

Ferbli

(A hazai csöndes)

www.ludens.hu



"Aranyhárom" egy kori képeslapon – Jánoska Antal gyűjteményéből

Ferbli – a híres és hírhedt "csöndes", nagyapáink pókere, melynek asztalánál hosszú éjszakák és uradalmak úsztak el egykor. Amiről Szomaházy István, a híres "Kártya-kódex" (1898) szerkesztője ezt írja: "Ez a speciális magyar játék, melynek a póker csak rossz másolata, épp úgy hozzátartozik a régi világhoz, mint a cigánnyal való búcsúzás, mint a kifogyhatatlan anekdotázó kedv."

A ferbli ősei között kétségtelenül ott szerepelnek híres-neves flössre licitálást alkalmazó hazardjátékok, mint a magas arisztokraták kedvence, a Brelan (melynek közvetlen leszármazottja a francia forradalom idején bevezetett Bouillotte), vagy a Gilet francia és még

inkább a spanyol változata a Golfo/Goffo, melyek megjelenése a 16. századra tehető. A ferbli tehát valóban közös ősekkel bír a pókerrel. Illetve közvetett rokona még a Harmincegyes, s annak magyar változata a Feuer.

A ferblit – vélhetően magyar hatásra – Ausztriában is játszották/játsszák, többféle néven (pl. Negyvenegy, Spitz, Zwicken), többféle szabállyal. Így Ausztriában Färbeln néven korábban a kaszinók is palettára tűzték.

Jelen változat a tradicionális magyar szabályt követi, racionalizálva azonban a licitálási rendszert.

Alapismeretek

A ferblit három-hét játékos játszhatja 32 lapos magyar kártyával. A játék célja a kassza elnyerése jobb lapkombinációval vagy az ellenfél feladásra kényszerítésével (blöff).

A lapkombinációk erőssorrendjét összetételük, pontértékük, színük, valamint legrangosabb lapjaik döntik el az alábbiak szerint. A **színek csökkenő sorrendje**: piros, tők, zöld, makk. **Lapok** pontértéke (**csökkenő rangsorrend** szerint): ász-11; király-10; felső-10; alsó-10; X-10; IX-9; VIII-8; VII-7. Az azonos színű egy kézben lévő lapalakzatok értéke az azt alkotó lapok pontértékeinek összege.

A lapkombinációk 4 lapból alakulnak ki, de a lapértékelés szempontjából csak bizonyos lapalakzatok dominálnak. Ezek a következők lehetnek (csökkenő erősségi sorrendben):

Vannak

Négy ász; négy király; négy felső; négy alsó; négy X-es; négy IX-es; négy VIII-as; négy VII-es.

Banda

Négy lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (41-34). Azonos pontösszegű és különböző színű bandák esetén a szín dönt.

Aranyhármás

Három ász; három király; három felső; három alsó; három X-es; három IX-es; három VIII-as; három VII-es.

Háromszoros

Három lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (31-24). Azonos pontösszegű, de különböző színű háromszorosok esetén a szín dönt. Azonos pontösszegű és azonos színű "háromszorosok" esetén a legrangosabb lap határozza meg az erősortrendet.

Két ász

Két ász (más pár nem értékes kombináció). Két darab "két ász" közül az a rangosabb, amelyikben a piros ász van.

Ferbli

Két lap egy színből, erősségi sorrendjüket a lapok pontértékének összege dönti el (21-15). Azonos pontösszegű, de különböző színű ferblik esetén a szín dönt. Azonos pontösszegű és azonos színű ferblik esetén a legrangosabb lap határozza meg az erősortrendet.

Szingli

Négy különböző színű lap egy kézben (előbbiekhöz nem sorolható), csak a legmagasabb pontértékű lap vesz részt az összehasonlításban. A szinglik erősségi sorrendjét a pontérték dönti el (11-8). Azonos pontérték, de különböző színű szingli esetén a szín dönt. Azonos pontértékű és azonos színű szingli esetén a lap rangja határozza meg az erősortrendet.

Egyéb fogalmak

A játékosok egy **licitálási szakaszban** (három van: két lapból (Besszerelés), Kósta, négy lapból) kasszaemelési akciók sorozata révén próbálják egymást elriasztani (blöff), illetve vélt nyereségüket növelni. A licitálás nem körkörösén történik (mint a pókerben), hanem oda-vissza alapon (jobb kéz felé indítva – balkéz felé visszafordulva), a hívó és visszahívó között, mindaddig, amíg az egyik már nem hív vissza (nem emel, csak megad). Kezdsnél a hívó az osztó jobboldali szomszédja (aki először kapott lapot), a visszahívó pedig az osztó. A hívó illetve a visszahívó jogköre az illető játékos kiválása vagy passzolása esetén tovább öröklődik, a hívóé jobb felé, a visszahívóé pedig bal felé. A közbülső játékosok (a "blind" kivételével) nem emelhetnek, csak tarthatják a tétet vagy bedobhatják a lapjukat. Alapszabály, hogy a játékban lévő játékosoknak egy-egy licitmenet (lásd később) után azonos pénzösszegük legyen a kasszában.

A **licitmenet** azon nyilatkozatok összessége, melyek egy hívással (vagy visszahívással) kezdve a visszahívó (vagy hívó) tét megadásáig vagy passzolásáig hangoznak el (a visszahívás, illetve új hívás már a következő licitmenet kezdete) – a "kósta" és blindelők (lásd alább) hívás kezdeményezései is idetartoznak.

Blindelő (blindre emelés): Ha egy játékos a másodjára kapott két lapja közül egyet vagy mindkettőt nem néz meg, és úgy szándékozik folytatni az emelést, az **blindre játszik**, blindre emel – ő egy blindelő.

Vizi: A vizi a lehetséges legkisebb összegű tét/emelés. Ennél kisebb összegű tétre, emelésre nincs lehetőség. A vizi összegében a játékosok előre megegyeznek.

Emelési maximum: Az első emelés a vizi összegének legfeljebb kétszerese lehet. Minden további emelés a korábbi legnagyobb emelés legfeljebb kétszerese lehet.

A kósta közben és a blindelők által indított licitmenetek külön vannak szabályozva (lásd később).

Bedobás: Ha egy játékos úgy dönt, hogy feladja az aktuális játékot, akkor lapjait színével lefelé az asztalra teszi – ezzel a kasszába addig berakott tétjeiről lemond.

Osztás és licitálás

Minden játékos beteszi a kasszába a vizit, ezt követően a keverést és emelést követően az osztás következik jobb kéz felé. Az osztó – kezdve jobboldali szomszédjával – **először 2-2** lapot ad mind társának, és utoljára sajátmagának is.

A játékosok megnézik és értékelik lapjaikat.

Besszerelés

Ez a két lapból való licitálás (kasszaemelési akciók sorozata).

Az osztó jobboldali szomszédja (hívó) nyilatkozik először, hogy emeli e a tétet – beteszi a kasszába a döntése szerinti de az emelési maximumnak megfelelő összeget vagy passzol. Ha emelt, akkor aki a közbülső játékosok közül játszani akar, az megadja (ugyanakkora összeget a kasszába tesz). A visszahívó (az osztó vagy kiválása esetén az előtte /balra/ ülő bent maradt játékos, az utolsó megadó) visszahívhat – azaz tovább emelhet (a döntése szerinti de az emelési maximumnak megfelelő összeggel) vagy nem emel (csak megadott), ez utóbbi esetben a besszerelés megszakad.

Ily módon kialakulhat hívások és visszahívások sorozata (ezek a **"licitmenetek"**) – aki nem adja meg, az bedobja lapjait. Ha valamelyik hívás után az utolsó megadó játékos nem emel tovább, akkor a besszerelés megszakad.

Ha a hívó mindjárt első alkalommal passzol (**"forpassz"**: ezzel még nem száll ki a játékból, csak nem emel – lehet, hogy falból teszi), akkor a hívás jogköre átszáll a jobbján ülő játékosra, a visszahívó pedig ő lesz (hacsak nem úgy dönt még előtte, hogy bedobja lapjait). Persze ha a forpassz után a következő játékos is passzol, akkor ő lesz a visszahívó és a hívás jogköre átszáll az ő jobbján ülő játékosra, stb.

Amennyiben egy licitmenet (emeléssel való) megindítását követően egy kivételével minden más játékos eldobja a lapját, **akkor az (utolsó) emelő megnyerte a kasszában lévő összeget** (lapját nem köteles megmutatni), **és új osztás következik**.

Egyébként ha a hívó egyszer már nyilatkozott, akkor akár a visszahívó, akár a hívó egy az aktuális emelés "csak" megadásával lezárhatja a Besszerelést. Ha a hívás-visszahívás befejeződött, vagy nem is volt emelés egyáltalán, akkor folytatódik az osztás.

Kósta

Ez az "osztó" jogkörben lévő játékos egyedi bankemelési lehetősége, kiválása esetén jogköre átszáll az előtte ülőre (baloldali szomszéd).

Az osztó, ha kóstáltatni akar, a **következő 2-2** lapot egyesével osztja ki, ha nem, akkor kettesével.

A kóstáltatás abból áll, hogy az osztó további banknöveléshez köti az egyes lapok kiosztását (akár mindegyik lap esetén, de megteheti, hogy csak bizonyos játékosok egy vagy 2 lapja esetén).

Ha az osztó kóstáltat először magának oszt egy lapot, amit megnézhet, de blindelhet is. Majd egy-egy lapot oszt minden játékosnak, amit azok felvehetnek de blindelhetnek is (így már minden játékosnak három lapja van). Amelyik játékos folytatni akarja a játékot, köteles a bankba betenni az "osztó" által meghatározott emelési összeget. Természetesen minden emelést, minden más játszani szándékozó játékosnak is meg kell adni, az osztónak is (blindre vagy megnézés után), aki nem adja meg, az kiszáll. Ezt követően az "osztó" a következő kiosztott lapokat is kóstáltathatja (ez már a negyedik /utolsó/ lap). Ha az "osztó" így dönt, akkor először magának oszt egy lapot, amit megnézhet, de blindelhet is. Majd a Kósta ezen (második) szakasza ugyan úgy zajlik le, mint az első szakasza. A Kósta végén (vagy hiányában) minden játékban maradt játékosnak négy lapja van, vagy mind e négy a kezükben, vagy 1 illetve 2 lap megnézetlenül színével lefelé az asztalon – ez utóbbiakat nevezik **blindelőknek** (blindre szándékoznak később licitálni).

Az osztó sajátmagát nem kóstáltathatja, viszont ha (a még játékban lévő játékosok közül) az utoljára lapot kapó játékos utolsó lapját is kóstáltatja, akkor az osztói (visszahívói) jogkör átszáll az utóbb említett játékosra, aki a régi osztó lapjait is megadóztathatja utólag – megmondva megnyit tegyen a

bankba az előző osztó 3. illetve 4. lapja tekintetében. Persze ezeket az emeléseket is minden játékosnak meg kell adni (banka betenni), aki játékban akar maradni.

A kósta maximális összege: Minden kóstaltatáshoz kapcsolódó emelés a korábbi legnagyobb emelés legfeljebb kétszerese lehet.

Licitálás négy lapból

Ez a **licitálási szakasz** nagy vonalakban ugyanúgy történik, mint a besszerelés, ezt is a (játékban maradt és a hívói jogkört megöröklő) hívó kezdeményezheti, illetve a (játékban maradt és a visszahívói jogkört megöröklő) visszahívó visszahívhat (beindulhatnak a hívások és visszahívások sorozata).

Különbségek: Ha senki sem kezdeményezett ebben a második szakaszban kasszaemelést (a blindelők sem), akkor újosztás és **cukassza** (lásd a végén) következik.

Ha a hívó nem kezdeményez kasszaemelést, vagy kezdeményezett kasszaemelést (licitmenetet), és ő vagy a visszahívó már lezárta azt, akkor még a blindelők mindegyike (a hívó és a visszahívó is lehet blindelő persze) jobb felé sorban kasszaemelési akciót kezdeményezhet, időlegesen átvéve a hívó szerepét. A visszahívó az aktuális blindelő baloldali szomszédja lesz (a játékban maradtak figyelembevételével), és természetesen a visszahívó ilyenkor is visszahívhat.

A blindelők kasszaemelése: A blindelő kasszaemelése korlátozott. Az aktuális blindelő annyiszor indíthat licitmenetet ahány lapja megnézetlen (tehát maximum kétszer, ha közben megnézte egyik lapját, akkor másodjára már nem kezdeményezhet) – persze a visszahívó minden alkalommal visszahívhat, stb. A blindelő emelési maximuma a korábbi legnagyobb emelés legfeljebb kétszerese lehet.

Amennyiben egy licitmenet (emeléssel való) megindítását követően egy kivételével minden más játékos eldobja a lapját, **akkor az (utolsó) emelő megnyerte a kasszában lévő összeget** (lapját nem köteles megmutatni), **és új osztás következik.**

Egyébként ha már több emelés nincs, a blindelő játékosok is felveszik az asztalon lévő lapjaikat, és a lapértékelés következik.

Lapértékelés

Ha egynél több játékos maradt játékban a licitálások végén, akkor kiterítik lapjaikat, és a legerősebb lapkombináció tulajdonosa nyeri meg a kasszában lévő összeget.

Cukassza

Cukassza esetén a kasszában lévő összeg marad a kasszában, és új osztás következik. Ebben a korábban a játékból kiszállt játékosok is részt vehetnek, ha a megfelelő különbözetet beteszik a kasszába. Ilyenkor az osztás előtt a vízi kétszeresét kell még a kasszába tennie minden résztvevő játékosnak.

Kötött kassza

Cukassza esetén, ha a kassza egy előre meghatározott összeg (limit) fölötti, akkor a limit fölötti részt kiveszik. A kasszából így kivett pénzt külön gyűjtik, és a következő normál osztásnál tesznek vissza a kasszába (legfeljebb a limit értékéig). DE a vizit mindig be kell tenni.

* * *