idén rossz kártyajárás van = tréf. szm. a rossz kártyára.

Igazítani = bakkban lehet, annyimint a tétet megváltóztatni.

Ignoral = l. inyorál.

Ijeszteni = a ferbliben lehet abban a reményben, hogy a jobb kártyával rendelkező elfut.

Ijesztés = a ferbliben van, mikor nagy összeget hív valaki, hogy az ellenfél megfutamodjon.

Ikrek = a passziánsznál a hasonló értékkel bíró lapok.

Il picco v. il pikkó = szm., pikk.

Illusztrált tartli = az, hol a bemondások legtöbbje még külön díjaztatik.

Ilyen ember se nyerjen = szm.

Impass ist die Seele des Spieles = (ném.) szm. impassz a játék lelke.

Impassz a játék lelke = szm.

Impassz nélkül nincs játék = szm.

Imperatrice = a r. tr. k.-ban a III-as rajza.

Indigó = tréf. kérdés, mi-ben van a bemondott összefüggés.

Indul = aki kijátszik v. a játék.

Indul a játék = ha megkezdődik.

Industrie und Glück = ipar és szerencse, a kettős tarokk felírása.

Ingyenbe = megy, ha pénz nélkül megy a játék.

Inkább a felebarátom = tréfás szm. jelentése passz.

Invitál = játékra felhív.

Inyorál = (lat. ignorál) az, aki kvartot mond be, mikor kvintje van.

Ipar és szerencse = a II-es tarokk felírása. Jóкаи szerint babona van ezzel a lappal összekötve, mert az, aki ezt a lapot kapja, az vagy játszik, vagy nem játszik, vagy nyer, vagy veszít.

Ír.

Iránylap = a passziánsznál az a kártya, melyből a játék kiindul.

Ismerlek szép maszk = tudom ki az ellenfél.

Itt vigyázni kell = tréf. m. arra, hogy vigyázni kell a partnerekre, ne-hogy csaljanak.

Iugement = l. utolsó ítélet.

Iustice = a r. tr. k.-ban a VIII-as képe.

Izgatok makkal = (tréf.) felveszem makkra.

Jass = (lengyel, előkelő) l. kalabriász.

Jassz = ütni a kalabriászban.

Jassz = (zsidó jass) adu alsó.

Játék.

Játék igazgató = intézkedik játékkaszinókban a játéktermekben.

Játék itt = a nyerő mondja.
Játék ott = a vesztlő mondja.
Játékbarlang = hol tiltott játékot játszanak.
Játékpénz = többnyire fémből készül, pénzt helyettesít, játék végén beváltják, l. zseton.
Játékszenvedély.
Játékvezető = ki kaszinókban a smén és bakk játékot vezeti.
Játszani.
Játszik, mint egy nagy = tréf. szm.
Játszik, mint macska az egérrel = közm. t. i. a jó játékos a gyengével.
Játszma = egy játék v. a kártyacsomag.
Javára ír.
Jenő főherceg = a háborús m. k. zöld felsője.
Jeton = l. zseton.
Jó kártya nem rossz = szm.
Jó kutya hazajár = téves osztás után ismét megkapott jó lap.
Jobb az enyém = kártyajáték.
Jobban ül = az, aki előnyösebb helyen van a többi játékoskal szemben.
Jobbra fizetni = szabály.

Jöhet = l. mehet.
Jól esik = a kockázásból maradt kifejezés.
Jól megy a lapja = annak, aki nyer.
Jolly-Joker = a kisegítő lap a römiben. Mint a ferbli sántája vagy a ramsli véleje.
Jópeták = r. m. k. játék.
Jós szólna belőled = tréf. m. A játékos mondja, ha jó eredményt jósolnak neki.
Jósló kártya.
József kir. herceg = a háborús m. k. vörös felsője.
Juno = a r. ol. k.-ban a II. neve.
Junon = a r. fr. k.-ban a II. neve.
Jupiter = főpap, l. o.
Jutalom = egy meghatározott pontszám elérése után nyert pontok.
Kabala = (zsid. kabbala) babona.
Kakas = kontra.
Kakasülő = a játékvezető magas széke.
Kaláber = l. kalábríasz.
Kalábríasz = j. m. k.-val, nevének eredete zsidó-német-lengyel keverék: kol- (zsidó) minden, ober- (ném.) felső és jass- (lengyel)

előkelő. Minden-felső-
előkelő. Kol-ober-jass,
kalabriass.

Kalamajka = (zsar.) ha
nem megy rendben a
játék és valaki hibáz,
kalamajka van.

**Kalamajka után bankár
nyer** = sz. m.

**Kalapom mellé nem tűz-
hetem!** = azt a lapot,
melyet kénytelen va-
gyok beadni az ellen-
ség ütésébe.

Kalóz = (zsar.) a nyerő-
től kölcsön kérő neve.

Kapu = a koporsó nyí-
lása, hol a lap kive-
hető.

Kapzi.

Káró = (fr. carreau) a
fr. és t. k. egyik színe.

Karó karissimó = szó-
lás mondás.

Károly = káró.

Károly király IV. = ké-
pe van a háborús ma-
gyar kártya vörös ki-
rályán.

Kartblans = (fr. carte
blanch) ha a kiosztott
9 lapban nincs össze-
függés.

Kártya.

Kártyaadó = a kártyák
után a kincstárnak fi-
zetendő illeték.

Kártyaadósság.

Kártyabélyeg = a kár-
tyaadó lerovására való.

Kártyaszemélyzet = ka-
színókban van.

Kártyavetés = jóslás
kártyából.

Kártyájába nézett = r.
közmondás.

Kártyuzni = tréf. kár-
tyázni.

Kassza = (cassa) az a
pénzösszeg, amit a já-
tékosok összeadnak.

Kassza = (cassa) figura
az alsósban.

Kasszakontra = az alsós
egyik figurája.

Kasszantyú = tréf. kass-
za.

Kasszia = kassza.

Kaszirnö = kassza.

Kasszirozni = pénzt be-
szedni.

Kaszinó = (casino) épü-
let v. helyiség, hol kár-
tyázni szoktak.

Kaufolni = kártyát ven-
ni v. a tétet újból befí-
zetni.

Kavall = a t.-ban a lo-
vas neve.

Kávéház = (zsar.) kaszi-
nó, klub.

Ké = (fr. queé) játszma-
sorozat, négy parti.

Kedvem szerint esik = l.
jól esik.

**Kegyelem Korpádi Ger-
gelynek** = tréf. sz. m.,
ha egy jó kártya abban
a veszedelemben van,
hogy leütik.

Kék = a kártya ötödik
színe, l. fekete.

Kékhasú = a r. százaz
neve.

Kék pénz = az osztrák-magyar bank pénzének neve a kommun alatt.
Keltsetek fel = tréf. sz. m. akkor, ha valaki soká kever.
Kenni = jó kártyát adni a társ ütésébe.
Kér = kártyát a játékos.
Kérek ajánlatot a bankra = a játékvezető mondja új bankkor.
Kerék alá kerül a XXI-es = ha nincs menekvése.
Kereszt márvás = j. m. k-val.
Keresztbe tenni a kártyát = a ferblinél szokás annak jelzésére, hogy nem kíván játszani.
Kés alatt van = az a játékos, akinek ütéseivel veszélyben forognak, mert az ellenfelek közre fogták.
Késsel vágni a kártyát = akkor szokás, ha nagyon ragad.
Kést elővenni = akkor szokás, ha piszkos a kártya.
Kész = ha valaki mindent elvesztett.
Két ász = figura a huszonegyesben.
Két pár = a poker egy figurája.
Két pénz felém néz = tréf. sz. m.
Kettes = a t. és fr. k. e. t.

Kettes = a t. egyik figurája.
Kettesével = a pikében lehet osztani.
Kettős virágzás = a nasi-vasi figurája.
Kétszem = az ász, a mai disznó régi neve.
Keverni.
Kéz = aki a kártyát kapja a bakokban.
Kézből = játszik az, aki nem veszi fel a talont.
Kézből mondani = talon nélkül figurát bemon-dani.
Kezemből a kassza, kite-szi a massa.
Kezet segíteni = sménben lehet, mikor a bank ellen segítenek a bank erejéig kitenni az össze-get.
Kézi = kézből, talon ismerete nélkül bemon-dott figura.
Ki a vesd ki? = kérdés arra, hogy ki a hívó.
Ka (hat) ki (hat) = tréf. sz. m. arra, hogy mennyit kell fizetni.
Ki honör nélkül licitál és rájönnek, kidobatik = (tréf.) sz. m.
Ki teszi be a felét? = kérdés akkor, ha a bankár ki akarja venni bank-ja felét.
Ki van = aki a rennert megnyerte.
Ki van = a megnyert játszma.

- Ki van stafirozva** = az a játékos, kinek jó lapja van.
- Kiadni** = a kártyát lehet.
- Kialakul** = a rossz kártya.
- Kibic** = ki nézi a játékot.
- Kibic eladó! Megveszem egy hatosért! Annyiért nem adom, akkor inkább itt dögöljön meg** = tréf. párbeszéd.
- Kibic kuss** = tréf. sz. m.
- Kibicpénz** = amit a jó kibicnek ad a nyerő.
- Kiesi sem jó, nagy sem jó** = sz. m.
- Kifosztani** = a játékost lehet.
- Kigubálni** = (zsar.) a pénzt lehet.
- Kihívni** = a kártyát lehet.
- Kihúzzák a lábából a szálkát** = tréf. sz. m. Jókait használta, arra vonatkozik, hogy valaki elveszti a játszmát.
- Kijátszik** = aki az első lapot kiteszi.
- Kilenc tarokk** = ha a t.-ban mind a kilenc kiosztott kártya tarokk.
- Kilences** = a t., fr. és m. k. e. tagja.
- Kilenevenes** = figura a pikében.
- Kimegy** = a kártya a passziánsznál.
- Kimondani** = figurát lehet.
- Kimondatlan** = valamely figura, mely bemondás nélkül lett megcsinálva.
- Kinél volt a skiz?** = kérdés akkor, ha ki volt mondva a skiz oszt nem oszt, l. o.
- Kiprobálok a szerencsét.**
- Kipumpol** = pénzt kér.
- Kirakós** = a lórum egyik figurája.
- Király** = a m., fr. és t. k. e. tagja.
- Király hívás** = a t. egyik alakja.
- Királyjátszma** = hármas márjás.
- Király van** = mondja a játékos abban a házszemben, hogy egyet hazavitt, mire a másik ki tudja, hogy nincs, megjegyzi: „de csak Bécsben“.
- Királyosdi** = r. m. k. játék.
- Kirakat** = a passziánsznál az előszörre kitett lapok.
- Kis kaszinó** = a kaszinójátékban a pikk kettes.
- Kis pinka** = tartály, melybe a játékszemélyzet borraalóját gyűjtik.
- Kis sláger** = nyolcas a smén- és bakokban.
- Kisorsolni** = a bankot szokás.
- Kivágni** = a huszonegyet szokás.

Kivégezni = lehet a bankárt, azaz mindenét elnyerni.

Kivirágoztatni = a nasisi egyik alakja.

Klüberjass = l. kalabriász.

Klabriász = l. kalabriász.

Kleine Fische gute Fische = (ném.) sz. m.

Klímer = az, aki a bankár, legtöbbször a bakkbankár mellett kibicel és lesi, jut-e neki is valami kibicipénz.

Klopcze = r. m. kártya-név. Valószínűleg a Jolly Joker, vagy a sánta őse.

Klopicki = a lórum egyik figurája.

Klopicki = olyan játékban játszható figura, hol az osztó ténylegesen nem vesz részt a játékban. Ha mind lepasszolnak, akkor az osztó felveszi a talont és azzal játszik vesztésre, azaz úgy igyekszik ütni, hogy minél kevesebb pontot csináljon.

Klub = (ang. club) l. kasszinó.

Kockára vet.

Kockáztat.

Kocsisjáték = a huszonegyes.

Kol = (zsidó) mindenki l. kalabriász.

Kölesön.

Kölesönkérni.

Kolón = (fr. colonne) oszlop.

Kombináció = a játékfigurakivétel elgondolása.

Kommersz = (fr. commerce) társas kártyajáték, ellentéte a hazárdjáték, l. o.

Komorna = tréf. korona.

Kondorkeselyű = kontra.

Konsoláció = (consolatio) összeg 100-ig.

Kontr. kulór = (fr. contre couleur) ellenszín a trente et quaranteban.

Kontra = a játék megellenzése, pénzben a duplája.

Kontra játék atque paprikális = tréf. kontra.

Kontrakt bridzs = hol az ütések száma be van mondva.

Kontricsék = tréf. kontra.

Konzervatív = (conservatív) az a játékos, aki tartózkodóan játszik.

Kopasz = tréf. passz.

Kopfschuss = (ném.) tréf. sz. m., akkor használják, ha smén vagy bakkban a harmadik lap olyan, hogy semmi vé teszi az előzőt is., pl. ha kettőre nyolcast vesz.

Kopogni = emelés helyett lehet, vagy römiben a játszma bevezetésének jelzésére.

Koporsó = fadoboz, melyből a kártyák csak egyenként vehetők ki.

Koraszülött = az ultimó, ha előbb kell a pagátot kiadni.

Korbacsiroz = (ném. korbatschieren) az, aki utána kever.

Korlátolt ferbli = hol a tétek nagysága korlátozva van.

Kör = l. kaszinó.

Kör = (fr. coeur, szív) a fr. és t. k. egyik színe.

Korona = pénznem.

Korrespondál = a kártya akkor, ha az ütések együtt futnak, vagyis együtt maradnak.

Korrigál = a tétet megjavítja.

Körültekintéssel játszik = (tréf.) az, aki belesandít más kártyájába.

Kósta = díjazott kártya a ferbliben.

Kóstáltatni = a ferblinél a második két kártyát külön megfizettetni.

Köszönöm éhező családom nevében = tréf. sz. m. könnyű nyeléskor.

Kövess tábornok = a háborús m. k. makk alsója.

Kozák = (zsar.) hamis játékos.

Közepes kártya = se jó, se rossz.

Középtalon = osztás-mód a pikében.

Közönséges huszonegyes = a huszonegyes azon alakja, hol minden alsó, felső, király egyet számít.

Krachmónesz = (tréf.) ha baj van mondják.

Krajcár = r. pénz.

Kreje márjás = (ném. kreutz) l. kereszt márjás.

Kroncsi = (zsar.) korona.

Krondox = (zsar.) korona.

Kronfusz = (zsar.) korona.

Krumpli = tök szín. Till Antal mondása.

Krupács = (zsar.) krupié.

Krupálni = a tétet kezelni.

Krupié = (fr. croupier) ki a bakkban, sménben kezeli a tétet, bankársegéd.

Krupir = l. krupié.

Krupirozni = l. krupálni.

Kú = (fr. coup) egy
ütés a smén vagy
bakkban.

Külön bank = a bakk-
ban a túltétek fedezé-
sére engedhető meg.

Kulór = (fr. couleur)
szín.

Kulór = 10 egyszínű
lap a römiben.

Kunszt = figura több
játékban.

Kuóni pásztor = a pi-
ros alsó a m. k-ban.

Kupiroztatni = elvágni
a kész csomag kár-
tyát.

Kuruc = az ütő, ha ki-
csiny, a német kurz-
ból.

Kuss = hallgass.

Kutya = neve az Alföl-
dön az összehajtogatott
bankónak, mely vízi a
ferbliben.

Kutyakefe = (tréf.) ha a
pontok vagy a nyere-
ség veszteség kiegyen-
lítődnék.

**Kutyát kefélték ezen a
helyen** = szm. Olyan
hely, hol nem lehet
nyerni.

Küzdelem.

Kvart = összefüggés,
négy egymásután jövő
kártya.

Kvartett = (fr. quartett)
négyeszeres nyereség a
nasi-vasiban ugyanazon
kártyára egy osztás-
ban.

Kvartmajor = kvart
ászizig.

Kvartonya = tréf. kvart.

Kvartyogok = tréf. kvart.

Kvint = ötös összefü-
gés.

Kvintmajor = kvint,
ászizig.

Kvintusz = kvint.

Kvitt.

Lábán megy el = az az
ütés, melyben nincs ta-
rokk v. amelyben a
király ütötte a saját
színeit.

Labét = r. m. k. j.

Laboda = zöld. Till An-
tal mondása.

Lamentál = az, akinek
rossz lap jár.

Lamur = (fr. l'amour
szeretkezés) a márjás-
ban az adu tizes és az
adu ász egy kézben.

Landsknecht = r. k. já-
ték.

Langen-fus (Lange-post)
= r. k. j.

Lap = a kártya egy lap-
ja.

Látok egy vannakot =
ha három kézben van
és a negyedik felütve
fekszik.

Látva = hív a ferbliben
az, aki megnézte kár-
tyáját.

Lauf = a bankár v. já-
tékos ajánlata a tétek
visszavonására.

Lausol = az, aki jó kártyára nem veszi fel a játékot, hanem kont-rára, v. valamely jó kártya elfogására pályázik.

Lazsál = aki alacsonyabbat tesz az ütésbe, hogy ütésben maradjon.

Lazsálni = nem ütni.

Lazsiroz = l. lazsál.

Lé = (zsar.) pénz.

Le a lanttal, írta Petőfi

Antal = tréf. felszólítás a játék megadására.

Le a cipővel = tréf., ha valaki nem tud számolni, vagy ha az osztási sorrendet akarják jelölni.

Lead = a bankár lapot vagy pénzt.

Leégni = rossz lapot kapni, v. veszteni.

Leemelni = a felső lapot lehet a kártyacsomagból.

Leesik = elveszti a játszmát.

Lefagy = aki elveszti a játszmát.

Legfőbb papnő = a r. olasz k.-ban a II-es.

Légypiszok = a m. k. zöld ászán az ősz szón gusztáláskor látható ékezet.

Legyen lud, ha kövér = ha az ütésbe még smirelnek is.

Lekopogni = a játékot a römiben lehet.

Lelke rajta = régi k. kifejezés.

Lemaradt kártya = az emelés után alul utolsónak maradt kártya.

Lengyel = r. m. k. j.

Lent vagyok a béka s....nél = szm., vesztettem.

Lepedő = (zsar.) ezer koronás.

Lepofoz = tréf. m., kártyát felülüt.

Lepsomprec = r. m. k. műszó.

Lerakat = a passziánsznál a talon.

Lerakni = kártyát a talonba fektetni.

Leront = valamely jobb összefüggés gyengébbet.

Letenni = talonba a kártyát.

Letétemény = letett lapok.

Lett egy tercem = tréf. sz. m.

Leütni = nagyobb kártyával a kisebbet lehet.

Lesz, ahogyan lesz = szm.

Leszállt a lóról = ha királyt várt a játékos és felsőt kapott.

Leteszek, leteszek, leteszek = mondja egyre az, aki síbólt, hogy el ne felejtсен letenni.

Levé = ha az egyik játékos a pikében hat ütésnél többet vitt haza.

Levetköztetni = azaz elnyerni a pénzt valakinek.

Léz = l. levé.

Lex Keppich (Ödön) = ha a bridgeben a manchoz kettő még hiányzik, be kell mondani a partnernek.

Lex Siklóssy = a bridgehez a beérkezés sorrendjében kell leülni.

Lex Szemere = 21-ben valamire bevágni.

Lex Tantalus = a kötött bakkjáték szabályai.

Licitálni = játékra és bankra lehet.

Link = (zsar.) nem egyenes, nem tisztességes dolog.

Link dolog = l. link.

Link pasas = l. link.

Link tipp = (zsar.) rossz javaslat.

Lipthay-módra = l. körültekintéssel játszik.

Lórum = j. m. k.-val.

Lotti tanti = tréf. m. a ramsliban a véle vagy az adu király neve.

Lovagol = ki más helyett, más pénzével, megbízásból bankot ad.

Lovas = a t. k. e. tagja.

Luft = ha ferblinél az első v. az utolsó viszszalépve eláll a veretés jogától.

Lune = l. hold.

Mac Adam = tréf. m. makk.

Mac Mahon = tréf. sz. m. makk.

Mack Intosh = tréf. makk szín.

Maes = (ném. matsch) l. stichmaes.

Magános kártyajáték = (fr. patience), melyet egyedül játszanak.

Magántanár = l. egyetemi magántanár.

Magas = pikében az egy szín kártyák számértékének meghatározása.

Magyar kártya = 32-lapos kártya, más neve svájci kártya.

Maison dieu = l. Pluto tornya.

Majd a Vica = majd a másik üt a jelentése.

Majd megmondja miben = van t. i. az összefüggés.

Major = a pikében az ászig menő összefüggés.

Májzli = láthatatlan vízi a ferbliben.

Makaó = játék fr. k.-val.

Makika = tréf. makk.

Makk = a m. k. e. színe.

Makk alsó oszt (nem oszt) = megállapodás, mint a tarokkban, a skiz oszt nem oszt.

Makk egészséges = makk szín.

Makkintosz = makk.

Maklári Klári = tréf. makk szín.

Maklári Péter = tréf. makk.

Maklinea = tréf. makk szín.

Makó Ábris = tréf. makk.

Mákos = tréf. makk szín.

Makrapipa = tréf. makk szín.

Makra tarts = tréf. sz. m.

Malheur = l. malőr.

Malke = (héb.) tizes.

Malőr = (fr. malheur) szerencsétlenség.

Mame, mein Bauche = zsidó szm. Gömörý Albert mondása.

Man probiert = (ném.) sz. m. arra, aki valami nem egyenes dolgot akar csinálni, mikor pl. úgy tesz, mintha megfeledkezett volna a fizetéséről.

Manilla = spanyol k. név.

Manille = adu kilences a kalabriászbán.

Mans = (ang. manche) bridzsben 30 pont a vonal alatt.

Már meleg = sz. m. sok keveréskor.

Maradok = mondja a játékos, ha nem vesz több lapot.

Maradt hat = t. i. tarokk, ha tarokkot fektetve kérdik, hány a tarokk és még sincs tarokkszám, mert királyok vannak a kézben. Úgy is hangzik, hogy „maradhat“.

Maradt nyole, (v. kilenc) = t. i. tarokk a kézben.

Mariage = (fr. házasság) márjás.

Márjás = j. m. k.-val.

Markirozni a játékot = akkor szokták, mikor csapkodással, mozgással jelzik a jobb kártyát.

Markirozni = jegyezni.

Marmelád = volát tréf. neve.

Maróthy szerint = van számlálva az ütés, ha jól van megszámlolva. M. György debreceni matematika professzor után. Élt 1714—1745.

Másnál van a makkfelső = r. közm. Dicsekvő emberre mondták, ki, ha tette került a sor, meghátrált.

Másodkéz = második játszó a sorrendben.

Matador = l. honőr.

Matador = spanyol k. név.

Matador = nyerő játékos.

Matsch = l. macs.

Mázeltopf = (ném. mazeltopf) szerencsés fajánkó.

Mázlija van = (zsar.) szerencsése van.

Mazula = (zsar.) szerencse.

Maximum = a legnagyobb megengedett tét, bank, vagy lehetséges pontszám.

Megáll = a játékos, ha nem vesz több lapot, a játék, ha nem játszanak tovább és a koporsó, ha valakinél soká van.

Megbiggyeszteni = kontrázni.

Megcáfol = feljebb licitál.

Megég = a kártya a sok keveréstől.

Megellenéz = l. kontra.

Megemelni = a kártyacsomót lehet.

Megfelezeni = l. felezni.

Meggyujt = kontráz.

Meggyul = l. megég.

Meghegyez = felülüt.

Meghúzni = színt vagy adut lehet. Kihívni az adu ütő kártyát.

Megijed a pénztől = úgy a nyerő, mint a vesztes játékos.

Megkérdezni a táblán ? — el = hogy miért nem ír már régen, babona.

Megkettőzőn = szm. a m. kettes licitálás a tarokban.

Meglökni = (zsar.) kontrázni.

Meglegyintem = megkontrázom Zolnayné mondása.

Megmar = kontráz.

Megnixelni = ferbliben betenni a bank egész összegét.

Megnyitni = a játékot lehet.

Megolvasni = pénzt, kártyát, ütést, pontot és sort lehet.

Megrázni = l. kontra.

Megspriccelni = a bankot lehet azáltal, hogy a nagyon kicsire lefogtakozott bankba újabb összeget teszünk.

Megreszkiroz = l. reszkiroz.

Megtartás = a talont egészben v. részben a következő játszóra megtartani.

Megtólni = kontrázni.

Megvág = (zsar.) kölcsönkér.

Mehet = m. a játék megindításakor mondják.

Mehmed szultán = a háborús m. k. tők királya.

Melech = (héb.) király.

Mellre szippantani = a nyereségből egy részt eltenni.

Menel = l. manille.

Mentelmi = ha valaki valamely kártyáját sietve hazaviszi.

Menteni = lapot és játékot lehet.

Mentő szín = az, melyben a XXI-es hazamehet.

Mértékletesség = a r. tr. k. e. t. a XIV-es.

Mester = az utolsó meghatározott pár játszma.
Mezítlábas ütés = l. lábán megy el.

Mi piroslik ott a síkon távolban = tréf. piros.

Mi van alul? = sz. m.

Mi van érte? = t. i., hogy milyen kártyája van az ellenfélnek.

Mibul? = tréf. miből helyett.

Míg az egyik (tercem piros ász), a másik (makk tizes) = sz. m.

Minden játékot kétszer kellene kijátszani = szm.

Minden számár kétszer oszt = tréf. sz. m. a hibás osztóra.

Mindenki tett? = l. tesék tenni.

Mindenki úgy játszik, ahogy tud = sz. m.

Mindenütt jó, de legjobb otthon = tréf. sz. m. arra, hogy jó a XXI-essel hazamenni.

Mindosz = minden.

Mindosz duplosz = minden dupla.

Minimum = a maximum ellenkezője l. o.

Minusz.

Mire játszunk = tréf. kérdés olyankor, ha a bankár elfelejtett bankot kitenni.

Mire megvénülünk = szokták mondani arra a kérdésre, hogy mire játszunk?

Mit = (ném. val, vel) szóval jelzik, hogy részt vesznek a játékban.

Mit csinál? = kérdi a játékvezető a kezdő játékostól, ha bakkban ötöt vetnek fel, mire a válasz volt „Rendezem a zsetonokat“. (Bucsinzsky.)

Mit hoz a jövő? = felvevéskor mondják.

Mit szól Dávid? = kiheváskor mondott tréf. szólás.

Mit te mondasz? = zsidót utánzó sz. m.

Mitte talon = l. közép-talón.

Mittpassz = l. drú.

Mond = l. idő.

Mond = XXI-es neve a t.-ban.

Mond elfogás = XXI-es fogás figura a t.-ban.

Mondj valami bolondot = tréf. biztatása a játékosnak.

Mort = l. halál.

Mosás = l. stichmacs.

Most született = a tere, ha kicsi.

Most vagy soha = sz. m. merész játékkor mondják.

Murizik = az a játékos, aki veszekszik.

Mutyi = pénzösszeg, melyet a bankba vagy a játékosnak adnak.

Nagy kaszinó = a kaszinójátékban a káró tizes.

Nagy sláger = kilences vagy kilenc pont a smén, bakk és makaóban.

Nagyban megy a játék = ha nagy pénzben megy.

Nagybecskerek = (zsar.) r. ötkoronás ezüst pénz.

Naibi = a k. régi olasz neve.

Naipes = a k. régi spanyol neve.

Nap = a r. tr. k. e. lapja a XIX-es.

Nasi-vasi = j. m. k.-val.

Nasi-vasi = jelentése mienk-tiétek.

Négy császár = l. négy király.

Négy évszak = l. idő.

Négy király = figura a tarokkban, mikor a négy királyt egynek kell hazavinni.

Négyes = a fr. és t. k. e. tagja.

Négyes tarokk = a t. legelterjedtebb alakja.

Negyvennégyes = figura az alsósban, mind a négy ászt hazavinni.

Nehéz pasas = (zsar.) akitől nem lehet kölcsön kérni.

Nehezen indul = a játék, ha nincs elég játékos.

Nélkül = adu nélkül.

Nem birka = tréf. m., ha nem lehet felülütni.

Nem játszom = játékos kijelentése, ha nem kíván részt venni a játékban.

Nem kontrakt bridzs = l. kontrakt bridzs.

Nem lehet rontani = pl. az alsósban a makkot.

Nem mulaszthatom el = m. bemondáskor.

Nem nő fű = ott hová a peches játékos leült.

Nem szeretnék (pl. huszonegyes lenni) = tréf. szm. mikor jó lapot ütnek le.

Nem veszek = mondja a játékos, ha nem kér több lapot.

Nem veszek többé kártyát a kezembe = ismert játékos fogadkozás, melyet egy sem tart be.

Nemzeti ajándék = ütés, melyhez könnyen jutottak.

Niksz blind = (ném.) a blindet adó játékos látatlanba való hívását az utána következő játékosok ugyancsak látatlanba megadják.

Nines = szóval jelzik a ferbliben a vizimegadás megtagadását.

Nines egy bűdös vasam = tréf. szm.

Nines kvalifikációja = annak, akinek rossz lapja van.

Nines testvér a játékban = sz. m.

Nines többé kopasz fej = sz. m. ha nincs több ütés.

Nines tovább = a játékvezető mondja, mikor beszünteti a tétet.

Nines vak = l. nikszt blind.

Noár = (fr. noir) fekete.

Nobel huszonegy = a huszonegyes egyik alakja.

Noir = l. noár.

Nonchalance = l. nonsalansz.

Nonsalansz = hanyag előkelőség, játékosra mondják, hogy-al játszik.

Nulla = semmi.

Nyár = a m. k. tök ásza.

Nyavolát = tréf. volát bemondás.

Nyert = a játékvezető mondja, ha a poentörök nyertek.

Nyílt ferbli = l. viritós.

Nyílt lap = a passziánsznál olyan kártya, mely alatt nincs másik, a zárt lap ennek ellenkezője.

Nyimó lé = (zsar.) nincs pénz.

Nyimolista = (zsar.) senki, pénztelen játékos.

Nyolc tarokk = díjazandó figura a t.-ban.

Nyolc tarokk, in marok = tréf. szm.

Nyolcas = a fr. m. és t. k. e. tagja.

Nyomás = tréf. kontra.

Nyomászat = tréf. kontra.

Nyomone = (Jókai), ki sok tarokkal is paszszol l. ugráncs.

Ó, mintha láttam volna = tréf. m. az egyszer már hívott szín újrahívásakor.

Odakenni = a rossz lapot lehet.

Oh egek, mit tegyek? = mit fektessenek?

Ohne ass = l. ónéasz.

Okt = összefüggés nyolc lapból.

Ön a halál jegyese = mondják annak, ki veszteti fog.

Ön lő = tréf. ön hív helyett.

Ónéasz = (ném. ohne ass) figura a huszonegyesben.

Operatőrt = akkor hívnak, ha valaki szokatlanul jól játszott, hogy filmre felvegye.

Ördög = j. m. k.-val, gyermekek játsszák.

Ördög = a r. tr. k. e. lapja a XV-ös.

Ördög bibliája = tréf. a kártya.

Öreganyám intett, bemon-
dok egy kvartot =
 tréf. szm. mindenki
 kvintet vár és meglepe-
 tés van. Néha megza-
 varja a játékost.

Öreganyám intett, bemon-
dok egy kvintet =
 tréf. szm.

Óságyú = összesadu.

Osiris diadala = a r. tr.
 k.-ban a VII-es képe.

Ossza már = tréf. m. úgy
 hangzik, hogy „ossz
 számár“; néha hozzá-
 teszik „nak“, és ekkor
 így hangzik „ossz sza-
 márnak“.

Összefüggés = a kártyák
 rangszerinti sorrendben
 való egymásután követ-
 kezése.

Összeg.

Összeköttetés = l. össze-
 függés.

Ostorhegyes = a ferbli-
 nél az utolsóelőtti játé-
 kos.

Ősz = a m. k. zöld ásza.

Oszt nem oszt = ha vé-
 gét akarják vetni a já-
 téknak megjelölik, hogy
 ki

Osztani = a kártyát le-
 het.

Osztó sír és nevef = ha
 az osztó részt vesz a
 játékosok esetleges nye-
 résében vagy vesztésé-
 ben.

Osztó pihen = ha négyes
 játékot öten játszanak.

Osztomány = osztás.

Ötödik szín = a tarokk-
 ban van, akkor mond-
 ják, ha a kézben lévő
 három színhez a ne-
 gyediket a talónból
 kapjuk.

Ötös = fr. és t. k. e. tag-
 ja.

Ötöt pingált Piatnik =
 tréf. sz. m. akkor hasz-
 nálják a t.-ban, ha va-
 laki megfélemedezik ar-
 ról, hogy minden szín-
 ből öt van.

Óvás = a játékot lehet
 megóvni.

Paar = l. pár.

Pagát = a t. k. egyese.

Pagát a végén = l. pa-
 gát ultimó.

Pagát ultimó = t.-ban az
 egyessel az utolsó ütést
 csinálni.

Pakli = a kártyák összes-
 sége, egy kártyacso-
 mag.

Pakli = a tervszerűen
 előre összerakott kár-
 tyacsomag.

Paklira megy = (zsar.)
 hamisan megy a játék.

Paklizni = (zsar.) hami-
 san játszani.

Pakolni = elmenni, meg-
 adni a játékot.

Paletta = lapos falapát,
 mellyel a krupié a zse-
 tonokat és az eljátszott
 kártyákat besöpri.

Pali = (zsar.) könnyen
 kifosztható játékos.

Pankrott = lesz az, aki mindenét elvesztette.

Pannié = (fr. panier), a kártyagyűjtő urna neve.

Pápa = l. főpap.

Pápa = a kontrázásnak legfelsőbb foka ritkán használatos.

Papír = (zsar.) az ezres neve.

Papiros = piros.

Papucs = j. m. k.-val gyerekek játsszák.

Pár = pokerben, vagy fekete Péterben két egyforma kártya.

Páratlan.

Paroli = ha hazárdjátéknál a bankból nyert összeg az eredeti tét-hez adva újból feltételik.

Paroli pácsi = a parolinál nyert összeg megduplázva.

Paroli pici pácsi = ha az eredeti tét hatványát is megkockáztatja a játékos.

Páros.

Parti = (fr. partie) l. játszma.

Partner = társ a játékban.

Partner kárót nem tart = szm.

Pás = r. m. k. j.

Pasas = (zsar.) játékos.

Paskievics = a négyes t. más neve.

Paslag = (zsar.) ismért játékos.

Passedix = r. fr. k. j.

Passz = (fr. passe) m. az esetben ha nem kívánatik több lap.

Passz bank = ha a soron lévő lemond a bankadás jogáról.

Passz kéz = ha a soron lévő játékos nem óhajt a játékban részt venni.

Passziansz = (fr. patience) l. magános játék.

Passzív az osztó = ha nem játszik.

Passzolni én is tudok = sz. m.

Patience = l. pasziansz.

Petyegtetett tere = tréf. terc.

Paxli = tréf. neve a pagátnak.

Pechben van = aki vesz.

Pekkem van, pekkem van = tréf. sz. m.

Pendu = l. bölcsesség.

Pengő = pénznem.

Pénz.

Pénzes pasi v. alak = l. pasi.

Pénztár = zseton beváltó hely.

Pénztár = l. kassza.

Pénztáros = aki a zsetonokat beváltja.

Pesti fogás = keverés közben néhány kártyát úgy helyezni a csomag elejére, hogy azt a társ lássa és feljegyezze.

Piatnik = ismert kártyagyáros.
Pick = c-vel mondva tréfásan pikk helyett.
P...a = (zsar.) semmi a smén, bakk és makaóban.
Piesi = tréf. piros.
Pihine = tréf. piros.
Piké = (fr. piquet) j. fr. k.-val.
Pik = hatvanas a pikében.
Pikk = a fr. és t. k. e. színe.
Pikk a vadászt megöli = sz. m.
Pikken vész el minden = sz. m.
Pikket, ha veszély van = sz. m.
Pikket, ha baj van = sz. m.
P...t fogott = aki nyer.
Pinceszín = az, amelyből senkinél sincs.
Pinka = tartály, melybe a kaszinónak levont játékpénzt teszik többnyire úgy elhelyezve, hogy a játékos nem látja.
Pinkapénz = a kaszinónak járó összeg.
Pinos = tréf. piros.
Pirkad a hajnal = vörös szín.
Pirkhole = piros.
Piros = a m. k. e. színe.
Piros a vörös = tréf. sz. m.

Piros sapkát kell feltenni az osztónak, hogy tudja mikor van ő soron.
Piroslik a cseresznye = sz. m. piros híváskor.
Piroslik a kecskerágó = tréf. m. piros szín híváskor.
Piszkosan játszik = az, aki nem csal ugyan, de kérlelhetetlen a pénz behajtásánál és nem néz el semmit.
Piszlicsár játékos = ki kicsiben játszik.
Pique = l. pik.
Pharaó = a nasi-vasi egyik alakja.
Plié = faraóban, ha mindkét oldalon egyenlő a lap.
Plürre esik = az, ki veszt a játékban.
Plusz = többlet.
Plutó tornya = a r. tr. k. e. lapja a XVI-os.
Podhornyai két pász után kettőst mond = tréf. sz. m. Jókaitól ered.
Poén = l. pont.
Poentör = (fr. pointeur) játékos a bankárral ellentétben.
Pofonütni a koporsót = vagyis eltölteni akkor szokás, ha nem óhajtok bankot adni.
Point = l. pont.
Pointeur = l. poentör.
Poker = j. m. és fr. k.-val.

Pokol = r. k.-játék neve.
Polgári játék = egysze-
rű játék.

Polgármester = tréf. az,
akinek elfogták a XXI-
esét.

Pont = a kártyák érté-
kének a száma.

Preferánsz = j. m. k.-
val.

Prémium = l. jutalom.

Pries = a t. k. színei-
nek ásza v. tizese.

Prímás = prímőr, ütő
lap.

Prímőr = az a kártya,
melynél nagyobb ütő
már nincs a játékban.

Próba = pl. tuli, mikor
nem biztos, hogy sike-
rül.

Próba bemenet = tréf.
m., mikor bizonytalan
a nyérés.

Próba kontra = mikor
nem biztos.

Próba szerenese = sz. m.

Professzor = tréf. a jó
játékos, vagy akinek jó
lap jár.

Professzionista = az a
játékos, ki kenyérke-
resetből játszik.

Prolis = a megnyert rö-
mi játszma, ha nem
figura.

Proponál = ferbliben, ki
a vizit teszi be.

Provokál = valamely
pénzösszeget, hív.

Proziteer = az, aki ha-
zárdjátéknál ténylege-
sen nem vesz részt a já-
téokban, de a bankhoz,
vagy a játékos tétjei-
hez hozzátesz.

Prüesök = kistarokk.

Pub = (fr. bube) a fr.
és t. k. e. tagja.

Pucéron bemenni = be-
mondás nélkül venni
fel a játékot.

Püffenteni = megütni az
emelésre adott k.-cso-
mót.

Pumpol = ki erőszako-
san kér kölcsön.

Quart = l. kvart.

Quartett = l. kvartett.

Quartmajor = l. kvart-
major.

Queé = l. ké.

Quindecí = r. k. játék.

Quint = l. kvint.

Quintmajor = l. kvint-
major.

Ráadni = kártyát az
ütésre.

Rabbinus = az Unió
klubban Brüll Alfréd.

Rabló = tréf. címe an-
nak, aki nyer.

Rabolni = a ramsli j.
egy figurája.

Rádli = több parti ősz-
szege egy bizonyos
összegig, pl. 20-ig.

Ragad a keze = (zsar.)
annak, aki lop.

Ragadós a kártya = ak-
kor, ha a pizsoktól
összeragad.

Rajta marad az ütés = azon, akinek nem érdeke a hívás.

Rajzolni = (zsar.) írni.

Ramsli = j. m. k-val.

Raub = l. rabolni.

Raubolni = l. rabolni.

Ráütni = emelés helyett szokás, ilyenkor szabadon választhatók a kártyacsomók.

Rázmány = (zsar.) kontra.

Rázom = tréf. kontrázom.

Razzia.

Rebesser = figura a ferbliben.

Recontra = l. rekontra.

Reding Itell = tök alsó a m. k-ban.

Reding Itell ninesen hitel = tréf. m.

Rejtett tét = a bakkban az, amely úgy van kitéve, hogy nem látszik kellőleg, pl. egy tizesben egy összehajtott százas. Ez legtöbbször nem számít.

Rekontra = a kontrázás második foka.

Rendelni = az osztás módját lehet a pikében.

Rendesen osztani = a pikében lehet.

Rendőrt = (vidéken csendőrt) kiáltanak, ha a bemondott ultimónál a hetessel, vagy a págáttal előbb kell ütni,

vagy — az új erkölcsrendészeti rendeletre vonatkoztatva — ha valaki káromkodik játékközben.

Renner = egy bizonyos pontszám. Az első, ki eléri jutalmat kap.

Renonce = így mondják ki tréfásan, ahogy írva van.

Renonsz = (fr. renonce) ha hiba esik a játék közben.

Replik = figura a pikében a kilencvenes.

Reposzt = (fr. repost) visszahívás.

Repülő bank = minden olyan bank, mely tovább megy.

Rerecontra = l. rerekontra.

Rerekontra = a kontrázás felsőbb foka.

Reszkirozni = a tétet v. a játszmat lehet.

Reszt = mondja a játékos, ha nem kíván több lapot.

Reszubkontra = a kontra egy felsőbb foka.

Retirálni = nyerő bankkal elmenni.

Rezón = (fr. raison) célirányos.

Rézpénz.

Ripper = azok a kártyák, melyeknek oldalvást négy bordájuk van, pl. a tizes, a nyolcas.

Risszt = csinál az, aki együltében sokat nyer.
Rizikó = kockázat.
Rohr tábornok = a háborús m. k. tők alsója.
Römi = (ang. rummy) j. m. és fr. k.-val.
Romola = a ramsli m. neve.
Rongy = (zsar.) ezerkoronás.
Rongy lap = rossz lap.
Rossz a tendencia = ha nem megy a lap.
Rossz pénz = (tréf.) javíthatatlan játékos.
Rossz pénz el nem vész = km.
Rottenbiller = a soká keverő neve.
Rottenbiller is keverés közben halt meg = arra mondják, aki soká kever.
Rotschild = az, akinek sok pénze van.
Rouge = l. ruzs.
Rutin = l. rutin.
Roux de fortune = a r. tr. k.-nak X-es képe.
Rózsaszínű = herc.
Royal flesh = a legnagyobb figura a rómi-ben.
Röbben = (ang. rubben) a whistben van.
Rudenz Ulrich = zöld felső a m. k.-ban.
Ruffmárjás = a márjás e. változata.
Rutin = (fr. rutin) tehetség a k.-hoz.

Ruzs = (fr. rouge) vörös.
Saláta = a postatakarék-pénztár ötkoronás zöld színű pénzjegye, később minden kis pénz neve.
Salátázás = az, amikor a krupié lapátjával keverésre szétosztja a kártyákat.
Samesz = (zsidó) szolgál, mindenek.
Sans adout = l. szanadú.
Sánsz = (fr. chance) esély.
Sánta = a ferblíjjátékban különleges értékkel felruházott kártyalap.
Sanzsőr = a játékszemélyzet tagja, ki a zsetonokat váltja be.
Sárga = a tőkszín.
Sárgarépa = makk.
Satz = l. szac.
Schelle = a ném. k. e. színe (tők) jelentése csöngő.
Schieb ihn sanft hinein = zsar. Sieben, Acht, Nein, kilencig terjedő terc.
Schlager = l. sláger.
Schlussalton = l. slussz-alton.
Schmied Farao = r. k. j.
Sebastian = ném. zöld felső.
S....n ülő tolvajok = tréf. m. a játékosokra.
Segít = m. oly játékban, melyben segítséget szokás hívni.

Segítolja = segít (Vajna Odön mondása.)

Segítő = a segítségül hívott partner.

Semmi = egy figurája a pokernek.

Sept = l. szept.

Sérvben szenvedőknek fontos volt = ha a felvevő vett valami jó lapot.

Sequens = l. szekvens.

Series = l. sorozat.

Servirt = m. a pokerben, ha részt vesz a játékban és befizeti a tétet.

Sext = l. szekszt.

Sheybal = síber.

Sib = síber rövidítve.

Síber = az alsósban van, mikor a talonból több lapot lehet felvenni.

Sibert meg kell becsülni = mondják síber esetén a játékosok és be-mennek gyenge lapra is.

Sibusz = síber.

Sikén = (fr. chicain) j. fr. k-val.

Siketnémák jelei a tarokkban: Fügét mutatni = contra. Egy újj = egyes. Két újj = kettes. Három újj = hármas.

Simán bemenni = be-mondás nélkül venni fel a játékot.

Sincere = r. k. j.

Sipi = (zsar.) sipista.

Sipista = (zsar.) hamis-játékos.

Skalpolás = skartolás.

Skart = kártyák, melyeket a talon felvétele után letesznek, melyek nem játszanak.

Skiz = a t. k. legnagyobb tagja.

Skiz oszt nem oszt = sz. m. arra, hogy akinél a skiz van az oszt és nem oszt, mikor is vége a játéknak.

Skizottó = tréf. neve a skiznek.

Skizt venni, lúdhúst enni, jó = sz. m. skizvételkor.

Slabec achter = (zsidó) tők nyolcas.

Sláger = (ném. schlager) ütőkártya a smén, bakk és makaóban. A kilen-cés, nyolcas v. más két lap, melyek összege 9 v. 8.

Slemm = (ang. slam) 6 ütés a bridzsben haton felül.

Slussz = (ném. sluss) vége.

Slussztalon = a pikében az osztás módja.

Smén = j. fr. k-val (fr. chemin de fer).

Sméndefer = l. smén.

Smirglizni = a pinkába belopni a zsetont.

Smucig = takarékos játékos.

Snapszli = j. m. k-val, az alsóbb néposztály játsz-sza.

Snassz passz = ha a játékosnak rossz lapja van.

Soher = koldus szegény.

Sokalja a téteket = az a bankár, aki előbb megkérdi: „lássuk a tétet” és aztán elmegy.

Sokat a közösbe = sokat fektetni a skartba.

Soleil = l. nap.

Soio = l. szóló.

Solo = egy játék, melyet öt színnel játszottak, l. kék, csillag, fekete.

Söpör = a krupié zsetont és kártyát.

Sor = l. sorrend.

Sorozat = figura egyes játékban és sok egymásutáni ütés a smén v. bakkban.

Sorrend = a kártyák rangszerinti egymásután következése.

Sorsolni = a bankot szokás.

Sorsot húzni = az ülés sorrendjére szokás.

Sort lerakni = kártyasort lerakni.

Sortiroz = l. szortiroz.

Sottis = a kártya hát-rajza.

Spade = a r. trappola k. e. színe.

Spadella = spanyol k. név.

Spadi = cseh kártyanév.

Spic = passz.

Spic = (ném. spitz) a gusztánál a hetes és a kilences száma spiccet mutat.

Sprengolni = vagyis elnyerni a bankot lehet.

Spiler = a szenvedélyes játékos neve.

Spórolok rá = tréf. megbosszulom magam.

Sróf Tasziló = tréf. fellicitálás, srófol.

Srófolni = fellicitálni.

Staubolni = a nagyobb kártyával rendelkezőt elijeszteni.

Steigerol = (ném.) fellicitál játékot vagy tétet.

Stekli = büntetéspénz bukkás esetén.

Stekli = az a négy kártya, mely a kalabriászban földve marad.

Stich = l. stih.

Stichmatsch = l. stih-macs.

Stih = (ném. stich) ütés.

Stihelni = ütni.

Stihmacs = (ném. stichmatsch) ha minden ütés a játék végén egy játékosnál van.

Strih (ném. strich) vonásjel a tartliban.

Strihla = l. strihula.

Strihula = vonal valaminek a jelzésére.

Stüsszi vadász = a m. k-ban a tők felső.

Subcontra = l. szubkontra.

Suit = l. szvit.

Suivi = l. szvivi.

Sülyedő sorrend = a kártyák sorrendje, melyben minden következő alacsonyabb az előtte lévőnél.

Súlyra megy = ha nem számolják a pontokat.

Sülyeszteni = a nyereséget lehet.

Svájci kártya = m. k. más neve.

Svarce Peter = l. fekete Péter.

Svindli = j. m. k.-val gyerekek játsszák.

Szabadságharc = ha a pontok száma a tarokban 48.

Szac (ném. satz) = az a pénz, amit ferbliben a játékos egy osztás alatt a kasszába fizet.

Szabolni nem lehet, hogy kinek milyen lapja van.

Szaj a fám (tréf.) = l. fáj a szám.

Szakember = aki a kártyafogásokat mind ismeri, rendszerint a kártyaklubbok alkalmazottait nevezik így.

Szamár = j. m. k.-val, gyerekek játsszák.

Számolócédula = a kommun fehéroldalú 25 és 200 koronás bankjegye.

Szanadu = mikor a j. adu nélkül megy.

Sz... a világ, tők a trómf
= közm.

Szartíroz = szortíroz, rendez pénzt v. játékot.

Százados = tréf. százaz

Százaz = figura az alsósban,

Százaz = pénz.

Szegély = a kártya széle.

Szegénységé = az a része a skartnak, mely nem a felvevőé.

Szekszerli = a hatos r. neve, értéke 20 fillér.

Szekszt = összefüggés; hat kártya sorrendben.

Szekvens = összefüggés.

Szelid flóta = az, amikor a panniébe került lapok sorrendjét megjegyezve csálnak.

Szemérem szín = tréf. a m. k. tők színe.

Szemez = tréf. az, aki benéz a más kártyájába.

Szengl ton = l. szengli.

Szengli = az a szín, mely egyedül van.

Szenza = szanadu.

Szenzáció = szanadu.

Szept = összefüggés; hét k. sorrendben.

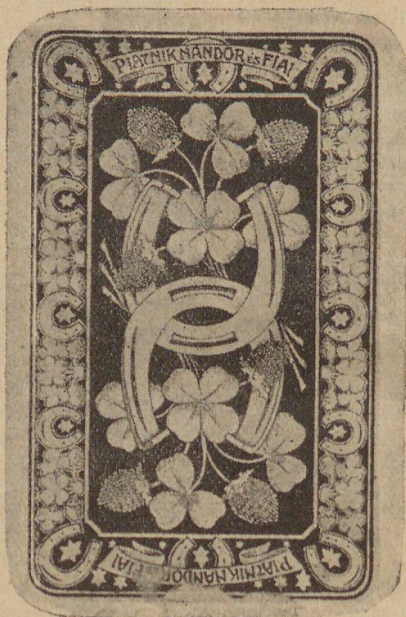
Szerenese = kell a játékhöz.

Szerenese fel = kártyás szólás.

Szerencsepénz = melyet játékosnak adnak.

Szerencsecsillag = a r.
tr. k. e. lapja a XVII-es.
Szerencsejáték = hol a
játéktudás nem érvé-

Szétszedik = azt a játék-
ban, kinek jó kártyáit
leütik.
Szín = a makk, zöld, tők,



Patkó és lóhere a kártya hátlapján, mint szerencsehozók

nyesül, csupán a szerencse.

Szerencsekerék = a r. tr.
k.-ban a X-es képe.

Szeries = (fr. series) l.
sorozat.

piros, pikk, treff, káró,
kőr.

Színezní = tarokban
színeket hívni.

Szintarkítás = passzi-
ánsznál vörös, fekete,
vörös, fekete.

Szigorú renonsz = mikor a legcesekélyebb hibát sem nézik el. Baráti körben nem szokásos.

Színjáték = a ferbli más neve.

Színre színt = k. sz.

Színt mondani = kijelenteni, milyen színre veszi fel a játékot.

Színt vallani = tréf. l. színt mond.

Szisztéma = módszer, mellyel játszanak.

Szívni = kontrázni.

Szóló = licitálás legfelsőbb foka v. ha a játékos egyedül akarja tartani a bankot.

Szöllő = szóló.

Szölt = tréf. zöld.

Szomszéd = a játékban melletted ül.

Szőny = szín.

Szopós = tréf. lehet pl. a gyenge terc, általában minden gyengébb kártya v. összefüggés.

Szoros = három egyszínű k. a ferbliben.

Szörös majom = az alsós egy régen játszott figurája.

Szörös szívű = az a játékos, aki nem ad kölcsön, aki frigy.

Szortiroz = rendez.

Szovjet = minden kommun pénz.

Szubkontra = a kontrának felsőbb foka.

Szuperkontra = szubkontra l. o.

Szúrás = tréf. kontra.

Szurmay tábornok = a háborús m. k. zöld alsója.

Szűrtrikk = (ang. sur-trick) a bemondott ütészámnál több ütés a bridzsben.

Szüsz = zöld.

Szurok = pech.

Szűz kéz = olyan játékos, ki még sohasem játszott. Kártyababona szerint az ilyen rendesen nyer.

Szvit = a bakkban, sménben a kúk sorozata.

Szvivi = (fr. suivre, következem) a sménnél használatos kifejezés.

Tabló = (fr. table) asztal.

Tafelli = a kaszinó játék figurája.

Tag = valamely kör tagja.

Táj = (fr. taille) bankadás, osztás.

Talont a végén = osztás-mód a pikében.

Táncos kovács = r. m. ha huszonegyben két k. ra ász jön és fuccs lesz.

Talón = a kártyacsomó kiosztás után megmaradt része, melyből a rossz kártyákat pótolják a játékosok.

Tantus = játékpénz.

Tányérka = hová a tétet befizetik.
Tapper = hármass tárokk.
Tarhálni = nyerőtől pénzt könyörögni.
Tarhás = aki a nyerő játékos mögött ül és zaklatja, hogy adjon a nyereségből.
Tarifa.
Tarokk = j. t. k.-val.
Tarokk = a t. kártya I—XXI-ig futó lapja és a skíz.
Tarokk a markodba = tréf. szm.
Tarokk fektetés = mikor a skartba t.-ot teszünk.
Tarokk fekszik = ha tarokk van a skartban.
Társasjáték = minden kártyajáték, melyet többben játszanak.
Tartli = j. m. k.-val
Tartózkodó = az, aki óvatosan játszik.
Tatához = tréf. fölkiáltás ha értékes k. v. veszélyben forgó pénz jön haza.
Tausz = (héb.) ász.
Tavas = a m. k. piros ásza.
Tek = tréf. tök.
Tél = a m. k. makk ásza.
Teli kártya = a poker egyik alakja.
Tell Vilmos = a makk felső a m. k.-ban.
Temperance = l. mértékletesség.

Tenni = tétet lehet.
Tere = hármass összefüggés.
Terc minden házban van = tréf. sz. m.
Tercászbéla = figura az alsósban.
Tercem, bercem jaj be rút = tréf. terc bemondás.
Tercetek egyet = tréf. m. terc.
Tercilió = tréf. terc.
Teremajor = ászig menő terc a pikében.
Terhére ír = valamely összeget.
Termékenység = l. hold.
Természet atyja = l. nap.
Tersak = l. trizák.
Tessék = m.
Tessék tenni. Mindenki tett? Nines tovább! = a játékvezető mondja a bakkban.
Thököly a tanulóknak = tréf. m. tök hívásnál.
Thököly büszke vezér = Tomori helyett tréf. sz. m. tök híváskor.
Tikintosz = tök.
Titkos rendőr = szokta leleplezni a zugjátékosokat.
Tíz piz felim níz = tréf. sz. m.
Tizenegyes = a t. k. e. t.
13-ik paragrafus kibikkuss = tréf. sz. m. és felírás kis korecsmákban.

Tizenhármás = a t. k. e. tagja.

Tizenhármás hiányában = más tarokkot tesz az ütésbe.

Tizenhármás királyt fog sz. m.

Tizenhatos = a t. k. e. tagja.

Tizenhetes = a t. k. e. tagja.

Tizenkettes = a t. k. e. tagja.

Tizenkettesével = a piké osztás egy módja.

Tizenkilences = a t. k. e. t.

Tizennégyes = a t. k. e. tagja.

Tizennyolcas = a t. k. e. t.

Tizenötös = a t. k. e. t.

Tizes = pénz.

Tizes = a t. fr. m. k. e. tagja.

Togo = japán admirális neve után a régi alsósban a 200-as.

Tök = a m. k. e. színe.

Tök a családi szín = tréf. m.

Tök, a fejed = tréf. szm. olyankor, ha valaki tökre licitál és azt jobb színnel rontják.

Tök nyolcas halál = babonás mondás.

Tök nyolcas alul = habona, bukást jelent.

Tőke = a játékra szánt pénzösszeg.

Tökfilkő = tökfelső.

Tökinszór = tréf. tök.

Tökmag = tök, mákk.

Tökös, aki nem egészséges = tréf. tök

Tököt a Katának = tréf. sz. m.

Tökös = tök.

Tolólétra = tréf. tulétroá.

Tolomány = (zsar.) siber.

Töltelék = a kártyaasztalnál az, aki a kasszinó megbízásából játszik.

Tökre menni = tökre felvenni.

Török = tarokk.

Törvényhozó = az Unio-klubban Keppich Ödön.

Törzs = az a kártyacsomag, melyet magános játékhoz használnak.

Tout les trois = l. tulétroá.

Tovább = passz.

Trantekarant = j. fr. k. val. Hazárdjáték, melyhez egy rajz is szükséges Montecarloban a roulette mellett dívik.

Trappola = egy régi kártyajáték. Jelentése: egérfogó, csapda, verem, esel.

Trappolatórék = kik tr. játszanak. Jelentése: szélhámosok.

Tredecì = r. k.-játék.

Tréfa nem valóság =
 treff níváskor mondják.
Tréfa nem bolondság =
 sz. m. treff hívásakor.
Treff = a t. és fr. k. e.
 színe.
Trefolinó = tréf. treff.
Trente et une = fr. kár-
 tyajáték.
Trente et quarante = l.
 trantekarant.
Trikk = (ang. trick)
 ütés.
Trischak = l. trizák.
Triumphe = l. tromf.
Trizák = r. k. j. magyar
 neve.
Tromf = adu.
Tromffelső = adu felső.
Trop bete = l. tropa.
Tropa = a huszonegyes-
 ben a fuccs.
Trull = tuli.
Túl a hegyen = tréf. l.
 egyen túl.
Túl tét = az a tét,
 amelynek már nincs
 fedezete a bankban.
Tuli = tréf. tulötroá.
Tulötroá = (fr. tout les
 trois) az alsós a t.
 egyik figurája.
Tulötrotty = tréf. tu-
 lötroá.
Tur = (fr. tour) egy kör.
 Míg minden játszóra
 rákerül az osztás sora.
Tur vizi = a rendes vi-
 zinél nagvobb vizi.
Tutira venni = biztosra
 venni.
Tűz = tiz.

Tűz = j. m. k.-val.
Typhon = l. ördög.
Tyukbunkó = tök.
Ugráncs = (Jókai), aki
 négy tarokkra kettést
 mond, l. nyomonc.
Ugratás.
Ugratásos tarokk = a ta-
 rokk egy módja, hol
 a bemondott figurák,
 valamint a segítő társ
 kiléte nem biztos.
Úgy játszik, mint egy
suszter = szm.
Uhu = figura az alsós-
 ban.
Új alak = (zsar.) játék-
 körökben nem ismert
 tag.
Új tinó = ultimo.
Újpesti = (zsar.) a hamis
 pénz.
Újpesti hatos = a ha-
 mis 20 filléres.
Újra oszt = aki eltévesz-
 tette az osztást.
Új-Szőny = új szín.
Ül a kártyáján az = aki
 nem meri ütőlapját ki-
 adni.
Ultimató pagató = tréf.
 pagát ultimó bemon-
 dás.
Ultimó = figura a t. és
 alsósban.
Ultimó kassza = ha a
 bemondott ultimó el-
 vész, a veszőnek egy
 bizonyos összeget kell
 letenni, mely a követ-
 kező ultimót megcsi-
 nálók közt osztatik el.

Und = l. Undpassz.

Undpassz = ferblinél licitáláskor a negyedik mondja.

Ungorkodó = (Jókai), aki minden játszma után veszekszik.

Üres hely = az, amely a játékasztalnál nincs elfoglalva.

Üsd (vágd) nem apád = tréf. sz. m.

Utána kever = a bankár és a krupié a játékosoknak bakkban.

Üt, mint a bolondóra = sz. m. játék közben.

Ütés.

Ütéshez jönni = pikében lehet.

Ütéshez jut = az, aki még nem ütött.

Utikai Kátó = sz. m. játék közben.

Ütni.

Utolsó ítélet = a r. tr. k. e. lapja a XX-as.

Utolsó kör = melynek kijátszása után bevégeződik a játék.

Utolsó kú = a csomag előre jelzett hét kártyájából kifutó kú, mely után nincs játék.

Üzlet = ha játék nélkül dobják a lapot.

Va-banque = l. vabank.

Vabank = játékos az, aki mindent feltesz meggondolatlanul.

Vadásznak, kártyásnak ne kívánj szerencsét = közm.

Vadászni = tarokkban a XXI-esre lehet.

Vagán = (zsar.), oly játékos neve, aki kisebb szabálytalanságoktól nem retten vissza, annyival is inkább, mert sohasem lehet megfogni.

Vagdalkozik = az, aki összeviszza meggondolatlanul nagy téteket tesz.

Vágni = a bakkban lehet, a kisorsolt játékos a megkevert kártyacsomagot egy fehér lappal el szokta osztani.

Vagy van neki, vagy nincs neki = mondják, ha olyannal ütnek, mely még felülüthető.

Vak vizi = látatlanba adott vizi.

Vakol = l. vakon.

Vakon hív = a ferbliben az, aki nem látta a kártyáját.

Vakot vet = a kocka, mikor egyet mutat.

Valet = a francia kártyának egy régi figurája, a mai bube.

Válogat mint tót a vadkörteben = km. a rossz lapban válogat.

Változik = a szín, a szerencse.

- Van itt bukás bőven** = Cs. Forgó István szójárása.
- Van minden, mint a jó boltban** = minden színe van.
- Vándor tét** = a bakknál van, l. vándorol.
- Vándorol** = a bakk asztal körül az állva játszó.
- Vannachónem** = tréf. vannak.
- Vannak** = figura az alsósban, pl. négy alsó.
- Vannak és kontra** = szm.
- Vannak kártyagyár** = egy megszűnt kártyagyár.
- Vanóchem** = vannak.
- Varázskártya.**
- Varsányból levelet várok** = tréf. m. annak jelzésére, hogy a nyert játszma még nincs kifizetve.
- Vas** = (zsar.) a krajcár és 2 filléres neve.
- Vasz ligt dasz pikt** = (ném. szm.) a kihívott kártyát nem lehet visszavenni.
- Végén a gyermek** = tréf. ultimó.
- Véle** = a sánta a rámsliban, többnyire a tőkhetes.
- Vencel** = alsó a kalabriaszban.
- Venni** = kártyát lehet.
- Veres** = l. vörös.
- Véres az adu** = tréf. m. vörös helyett.
- Vérre megy** = tréf. m. nagy pénzbe megy a játék.
- Vért izzad** = a vesztlő hazárdjátékos.
- Vérvirág** = vörös.
- Vésni** = (zsar.) felírni.
- Veszteni.**
- Vesztőhely** = a kártyasztal.
- Vetőkártya** = melyet jóslásra használnak.
- Vevres** = tréf. vörös.
- Vezetni** = játékot lehet.
- Vice pagát** = a kettes a tarokban.
- Víg a hetes** = j. m. k. val.
- Vigano** = r. szerencsejáték.
- Vigyázz a bogyókra** = sz. m. vigyázz.
- Vigyázz a cipődre, mert leköpöm** = tréf. a vesztlő játékosnak mondják.
- Vilmos császár II.** = a háborús m. k. zöld királya.
- Virág** = l. csillag.
- Virágzás** = ha a nasivasiban a jobb és bal oldalon egyenlő kártya fekszik.
- Virítós** = a ferbli egy alakja, mikor két kártyát megmutatnak.
- Virstlibe vele** = ha gyenge az összefüggés.

Visszahívni = a ferbliben lehet a tétet.

Visszakostáltatni = a ferbliben lehet, tétet visszahívni.

Visszarúgott = akkor a kártya, ha eldobva a römiben újból hozzá hasonlót kell felvennünk. Wehner Tibor mondása.

Visszavágni = a ferbliben lehet valamely összeggel.

Viszket a tenyerem = ha érzem, hogy nyerni v. veszteni fogok.

Viszt = j. fr. k.-val.

Vizavica = a szembenülő.

Vízben hagyom magam = vesztéssel kelek fel.

Vizi = a kezdő pénzösszeg, melyet a bankár fizet be a ferblinél.

Vizi megadás = a tét megadása, jelzése a játéokban való részvételnek.

Vizuma van = (zsar.) sz. m. arra, aki engedély nélkül vándorol.

Vojta = r. k.-j.

Volát = ha a játékosok közül csak egyik pártnak van ütése.

Volát, csokolát = sz. m.

Volatto tuttó = volát.

Voller Kraft = l. foller Kraft.

Volte = (fr.) hamis emelés.

Vonul = a nyerő bankár.

Vorhand = l. forhand.

Vörheny = tréf. vörös.

Vörös = a m. k. színe.

Vörös a bunkója = m. a lórumban.

Vörös király = erotikus színezetű kifejezés.

Vörös, vörös, vörös háromszor is vörös = sz. m. vörös híváskor.

Vörös, mint a fülem = vörös.

Vorpassz = l. forpassz.

Vorreiter = l. forreiter.

Vulpes = fejetlen szín.

Während fort = fortwährend helyett. Gömöry Albert mondása.

Wencel = (ném.) makk felső.

Whist = j. fr. k.-val.

Zabszem = mikor valakinek szorult helyzete van mondják.

Zabszem se fért volna belé = tréf. sz. m. arra, aki valamely kártyáját v. tétét féltette.

Zahlen Pollák = l. caln Pollák.

Zárt lap = olyan kártyakiosztás, melvénél az ellenfél nem jöhet ütéshez. Ezt akár ki is lehet mutatni.

Zempléni ember = a t.
ban az, aki biztosra li-
citál. (Mikszáth.)
Zöld = a m. k. e. színe.
Zöld a föld = tréf. szm.
zöld híváskor.
Zöld a fű, a fa, a lomb,
a rét, a takony és a li-
bafos = Volmuth Ödön
mondása zöld híváskor.
Zöld a kökény = tréf.
m. zöld szín híváskor.
Zöld, mint a fű = zöld
szín.
Zöldelő virágszál = zöld
szín.
Zöldelő virágszál, mely
játszik a napsugarak-
kal = tréf. m. zöld
színt jelent. (Körmen-
dy Jenő mondása.)
Zöldre van a rácsos kapu
festve = tréf. m. zöld
híváskor.
Zongorázik = az, akinek
reszket a keze.
Zsaru = (zsar.) rendőr.
Zsebfalvára utazni =
pénzt elővenni.

Zseton = (fr. jeton) több-
nyire csontból vagy
gealitból készült pénz-
helyettesítő lapocskák
kerek, néha szögletes
alakban, értékük sze-
rint változó színben.
Zsetonos = aki a zseto-
nokokat beváltja.
Zsidó = az ultimó kassza
összege.
Zsidó = a fordított lap
a játszmában.
Zsidó van a kártyában =
ha fordított lapok akad-
nak közte.
Zsír = a nagy pontszá-
mú kártya.
Zsö = (fr. jeu) játék.
Zsoli zsóker = l. Jolly
Joker.
Zsuga = (zsar.) kártya.
Zsugázni = (zsar.) kár-
tyázni.
Zúgjátékos = ki tiltott
játékot játszik.
Zukassa = l. cukassza.
Zupass = l. cupassz.

Forrásmunkák

A műgyűjtő 1927.

Abenstein: Neuester Spielalmanach für Karten-, Schach-, Brett-, Billiard-, Kegel- und Ball-Spieler. Berlin, Hayn, 1820.

Académie des Jeux: Paris, 1659.

La plus nouvelle **Academie** universelle des Jeux: Amsterdam et Leipzig. Arkse E. et Merkus, MDCCLII.

Adams: Gründliche Anweisung zum Whist-Spiele. Wien und Prag, Haas, 1825.

Adressbuch 1815, Pesth, Eggenberger und Müller.

Adressbuch der Stadt Pesth auf das Jahr 1803, Ofen, Anna Landererin.

D'Allemagne: Les cartés à jouer du XIV-e au XX-e siècle. I., II. Bibliografiával. Paris, Hachette 1906.

Berliner **Almanach** für Karten-, Schach- und Pharaospiel. Berlin, 1804.

Almásy: Magyar közmondások gyűjteménye. Budapest, Franklin, 1890.

Az **alsós** kártyajáték zsebkönyve. Keszthely, Náda.

Alvensleben: Encyclopädie der Spiele enthaltend alle bekannten Karten-, Brett-, Kegel-, Billiard-, Ball-, Würfel-Spiele und Schach. Leipzig, Wigand, 1855.

Alviney: Kártyások és játékbárlangok. Budapest, Budapesti Hírlap, 1899.

d'Ambly: Les Cartes à jouer et la cartomancie. Paris, 1854.

d'Ambly: The History of Playing Cards, with Anecdotes of their use in Conjuring, Fortune-telling, and Card-sharping. London, 1865.

Jost Amman: De omnibus illiberalis sive mechanicis artibus etc. Frankfurt, 1568.

Jost Amman: Iodoci Ammanni, civis Norinbergensis Charta Lusoria, ichis illustrata per Ianum Henricum Scroterum de Gustrou itanum, Equitem, & P. L. Caesareum. — Künstliche un wolgerissene Figuren (in ein new Kartenspiel) durch den Kunstreichen vnd weitberühten Jost Amman (Burger in Nürnberg) ec. Allen vnd jeden der Kunst liebhabenden (zu besondern nutz) lust und wolgefallen) jetzund erst new an tag geben. Vnd mit kurtzen lateinischen vnd teutschen Versslein illustrirt. Durch Janum Henricum Schöterum von Güstrow (Kayserlichen Coronirten Poeten. Gedruckt zu Nürnberg) durch Leonhardt Heussler. Anno MDLXXXVIII.

Anonymus: Gesta Hungarorum. Budapest. A Magy. Tud. Ak., 1892.

Szent Antal: Summa Theologica. 1740.

Szent Antal: Summula Confessioni. Cremona, 1473.

Anton: Anweisung zur Erlernung der Kartenspiele. Leipzig, 1890.

Anton: Encyclopädie der Spiele. Leipzig, 1889.

Antonio: Tresor des Jeux. Geneve, Gosse & Comp. MDCCLIX.

Anweisung zum Piquet, Trisett und Bostonspiel. Berlin, 1797.

Apor Péter (Altörjai): Metamorphosis Transylvaniae. az az: Erdélynek régi együgyü alázatos ideiben való gazdagságából ez mostani kevély, cifra felfordult állapotjában koldusságra való változása... Végezte ezen munkáját 1736-ban. Monumenta Hung. Hist. II. osztály, 11. kötetében közli: Kazinczy Gábor, Cserey Mihály pótlékaival és megjegyzéseivel.

Arellino Pietro: La carte parlante. Venetia, 1545.

Asthor: The dawn of the XIX-th century in England. London, T. Fisher Unwin. MCMVI.

Balmford: A short and Plain Dialogue concerning the Unlawfulness of Playing at Cards or Tables. By J. B. Első kiadás 1593. Új nyomat 1607.

- Bange:** Peter Plöthner. Leipzig, Klinkhardt et Biermann.
- Barbeyrac:** Traité du Jeu, où l'on examine les principales Questions de Droit naturel et de Morale qui ont rapport à cette matière. Amsterdam, 1710.
- Basel:** Der Whist Spieler. Pest, Verlags-Comptoir, 1852.
- Bashford und Brockdorff:** Bridge-Buch. Stuttgart—Berlin—Leipzig, Union Deutsche Verlagsgesellschaft, (1919).
- Bayer:** Legújabb tekejáték (Labdány) szabályok. Pesten, Emich, 1862.
- Bellecour:** Academie of Play. London, Nawborg, 1754.
- Bergmann:** Die Klabriaspattie. Posse. Daberkows Verlag, Wien.
- Bethlen Miklós:** önéletrajza. Magyar történelmi emlékek. Kiadja Szalay László, II. és III. kötet.
- Bettinelli:** Il Giuoco delle carte; Poemetto dell' Abate Saverio Bettinelli, con Annotazioni. Cremona, 1775.
- Biedenfeld:** Portatives Whistbüchlein. Weimar, Voigt, 1846.
- Bierdimfl:** Die Sammlung der Spielkarten des bairischen Nationalmuseums. München, Straub, 1884.
- Bonneweine:** Academie des jeux. Paris, Delarue.
- Bornemisza Péter:** Ördögi Kisirtetekről, avagy, Röttenetes Utálatossága-rol ez meg ferteztetet világnac. Es azbol valo kitisztogatasarol az mi Urunk Jezus Christusnac. Sempste, 1578.
- Ausführliche Darstellung des Kartenspiels **Boston.** Wien, Jasper, 1847.
- Breitkopf:** Versuch, den Ursprung der Spielkarten, die Einführung des Leinenpapieres, und den Anfang der Holzschneidekunst in Europa zu erforschen. Leipzig, Breitkopf, 1784, 1801.
- A licitáló (aukciós) **bridge** szabályai. Budapest, „Nemzeti Kaszinó“, 1911.
- Bullet:** Recherches sur les Cartes à jouer. Lyon, 1757.
- Bullet:** Recherches historiques sur les Cartes à jouer. Lyon, 1757.

- Bussi:** L'Istoria della Citta di Viterbo. Roma, 1742.
- Capus:** Le Bridge. Paris, Hachette, 1907.
- Castillo:** Satyra invectiva contra los Tahures: en que se declaran los dannos que al cuerpo, y al alma, y la hazienda se siguen del juego de los naypes. Sevilla, 1557.
- Cardani:** Lib. de ludo Aleae. 1560.
- Julius Cäsar:** Spiel-Almanach. Berlin, Dehmigke, 1797.
- Chatto:** Facts and speculations on the origin and history of Playing Cards. London, Smith, MDCCCXLVIII.
- Cicognara:** Memorie spettanti alla storia della Calco-grafia. Prato, 1831.
- Clodii:** Bibliotheca Lusoria, sive Notitia Scriptorum de Ludis. 1761.
- Coeckelberghe-Dützele:** Das Rationelle Whist oder das Whistspiel mit allen seinen Abarten. Wien, 1843.
- Comenius:** Orbis Sensualium pictus trilinguis. — Die sichtbare Welt in dreyen Sprachen. — A Látható Világ háromféle nyelven; az az: Minden derekassab ez világon lévő dolgoknak és ez életben való cselekedeteknek le-ábrázolása és Deák, Német és Magyar meg-nevezése, A' fellyül való írá-soknak és szóknak laystromával, Leutschoviae, Typis Samuelis Brewer. Anno Salutis, 1685.
- Cotton:** The Compleat Gamester. London, 1674.
- Csaplovics:** Gemälde von Ungern. I., II. Pest, Hartleben, 1829.
- Császár:** A magyar művelődés a XV. században. Antonio Bonfini Rerum Hungaricarum Decades-ének alapján. Budapest, Szent István, 1902.
- Szepsi Csombor Márton:** Europica Varietas, avagy Szepsi Czombor Martonnak, Lengyel Mazur, Pruz Dania, Frisia, Hollandia, Zelandia, Anglia, Gallia, Nemet és Czeh Odszágon, viszontag: Az Prussiai, Pomeraniai, Sueciai, Norvegiai, Frisiai, Zelandiai, Brittanniai, Tengeren való bujdosasában, látot, hallot külömb külömb fele dolgoknak rövid le írása. Mely minden Olvasónak nem csak gyönyörüségére, sok féle hasznára — is szolgálhat. Cassan, Festus Janos által, 1620.

Czeglédi István: Egy vörös tromfosdit Iádtzó Sandal Barátomnak, játék el-vesztéseért valo meg-piricskeltetése. Anno: VraM IesVs ChristVs, DorgaLd meg à sátánt! (1666).

Czuczor-Fogarasi: A magyar nyelv szótára. Pest, Emich, 1865.

Daneau: Liber de Alea, ou breve Remontrance sur les Jeux de Cartes et de Dés, par Lambert Daneau. Paris, 1579.

Daniel: Mémoire sur l'origine du jeu de piquet dans les Mémoires dits de Trévoux. 1720.

Debreceni Szemle. 1927.

Baranyai Deesi Csímor János: Adagiorum Graeco-Latino-Ungaricorum Chiliades quinque: ex Des. Erasmo, Hadriano Iunio, Ioanne Alexandro, Cognato Gilberto, et aliis optimis quibusque Pa-roemiographis excerptae, ac Ungaricis proverbiiis, quoad eius fieri potuit, translatae, studio et opera succisiva Joannis Decii Baronii. Nemo se eruditum putet, cui opus Adagiorum non arri-deat. Bartphae, Excudebat Jacobus Klösz. Anno 1598.

Diccionario de la Lengua Castellana. Madrid, 1734.

Divéky: Zsigmond lengyel herceg II. Ulászló udvará-ban. Budapest, Athenaeum, 1914.

Dorffinger: Wegweiser für Pesth. Pesth, Trattner, 1827.

Duchesne ainé: Observations sur les cartes à jouer, dans l'Annuaire de la Société de l'histoire de France. 1837.

Dugonics: Magyar példabeszédek és jeles mondások. Szeged, Grün, 1820.

Dummy: Manuel de Bridge. Flammarion, Paris.

Durand: Aperçu du Jeu des Tarots, ou Jeu de la Vie &c., Metz, 1813.

Dusaulx: Sur la Pasion du Jeu. Paris, 1779.

Ebersberg: Das edle Whist. Pest Hartleben 1841, 1888.

Eckharthausen: Aufschlüsse zur Magie. München, Leutner, 1791.

Eitelberger: Über Spielkarten mit besondere Rück-sicht auf einige in Wien befindliche alte Karten-spiele. Wien, 1860.

- La Grande **Encyclopédie**. Paris, Lamirault.
- Erdmann:** Ernste Spiele. Berlin, Herz, 1890.
- Földi János:** Értekezése a magyar példabeszédek és közmondásokról. Kéziratban a Magyar Nemzeti Múzeumban.
- Forgó:** Bridge-iskola. Közérdekű könyvek kiadó-vállalata. (1927.)
- Forster:** Pirate Bridge. New-York. Dutton, 1917.
- Otrokocsi, **Fóris** (Franciscus): Origines Hungaricae; seu, Liber, Quo Vera Nationis Hungaricae; Origo & Antiquitas, é Veterum Monumentis & Linguis praecipuis, panduntur: Indicato hunc in finem fonte, tum vulgarium aliquot Vocum Hungaricarum, tum aliorum multorum Nominum, in quibus sunt: Scythia, Hunnus, Hungarus, Magyar, Jász, Athila, Hercules, Ister, Amazon &c. Opus Hactenus desideratum. Labore & Studio Francisci Foris Otrokocsi: Minimi Servi Jesu Christi, nunc in filentii solitudine se exercentis. Pars Prima et Secunda. Franequerae, Ex Officina Leonardi Strick, Bibliopolae, MDCXCIII.
- Gallien:** Der kleine Taschenspieler. Pesth, Hartleben, 1817.
- Garzoni:** Piazza universale di tutte le Professioni del mondo. Velence, 1589.
- Gáspárné-Dávid Margit:** A divat története. Budapest, Pantheon.
- Gebelin:** Sur le Jeu des Tarots, ou l'on traite de son origine. Paris, 1779.
- Gebelin:** Le Monde primitif. Paris, 1781.
- Georgens:** Illustriertes Allgemeines Familien-Spielbuch. Leipzig und Berlin, Spamer, 1882.
- Glücklich:** Die Geheimnisse der Grünen Tisches alias Spiel-Höllen. Leipzig, Pfan, 1887.
- Gouyn:** Le Mèpris et le Contemnement de tous les Jeux de Sort. Paris, 1550.
- Grasse:** Lehrbuch einer Literargeschichte der berühmtesten Völker des Mittelalters. Dresden, 1842.
- Grimm:** Neuestes Spielbuch oder gründliche Anweisung zur Erlernung der beliebtesten Karten- und

Bretspiele; nebst den Regeln und Gesetzen der verschiedenen Billiard-, Kegel- und Ballspiele. Leipzig, Wigand, 1840.

Gvadányi: Rontó Pálnak egy magyar lovas köz-katonának és gróf Benyovszky Móricnak életek földön, tengereken álmélkodásra méltó történet-tyeiknek, s véghezvitt dolgainak leírása, a mellett hazánk dámáinak kedvéért versekbe foglalt Gvadányi József. Pozsonban és Komáromban. Wéber Simon Péter, 1793.

Hadi és más nevezetes történetek. Bécs, 1790.

Hajós: A kártyajátékról. Budapest, Markovits és Garai, 1904.

Halmágyi: Napló. Monumenta Hungariae Historica. Írók. XXXVIII. 1906.

Hammar: Die Deutschen Kartenspiele. Leipzig, 1811.

Hamvas: Az „Alsós“ szabályai. Budapest, Barta.

Hazánk és a Külföld.

Heinecken: Idée générale d'une collection complète d'estampes. Leipzig, 1771.

Heller: Geschichte der Holzschneidekunst von den ältesten bis auf die neuesten Zeiten, nebst zwei Beilagen, enthaltend den Ursprung der Spielkarten und ein Verzeichniss der sämtlichen xylographischen Werke. Bamberg, Kunz, 1823.

Heltai Gáspár: Chronica az Magyaroknac dolgairól: mint iöttec ki a nagy Scythiaból Pánnóniában, Es mint foglaltac magoknac az országot: Es mint birtac aszt Hertzegegről Hertzegre, Es Királyról Királyra, nagy soc tusakodásokkal és szántalan soc viadallyokkal, Mellyet Heltai Gaspar Meg irta Magyar nyeluen, Es ez rendre hozta, Az Bonfinius Antalnac nagy könyuéből, és egyeb Historias könyvekből, nem kiczin munkáual. Actor: 17. Az Isten egy vérből csinálta az minden fele embereket, és el rendelete őket, és hártárt töt nekic Hol mindenic lakiéc, üdöt is regzet nekic. Colosvarot Végeze Heltaj Gaspárne. A. 1. 5. 75.

Hermann: Das grosse Buch der Patienzen. Berlin, Steinitz.

Hindustanee Cards: A „Calcutta Magazine“-ban. Vol. II. Calkutta, 1815.

Das neue Königliche l'**Hombre** nebst einer gründlichen Anweisung wie Quadrille, Einquille, Piquet, Reversy, Trisett, Taroc, Whist, Boston, Patience, Cabale, & nach jetziger Art zu spielen sind, wobey nebst noch andern Kartenspielen Das Billiard-, Pielkentafel-, Schach- und Ballspiel, wie auch des Verkehren im Brett, Trictrac und Toccategli sammt den Ausdrücken, deren man sich bey diesen verschiedenen Spielen bedienet, deutlich beschrieben und erklärt werden. Hamburg, Herold, 1791.

Horváth: Az erdélyi száz városok közigazdasági viszonyai a nemzeti fejedelemség megalakulásáig. Gyula, Dobay, 1905.

Hoyle: A Short Treatise on the Game of Whist. Gent, 1737.

Huyn: La theorie des jeux de hasard. MDCCLXXXVIII.

Hyde: De Ludis Orientalibus. Mandragorias, seu Historia Shahiludii, viz. ejusdem origo, antiquitas, ususque per totum Orientem celeberrimus. Oxonii, E Theatro Sheldoniano, MDC XCIV.

Ingold: Hie hebt sich an das Buch, das man nent dz guldin spil, unter dem begriffen seind sieben spil, durch welche die houbtsünd, der ouch an der czal sieben seynd, kurcz vn meisterlich zu bestraffung d' irrenden erclärt werde. A végén: Nun han ich mit Gottes hilf vnd der heiligen geschrift hilff dissz Büchlein volbracht vo dem guldin spil als ouch sant augustinus einest macht ein büchlein von zehen Seite, ich han dz mein getan onuerfencklich, wer dz list vn hört, der besser es, und bit Got durch fleissiclichen vnd ernstlichen für mich des beger ich ein priester prediger ordens, hies meister ingold hat dise spiel gemacht. Getrückt von ginthero zeiner auss reuthlingen, an dem achten tag sant Jacobs des merern als man zalt von der Geburt cristi M.CCC.Lxxij. jar. Folio.

Jakab Elek: Kolozsvár története. Kolozsvár, 1870.

Janua lingvarum bilinguis, Latina et Hungarica. Sive modus ad integritatem Linguarum, Compendio cognoscendam maximè accomodatus: ubi sententiarum selectiorum Centenariis duodenis omnia fundamentalia, necessaria, et frequentiora vocabula semel, sineque repetitione comprehenduntur. Praecedente Dictionario. Nunc denuo excusa, et ab infinitis mendis, quibus aliae editiones scatebant, repurgata. Varadini, Apud Abrahamum Szencinum. MDCLIV. (Erdő-Bényei János?).

Jessel: Bibliography of Works in English on Playing Cards and Gaming. London, 1905.

Kálnoki: Az ördög bibliája. Budapest, Singer és Wolfner, 1905.

Karten-Kunststücke. Wien, Wenedikt.

Sibylle die Königin der **Kartenschläger.** Fischer, Dresden.

Katalog der im germanischen Museum befindl. **Kartenspiele** und Spielkarten. Nürnberg, 1886.

A francia **kártyák** jelentéseinek kimagyarázása, melyet bizonyos közkatona; midőn azokkal imádságos könyv helyett élne a templomban, s a Strázsamester meglátná, három más legény által a Major urhoz vitelné, annak jelenlétében a magamentségére adott, mint ezt a következő előadásban láthatni. Budán, Gyurián és Bagó, 1846.

Kártyajátékok kézikönyve, az összes kártyajátékok szabályaival. Budapest, Eisler.

Kártyahumor: (Vidám könyvtár.) Budapest.

Kassai: Származtató és gyökeresző magyar-diák szókönyv. Pest, 1833—34.

Kesting: Des Whistspielers Handbuch. Wien, Hagenauer, 1840.

Kis: Tök, Mak, Zöld Tromfiára Posahazinak Veres Tromf. Anno. M.DC.LXVI. 30. Maij.

Kis-Viczay: Selectiora adagia latino-hungarica in gratiam & usum scholasticae juventutis collecta, et in alphabeti seriem concinnata. Bartphae, Typis civitatis, 1713.

- Koháry:** Füzfa versek. Kézirat a M. Nemzeti Múzeumban.
- Kósch:** Az Országos Kaszinó Bridge-Szabályai. „Társaság“, (1921).
- Kővári:** A magyar családi s közéleti viseletek és szokások a nemzeti fejedelmek korából. Pest, Ráth, 1860.
- Kraatz:** Illustriertes Bridge-Buch. Breslau, Kern.
- Kresznerics:** Magyar szótár gyökérrenddel és deákizzattal. Budán, A magy. kir. tudom. egyetem bet., 1831—32.
- Lacroix:** Origine des cartes à jouer. Paris, 1838.
- Lasa:** Zur Geschichte und Literatur des Schachspiels. Leipzig, Veit & Comp., 1897.
- Latimer:** Sermons on the Card. Leipzig, Gressner & Schramm.
- Leber:** Catalogue des livres, dessins, cartes, etc. Paris, 1839.
- Leber:** Études historiques sur les cartes à jouer, principalement sur les cartes francaises. Paris, 1842.
- Leber:** Jeux de cartes, tarots et cartes numérales du XIV. au XVIII. siècle, représentés en cent planches. Paris, 1844.
- Leclerc:** Essai d'Analyse sur les Jeux de Hasard (cartes, dés, trictrac). Paris, 1708.
- Lehrs:** Die aeltesten deutschen Spielkarten. Dresden, 1885.
- Longueville:** Manuel complet de tous les Jeux de Cartes, Paris, Flammarion.
- Losonci Híradó** 1878.
- Magyar Nyelv.**
- Magyar Nyelvőr.**
- Matkó István** (Kézdivásárhelyi): X, ut Tök, Könyvnek eltépése Avagy, Banyasz Csakany. Mellyel amaz Fővenyen építetett s-már le-romlott házát, elébbi fővenyre sikertelen sárral raggatni akaró és 1000. mocskokkal eszelőssen színlő s-mázlő Sambar Mattyas nevű tudatla sár gyuró megcsákányoztatik Kezdi Vasarhelyi Matko Istvan Mostan Zilahi Ecclesiának együgyü lelki Pásztora által. Ki Sambartol Bányásznak neveztetett. Nyomtatott M.DC.LXVIII. (S. Patak.)

- Matskássy:** Halmágyi István „naplói“-nak magyar művelődéstörténeti vonatkozásai (1752—53. és 1762—69.) Budapest, 1912.
- Meliboeus:** Ungarischer Sprachmeister. Pressburg, 1774.
- Menestrier:** Bibliothèque instructive et curieuse. Tre-voux, 1704.
- Merlin:** Origine des cartes á jouer. Paris, 1869.
- Merz** Die Patience. Berlin, Cronbach.
- Szenczi **Molnár** Albert: Dictionarium. Ungarico—La-tinum. Innumeris vocibus Ungaricis Formulisque loquendi Latine redditus, Nunc tertium locuple-tatum; Cui inspersa sunt usitatoria Proverbia Ungarica, cum aequipollentibus Adagiis Latinis: Quae omnia sub initiali, vel praecipua Adagionis Ungaricae voce facile reperiuntur.. Authore Al-berto Molnár Szenciensis. Francofurti, Typis An-tonii Hummii, Sumptibus Wolffgangi Endteri: Anno M.DC.XLIV.
- Murner:** Logica Memorativa: Chartiludium logice, auctore Toma Murner. Cracoviae, 1507. Stras-burg, 1509.
- Murner:** Chartiludium institute summarie, vel insti-tutiones Justiniani; doctore Thoma Murner, me-morante et ludente. Argentinae, 1518.
- Murr:** Journal zur Kunstgeschichte. Nuremberg, 1776.
- Münzer:** Das auction bridge. Wien, Konegen, 1913.
- Münzer:** Lehrbuch des Bridges. Leipzig—Berlin—Frankfurt a M.—Paris. Grethlein & Co.
- Münzer:** Das Cayenne-Whist (und Bridge). Leipzig, Grethlein & Co.
- Nagy:** Egy szó a kártyajátékról. Társalkodó, 1842.
- Neufeld:** A chemin de fer és bakkjáték általános sza-bályai. Budapest. Kiadja: a szerző, 1925.
- Niebuhr** útleírása. Koppenhága, 1774.
- Origine des cartes á jouer.** Paris, 1869.
- Pagat** Ultimo! Winke und Vorteile bei dem Tarok-spielen Tappen (zu 42 und zu 54 Karten) nebst dem beliebten Königrufen. Wien, Piatnik & Söhne.

- Paoli:** Der vollkommende Kartenkünstler. Reutlingen, Ensslin und Laiblin.
- Papillon:** Traité historique et pratique de la Gravure en Bois. Paris, 1766.
- Parlaghy** (Porzolt): Kártyajátékok könyve. Budapest, Lampel.
- Páriz** Ferenc (Pápai): Dictionarium Latino—Hungaricum, Succum & medullam purioris Latinitatis, ejusque genuinam in Lingvam Hungaricam conversionem, ad mentem & sensum proprium Scriptorum Classicorum exhibens: Indefesso XV. Annorum labore, subcisivis, ab ordinariis negotiis, temporibus collectum, & in hoc Corpus coactum á Francisco Pariz Pápai, Medicinae Doctore, Ejusdemque Facultatis, in Celeberrima Academia Basileensi, Assessore, & in Illustri Collegio Nagy-Enyediensi Professore publico. Leutschoviae Apud Haeredes Samuelis Brewer, Anno MDCCVIII.
- Paschasius** Justus: De alea sive de curanda ludendi in pecuniam cupiditate. 1560.
- Pascasius:** De Alea. Amstelodami. Elzevir, 1642.
- Illustriertes Buch der **Patiencen**. Breslau, Kern.
- Pawlowski:** Les Cartes à jouer.
- Pázmány Péter:** A' Romai Anyaszentegyház Szokásából Minden Vasárnapokra Es Egy-nehany Innepekre Rendelt Evangeliomokrul Predikacziok. Mellyeket elő nyelveknek tanitasa-utan Irásban foglalt Cardinal Pazmandy Peter Esztergami Ersek. 2. ad Corinth. 4. v. 2. Csalárdsággal nem járunk; az Isten Igéjét meg nem ferteztettyük: hanem, Igazságnak ki-jelentésével ajánljuk magunkat minden emberek lelki-ismereteihez. Isten-előt. Nyomtatták Posomban, M.DC.XXXVI. Esztendőben.
- Peignot:** Analyse critique et raisonnée de toutes les recherches publiées jusqu'à ce jour, sur l'origine des cartes jouer. Dijon, 1826.
- Peisner:** Budapest a XVIII. században. Bp., Singer és Wolfner. 1900.
- Pesti Hirlap.**

- Pelkó:** Eredeti magyar közmondások és szójárások. Rozsnyón, Kovács, 1864.
- Die ganze Kunst des **Pharao Spiels**. Leipzig, 1807.
- Póсахázi János:** Ben Sült Veres Kolop. Avagy: Kis Paternek Vesztett Peri. (H. n. 1666.)
- Posert:** Kartenspiele. Halberstadt u. Leipzig, Ernst.
- Posert:** Zweiundsiebenzig Deutsche, Französische und Englische Kartenspiele. Quedlinburg und Leipzig, Ernst.
- Pozsgay:** Első magyar Patience. 232 Játszmával. Győr, Fischer István.
- Priskos** rhetor Munkái. Új magyar múzeum. 1850.
- Radvánszky:** Magyar családélet és háztartás a XVI. és XVII. században. Budapest, Hornyánszky, 1896.
- Radvánszky:** Lakodalmak a XVI. és XVII. században. Budapest, Athenaeum, 1883.
- Rájnis:** Magyar Helikonra vezérlő Kalauz. Pozsony, Landerer, 1780.
- Rensselaer:** The Devil's Picture Books. New-York, 1890.
- Réső Ensel:** Magyarországi népszokások. Pest, Heckenast, 1867.
- Richter:** Wanderungen in Ungarn und unter seinen Bewohnern. Berlin, Reimer, 1844.
- Rive:** Éclaircissements sur l'invention des cartes à jouer. Paris, 1780.
- Rive:** Etrennes aux Joueurs des Cartes, Eclaircissements historiques & critiques sur l'invention des Cartes. Paris, 1750.
- Roccha:** Commentarius contra Ludum Aleorum. Chartarum scilicet ac Taxillorum. Rome, 1616.
- Rott:** „Vannak“ Az alsós összes hivatalos kártyaszabályai. Budapest, Grünbaum, 1904.
- Rudeck:** Geschichte der öffentlichen Sittlichkeit in Deutschland. Jena, Casenoble, 1897.
- Brunette **Saverio:** Giochi delle Minchiate, Ombre etc. Roma, 1747.
- Bettinelli **Saverio:** Il Giuoco del Carte. Cremona, 1775.
- Schaller:** Das Spiel und die Spiele. Weimar, Böhlau, 1861.
- Schroeder:** Spielkarte und Kartenspiel. Jena, 1885.

- Schuster:** Das Spiel seine Entwicklung und Bedeutung im deutschen Recht. Wien, Gerold, 1878.
- Senfftlebius:** De Alea veterum. Leipsic, 1667.
- Shepard:** Scientific auction bridge. New-York and London. Harper & Brothers, 1913.
- Shepard:** Except auction. Harper & Brothers. New-York, and London.
- Marinero Siculo:** Parallèle entre la Jurisprudence espagnole et celle de France, relativement aux Jeux de Cartes. 1686.
- Siklóssy:** A magyar sport ezer éve. Bp. Az Orsz. Testnevelési Tanács kiad. 1927.
- Siklóssy:** A magyar középkor erkölce. Budapest, Tál-tos, 1922.
- Siklóssy:** Fáraó Pesten. Pesti Napló, 1919. X. 2.
- Simonyi:** A nyelv és a társadalom. Nyr. 43; 1.
- Weller Singer:** Researches into the History of Playing Cards, with Illustrations of the Origin of Printing and Engraving on Wood. London, 1816.
- Sirisaka:** Magyar közmondások könyve. Pécs, Engel, 1890.
- Soltész:** Az 1494—95. évi királyi számadások művelődéstörténeti vonatkozásai. Budapest, Barcza, 1905.
- Somrau:** Würfel und Würfelspiel im alten Frankreich. Halle, 1910.
- Allgemeines und vollständiges **Spielbuch**. Wien, Tendler, 1846.
- Neuestes **Spielbuch**. Wien, Mössle, 1799 és 1805.
- Die **Spielkarten** der Weigelschen Sammlung. Leipzig, Weigel, 1865.
- Der Gelehrte und Bekehrte **Spieler:** Das ist ein annehmliches Tractätlein, darinnen zwey Jüdische Studenten scharffsinnig disputiren, Was vom Spiel zu halten sey? Leipzig, 1683. (Az első kiadás héberül jelent meg Velencében 1615-ben, a második kiadás Leydenben 1660-ban.)
- Spitzer:** Beitrag zur Geschichte des Spiels in Alt-Frankreich. Heidelberg, 1891.
- Stabenow:** Ausgewählte Kartenspiele. Reclam, Leipzig.
- Stabenow:** Tarock, Schafkopf, L'hombre. Reclam, Leipzig.

- Stabenow:** Whist-Boston. Reclam, Leipzig.
- Stabenow:** Skat. Reclam, Leipzig.
- Stone:** Les finesses du Bridge. Paris.
- Szádeczky:** Iparfejlődés és a czéhek története Magyarországon, Budapest, Raunschburg, 1913.
- Szathmáry:** Az emberi művelődés története. Budapest, Tetley, 1881.
- Székely István:** Chronica ez Vilagnac Yeles dolgairol. Szekel Estván. Craccoba Niomtatot. Striykouiai Lazar Altal, Christvs szwletesenec M.D.LIX. esztendeiebe.
- Szirmay:** Hungaria in parabolis. Budae, Typis reg. universitatis, 1804.
- Szomaházy:** Kártya-Kodex. Budapest, Athenaeum.
- Sztnoj:** A karamboljáték kézikönyve. Budapest, Hornyánszky, 1895.
- Tábori:** A kártyázó Budapest. Hazárdjátékosok, Játékbarlangok, hamisjátékosok. Budapest, A Nagyharang kiadóhivatala.
- Tarok-Tappen-Spiels.** Wien u. Prag. Haas, 1821.
- Taylor:** History of playing cards. London, 1865.
- Természettudományi Közlöny.**
- Thaly:** Adalékok a Thököly- és Rákóczi-kor irodalomtörténetéhez. Pest, Ráth, 1872.
- Thaly:** Irodalom és műveltségtörténeti tanulmányok a Rákóczi-korból. Budapest, Ráth, 1889.
- Thiers:** Traité des Jeux et des Divertissements. Paris, 1686.
- Tiraboschi:** Storia della Litter. Italiana. Modena, 1776.
- Toldy:** (Egy ázsiai). Varázsrontó. Bp., Kilián, 1909.
- Toskana:** Mysterien des Kartenspiels. Indiskretionen aus der Welt der Falschspieler. Berlin, Berlinische Verlagsanstalt, 1900.
- Tóth:** A magyar anekdotakincs. Budapest, Singer és Wolfner.
- Tóth:** Szájrul szájra. A magyarság szálló igéi. Budapest, Athenaeum, 1901.
- Townson:** Magyarországi utazása. London, 1797.
- Traite complet du Jeu de Trictrac.** Paris, M.DCCC.XVI.
- Ulmann:** Illustriertes Wiener Vannakbuch. Wien und Leipzig, Hartleben.

- Ulmann:** Das Buch der Familienspiele. Wien und Leipzig, Hartleben.
- Ulmann:** Illustriertes Wiener Tarokbuch. Wien und Leipzig, Hartleben.
- Ulmann:** Illustriertes Wiener Pikettbuch. Wien und Leipzig, Hartleben.
- Vasárnapi Ujság.**
- Vámbéry:** A magyarok eredete. Budapest, A Magy. Tud. Akadémia Kiad., 1882.
- Vanderheid:** Pagat-Ultimo! Kleines Lehrbuch des Tarock-Spieles. Wien und Leipzig, Mickl, 1912.
- Vay Sarolta D'Artagnan:** Régi magyar társasélet. Budapest, Athenaeum, 1900.
- Ein Wegweiser:** Das Geheimbuch des Taschenspielers. Pest, Heckenast, 1843.
- A Vhyst,** vagy-is Csitt Játék, mellynek Módját, Törvényeit, és Rendszabásait rész szerént a külföldi Irók után, rész szerint a tulajdon tapasztalásból irta össze egy Hazafi. Pozsony, Wéber, 1824.
- Vidosy:** Az ügyes és mulattató Kártyamester. Kassa, Hágén, 1845.
- Villiers:** Cinquante Jeux Divers. Lyon, 1555.
- Vives:** Ludus Chartarum, Dialogus, auctore Ludovico Vives, 1545.
- Vojdissek:** Adressbuch der königlichen freyen Stadt Pesth. Pest, 1822.
- Wassilko-Serecki:** Auktions-Bridge und Kontrakt-Bridge. Wien und Leipzig, Manz, 1926.
- Weigel und Zestermann:** Die Anfänge der Druckerkunst in Bild und Schrift. Leipzig, Weigel, 1866.
- Werner:** Das moderne Tarokspiel. Wien—Leipzig, Hartleben, 1883.
- Werner:** Das moderne Tarokspiel. Wien, Hartleben.
- Der Whist Spieler.** Pest, Verlags-Comptoir, 1852.
- Neuestes Elementarbuch für das Whist-Spiel.** Wien, Lechner, 1844.
- Der Whist und Boston Spieler.** Quedlinburg und Leipzig, Ernst, 1860.
- Der Whist- und Boston-Spieler wie er seyn soll.** Quedlinburg und Leipzig, Ernst, (1838).
- Illustriertes Whist Buch.** Breslau, Kern.

Willshire: A Descriptive Catalogue of Playing and other Cards in the British Museum, printed by order of the trustees. London, 1876.

Wis: Pagat Ultimo. Wien, Wenedikt, 1881.

Zani: Materiali per servire all'Storie dell'Origine e de'Progressi dell'Incisione in Rame e in Legno. Parma, 1802.

Zolnay-Komáromi: Magyar történelmi anekdoták. Bp., Egyetemi Nyomda, 1927.

És a szöveg közt említett művek.

A KÉPEK JEGYZÉKE.

	Oldal
A címlapon a skiz.	
A tarokk-kártya	8
A francia kártya	9
A magyar kártya	10
A kártyabélyeg	24
A Joker	51
Az ősi tarokk képe	63
A trappola kártya képe	89
A mai francia kártya körkirálya a régi jellegzetes öltözékben	92
Francia kártya a XVI. században	93
A csörgős ruha	99
A kártya ötödik színe	101
Az első négyszín kártya	111
Német kártya a XVII. századból	114
Jaquemin Gringonneur francia festő kártyái	111
Kártyafestő a XVI. századból, Amman rajza 1568-ból	144
Jehan Hemav kártyái a XV. századból	149
Amman Charta Lusoria könyvében ismertetett kártya 4-es és 5-ös lapjai	155
A XVI. század kártyája	157
A XVI. század kártyája	158
Az eszperantó kártya	175
Kétszem vagy disznó 1570-ből	192
A német kártya „daus“ szá a XVI. századból . .	194

	Oldal
Magyar kártya a XVIII. századból	207
Tarokk-kártya a mult század ötvenes éveiből buda- pesti látképekkel	237
Az első magyar kártyakönyv címlapja	261
Windisch-Grätz, Haynau az elnyomatáskorabeli kár- tyákon	269
A világháborús magyar kártya	301
A szabálytalan rajzú pikk kettes	303
Szabályos rajzú lapok	304
Kártyabélyeg nélküli lap	305
Ferraris festménye „a híres tarokkparti”	309
Az „E” betűs kártya hátlapjának rajza	312
Patkó és lóhere a kártya hátlapján, mint szerencse- hozók	356





M. kir.
udvari könyvnyomda
HORNYÁNSZKY VIKTOR RT
Budapest, Aradi-utca
14.

83.636



24094

ZOLNAY V.

—

A Kárpát
története

MTA