

Jelek – avagy Zsirt bele!

(60 lapos Tel pakli, 4 vagy 6 játékos)

A játék célja a kártyalapokon lévő öltöny jelekből (zöld, tök, piros, makk) minél több begyűjtése ütésekben hazavitt lapok révén – az egyik öltöny duplán számít. Kedves, kellemes családi, baráti játék – négy vagy hat játékos számára ad jó szórakozást. A gyerek ismerkedhetnek a lapokkal és gyakorolhatják a számlálást, összeadást.

I. Alapismeretek

A játékosok két pártra oszlanak, az egyazon pártban lévő játékosok szövetséget alkotnak. Négy játékos esetén a szemben ülők; hat játékos esetén (az első osztótól számítva) a páros, illetve a páratlan (ülési) sorszámú játékosok tartoznak azonos pártba – ez a felosztás megmarad az egész mérkőzés alatt. A pontok írása tehát a két párt vonatkozásban történik (két oszlopos táblázat segítségével).

Négy játékos esetén 40 lapos pakli (növekvő rangsorrendben: VI,...,X, B, U, O, K, A), 6 játékos esetén 60 lapos pakli (növekvő rangsorrendben: I,...,X, B, U, O, K, A) szükséges (B:botos, U:alsó, O:felső, K:király, A:ász). Lényeges továbbá, hogy ebben a játékban nincs adu.

Öltönyjelek a kártyalapokon

A pakli lapjai tükörképesek, a két oldal tehát egyforma és egy vonal választja el azokat. Így az öltönyjeleket (zöld, tök, piros, makk) csak az egyik oldalon (a fél lapon) kell figyelembe, számba venni. Pl. az ászon 2 jel van, a X-esen 10, az alsón, felsőn, királyon 1, stb.

(Ha van WELI – mint tök VI-os – a tök öltönyhöz tartozik természetesen, de a rajta található egyéb öltönyjelek is számításba veendőek...)

Mindegyik párt – még a lejátszás előtt – kiválaszt egy öltönnyt (saját öltönny), ezen öltöny öltönyjeleit duplán vehetik számításba.

Többkörös ütés

A lejátszás folyamán előfordulhatnak "többkörös ütések", azaz nem csak négy/hat, hanem többször négy/hat lapból álló ütések is. Ilyen a következőképpen állhat elő:

Ha egy ütésbe minden játékos egyformán adott lapot, és ekkor éppen az ezen ütés tekintetében első lapot kihívó játékos valamelyik ellenfele van ütésben (azaz valamelyik ellenfél a játékos az ütés hazavitelének pillanatnyi várományosa), akkor az említett kihívónak lehetősége van a felülütésre (azaz az addigi legrangosabb lapnál rangosabb lap ütéshez adására). Ezt követően a többi játékosnak is hozzá kell adni még egy-egy lapot az ütéshez. Fontos, hogy az első lapot kihívó játékos (az első kör végén) csak az ellenfél ütésben-léte esetén és csak felülütéssel kezdeményezheti az adott ütés további körét, felülütést nem kiváltó lap hozzáadásával nem.

Például (A, B, C, D játékosok, A-C és B-D alkotnak közös pártot, A hív):

A: zöld X, B: zöld alsó, C: zöld VIII, D: zöld IX, (a kihívó ellenfele van ütésben, így folytatható az ütés egy további körrel), A: zöld ász, B: zöld felső, C: makk X (elfogyott a zöldje), D: piros alsó (elfogyott a zöldje) – a kihívó pártja van ütésben, így nem folytatható az ütés. Akkor sem lenne folytatható, ha a kihívó társa C lenne ütésben.

II. A játék szerkezeti leírása

- 1. Osztás**
- 2. Duplaöltöny meghatározás**
- 3. Lejátszás**
- 4. Elszámolás**

Osztás

A pakli megkeverése és az emelés után az osztás jobb kéz felé történik a következők szerint. Az osztó – kezdve jobboldali szomszédjával egyenletesen kiosztja az egész paklit.

Az osztáshoz hasonlóan a duplaöltöny meghatározása és a lejátszás is **jobb kéz felé halad**, sőt a következő osztó is a jelenlegi osztó jobboldali szomszédja lesz.

Duplaöltöny meghatározás

Az osztást követően a pártok meghatározzák dupla öltönyeiket (zöld, tök, piros, vagy makk), amelyek az elszámolásnál duplán fognak számítani.

A nyilatkozást az osztó jobboldali szomszédja kezdi és jobb kéz felé sorra nyilatkoznak a játékosok. Mindegyikük egy öltöny mond be. Amennyiben egyazon párt tagjai azonos öltönyt mondanak, akkor az az ő dupla öltönyük. Amelyik párt (lehet, hogy mindkettő) tagjai különböző öltönyt mondtak, azok még egyszer nyilatkoznak (az osztótól jobbra, jobb kéz felé), amennyiben így azonos öltönyt mondanak az illető párt tagjai, akkor az az öltöny a dupla öltönyük. Ha két nyilatkozat után valamelyik (vagy akár mindkét) párt tagjai még mindig különböző öltönyt mondanak, akkor az egyik párt esetén az osztó, a másik párt esetén az osztó jobboldali szomszédja által utoljára mondott öltöny az illető párt dupla öltönye.

Megjegyzés: az itt vázolt kommunikációnak információcsere funkciója is van a partnerek laperejének behatárolása tekintetében. Érdekes tehát egyazon párt tagjainak egyfajta szabályos kommunikációs rendszerben megállapodni.

Lejátszás

Az osztó jobb oldali szomszédja hív először, utána jobb kéz felé a játékosok sorra ráadnak. Ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.

Lejátszási szabályok:

- A lejátszás folyamán kötelező a kihívott lap öltönyével azonos öltönyű lapot ráadni, ha van ("színre színt" szabály) – ez többkörös ütés (lásd előbb) esetén is az elsőként kihívott lap tekintetében értendő. Ha nincs a kihívott lap öltönyével azonos öltönyű lap a kézben, akkor bármely lap ráadható.
- Adu nincs ebben a játékban.
- Felülütési kényszer nincsen.
- Az ütést az viszi haza, aki a hívott öltönyből a legrangosabb lapot tette bele (hívta ki vagy adta rá) – beleértve többkörös ütést is, teljes terjedelme tekintetében (lásd az alapismeretek szakaszban).

A saját ütéseit minden játékos külön gyűjti. A mindenkori utolsó ütést bárki megnézheti (a többkörös ütés esetében is), de a lejátszás végéig a többit nem, még tulajdonosa sem. Az utolsó ütés hazavitele után a lejátszásnak vége.

A kenés (fontos):

A játék központi stratégiája a "kenés", azaz egyazon párt tagjai igyekeznek minél értékesebb (több öltönyjelet tartalmazó) lapot beleadni azon ütésekbe, melyekről úgy vélik vagy tudják, hogy társuk/társaik, vagy ő maga fogja hazavinni. Kiemelendő, hogy az ütőerő tekintetében legrangosabb lapokon 1-2 öltönyjel van csupán, a "zsírosabb" (több öltönyjelet tartalmazó) lapok a kevésbé rangosak ütőerő tekintetében (tehát a laperő és a lap értékesége nem teljesül egyszerre)! Így lehetőség van a társ magas ütőlapját tartalmazó ütésbe alacsonyabb rangú, de "zsírosabb" lapot tenni.

A "kenésnek" az előbbieket alapján két fő esete van.

- Ha az ellenfél által kihívott lapot a mi partnerünk megütötte, akkor a kihívott lap öltönyével azonos öltönyű "zsírosabb" lap hozzáadása (ha van olyan öltönyű lap) kenésnek minősül – ugyan ez a szituáció az is, mikor a partner hív ki erős (rangos) lapot;
- Illetve amennyiben nem rendelkezünk a kihívott lappal azonos öltönyű lappal, de partnerünk ütésben van, akkor kenhetünk az ütésbe más öltönyű "zsíros" lapot – ugyan ez a szituáció az is, mikor a partner hív ki olyan öltönyű erős lapot, amilyen öltönyben nekünk nincs lapunk (ebből látható, hogy az öltönyhiány előny lehet).

Egy lényegi stratégia elem: Legyen pl. a partner kezében (többek között) a zöld ász és a zöld felső. Mikor rákerül a hívás joga, kihívja a zöld felsőt, (miután ránk kerül a ráadás sora) ha nálunk van is pl. zöld király, mi még is egy másik zsírosabb lapot teszünk (ha van), hiszen az ütés a partneré (azaz a mi pártunké). Ha zöld király az ellenfélnél van, akkor is mi zsíros lapot adhatunk rá, ha zöld király gazdája beüt vele, akkor a partnerünk mikor ismét rá kerül a sor, a zöld ásszal felülütve új ütéseket kezdeményez és ütésbe kerül, azaz mi ismét hozzáadhatunk egy zsíros lapot az így keletkezett többkörös ütéshez (lásd az alapismeretek szakaszt).

Tehát – zsírt bele!!

Elszámolás

A lejátshoz követően a pártok tagjai egyesítik az ütéseiket. Majd mindkét párt megszámlolja, mennyi öltönyjel van hazavitt ütések lapjain. A lejátshoz előtt meghatározott duplaöltönyben megszerzett öltönyjel számot duplán kell számításba venni – mindkét párt esetén saját dupla öltönye tekintetében (a WELI ha van: 6 db tök, 1 db makk, 1 db piros öltönyjel).

Az a párt nyerte a partit, akinek így több pontja van. A nyertes pártnak fel kell írni a két párt pontszámának pozitív különbségét – ez a díja az adott parti megnyerése után (a győztes ellenfele nem kap pontot az adott partiban). Azonos pontszám esetén nyilván egyik párt sem kap pontot.

A partik nyeremény pontszámait a pártok tekintetében egy táblázatban vezetik. Előre meghatározott számú parti után végeredményt hirdetnek.

* * *