# Kasszalicites kaláber

(A bisztrók játéka)

A Maigret-regényekben rendszeresen felbukkannak bárokban, kis kifőzdékben elmélyülten kártyázó társaságok, akik egy észlelhetően igen népszerű játékot játszanak, ketten, hárman, négyen vagy többen. A feltűnő az, hogy e játék neve sok esetben "**alsós**"-nak van fordítva – már pedig az, amit a lelkes francia kompániák játszanak, nem lehet a magyar "alsós" játék... Mint utólag megtudtam (s személyesen is láthattam) az egykor Magyarországon is igen elterjedt kaláber játékcsalád változatairól (számtalan variációban fellelhető ott is) van szó, mely belote (bölot) néven a franciáknál nemzeti játéknak számít. Magyar kártyás fejjel talán a legtetszetősebb a belote úgynevezett "pult vagy bár" változata ("Belote de comptoir"), mely kitűnik speciális licitformájával, és azzal, hogy 2-6 játékos is játszhatja. Nagy élmény, jó szórakozás!!

A kaláber egyébként igen közkedvelt **Belot néven** Európa Adria melléki régiójában is – leginkább Horvátországban, Bosznia-Hercegovinában, Bulgáriában. Az olasz Modiano kártyagyár külön "Belot" kártyát gyárt ezen célzattal – érdekesség, hogy a számunkra megszokott 32 lapos magyar kártya ez.

# I. Alapismeretek

A játékot 2-6 játékos játszhatja. Jelen leírás a "magyar kártyát" (Doppeldeutsche) veszi alapul 2-3 játékos esetén 32 lapos pali elegendő, azonban 4-6 fő esetén indokolt a 36 lapos pakli (Piatnik cikkszám: 188510). A színjelzők: makk, zöld, tök, piros; illetve lapok minden színjelző esetén: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII, VI. Francia kártya esetén a felsőnek a dáma, az alsónak a bubi felel meg.

A kaláber komplex ütésjáték, azaz az elemi cél ütések megszerzése és az ütések értéke függ a benne elvitt lapoktól – továbbá számításba veszik az úgynevezett összefüggéseket is. A játék célja a licitálásban kialakult pontszám elérése az ezt vállaló "felvevő" részéről – ellenfelei pedig ebben próbálják a felvevőt megakadályozni (szabályos értelemben összejátszanak). A lejátszás elején kiderül, hogy melyik színjelző válik aduvá – ütőerő tekintetében (rangsor) az adu minden lapja rangosabb, mint a többi színjelző bármely lapja.

**A lapok pontértéke nem adu színjelzőkben**

| Lap | Pont |
|---|---|
| Ász | 11 |
| X | 10 |
| király | 4 |
| felső | 3 |
| alsó | 2 |
| IX | 0 |
| VIII | 0 |
| VII | 0 |
| VI | 0 |
| **Összesen** | **30** |

**A lapok pontértéke az adu esetén**

| Lap | Pont |
|---|---|
| alsó | 20 |
| IX | 14 |
| Ász | 11 |
| X | 10 |
| király | 4 |
| felső | 3 |
| VIII | 0 |
| VII | 0 |
| VI | 0 |
| **Összesen** | **62** |



Magyar kártya (Tell-kártya 4. típus) - Jánoska Antal gyűjteményéből

**A lapok ütőértékét, illetve e szerinti rangsorát (rangosságát) a pontértékek határozzák meg a következők szerint (csökkenő sorrend).**

Adunál: alsó, IX, Ász, X, király, felső, VIII, VII, VI

Egyéb színjelzőnél: Ász, X, király, felső, alsó, IX, VIII, VII, VI

Ütőerő tekintetében (rangosság) az adu minden lapja rangosabb, mint a többi színjelző bármely lapja.

Az eddigiek alapján a maximálisan elérhető parti pontszám a következőképpen alakul.

| | | |
|---|---|---|
| aduban | 62 | 62 |
| többi színjelző | 3*30 | 90 |
| **összesen** | | **152** |

**Parti pontszám**: A felvevő (lásd lejjebb) ütéseiben hazavitt lapok pontértékeinek összege.
**Kasszapontszám**: A felvevő parti pontszáma és a birtokában lévő összefüggések (lásd lejjebb) pontértékeinek összege.

## Összefüggések

Az összefüggéseknek két fajtája van: **sorozatok, vannakok.**

**Sorozat**: Sorozat alatt az **egyazon színjelző** sorban egymás után következő lapjait értjük az alábbiak szerint. A rangosság szempontjából figyelembe veendő sorrend a természetes sorrend, azaz: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII. Természetesen a sorozat lapjainak egyazon játékos kézben kell lennie és **csak az aduban számítanak**. A következő sorozatokat különböztetjük meg (a táblázat a pontértéküket is tartalmazza).

| | | |
|---|---|---|
| Béla | az adu király és felső | **20** |
| Terc | 3 egymás után következő adu | **20** |
| Kvart | 4 egymás után következő adu | **50** |
| Kvint | 5 egymás után következő adu | **100** |

(Terc a magyarban régebben "tere", híres tercek: terc ász béla, terc király béla.)

A sorozatok "hossza" alatt (a béla kivételével) az általuk tartalmazott lapok számát értjük, de ez már nevükből is kiderül.
**Megjegyzés:** Ha egy (vagy több) lap több sorozatban is szerepel, akkor azon sorozatok közül csak az egyik lehet érvényes. Ez a szabály nem vonatkozik a bélára, az – szabályos bejelentése esetén – mindenképpen érvényes.

**Vannak:**
"Vannak" alatt négy azonos magasságú (különböző színjelzőjű) lapot értünk: alsóból, IX-esből, ászból, X-esből, királyból, felsőből – más lapokból nem értékelhető (a következő táblázat a pontértéküket is tartalmazza). Természetesen mind a négy lapnak egyazon játékos kezében kell lenni!

| | |
|---|---|
| Négy alsó | **200** |
| Négy IX-es | **150** |
| Négy Ász | **100** |
| Négy X-es | **100** |
| Négy király | **100** |
| Négy felső | **100** |

Összefüggéseket csak a felvevő jelenthet, ehhez (a béla kivételével – lásd a lejátszás leírásánál) közvetlenül az első kihívást követően (vagy közvetlen előtte) meg kell mutatni azokat.

**Fontos:** Az összefüggések csak akkor számolhatók el, ha legalább egy ütést hazavitt a felvevő (ugyan is e kikötés nélkül a 36-nál nagyobb összértékű összefüggések bemondásánál játék nélkül is teljesülne a vállalás).

# II. A játék szerkezeti leírása

## Osztás

A lapok megkeverése és az emelés után az osztó jobb kéz felé kioszt minden játékosnak öt-öt lapot, illetve két lapot színével felfelé az asztal közepére helyez – **ez a talon**. Az osztás módja tekintetében csak azt kell betartani, hogy a kiosztott lapok tekintetében sem az első sem az utolsó lap nem lehet talonlap. Például: először az osztó (jobboldali szomszédján kezdve) mindenkinek ad 3 lapot (utoljára sajátmagának), majd két lapot színével felfelé az asztal közepére helye (talon). Ezt követően ismét jobb kéz felé mindenkinek ad 2 lapot (utoljára sajátmagának).
A maradék paklit (úgy hogy lapjai színe ne legyen látható) leteszi az asztalra – aminek ebben a játszmában már nincs szerepe.

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

## Licitálás

A licitálás célja lejátszandó vállalás meghatározása, illetve a felvevő személyének megállapítása. A licitálás folyamán a játékosok jobb kéz felé sorra nyilatkoznak, hogy bemondott kasszapontszám elérésének vállalásával szándékoznak-e felvevővé válni vagy nem – ez utóbbi esetben passzt mondanak. A licitálás közben az arra jogosult játékos (bemondó) talont cserélhet.

**Taloncsere:**
Az arra jogosult bemondó a taloncserét a következő módokon végezheti el:

- felveszi a talon mindkét lapját, a kezében lévő lapjai közé illeszti, majd két lapot a kezéből színével felfelé az asztalra helyez (melyek ugyanazok is lehetnek, mint amit felvett) – ez a két lerakott lap az új talon;
- felveszi a talon egyik lapját, a kezében lévő lapjai közé illeszti, majd egy lapot a kezéből színével felfelé az asztalra helyez (mely ugyanaz is lehet, mint amit felvett) a talon ott maradt másik lapja mellé – ez a két az új talon;
- nem veszi fel egyik talonlapot sem, kijelenti azonban: "nem cserélek"/"nem kell".

A licitálást az osztó jobboldali szomszédja kezdi, és minden játékos jobbra haladva sorra nyilatkozik, hogy hány pont teljesítését vállalja a **kasszapontszám** tekintetében, amennyiben ő lesz a felvevő (a lehetséges **legkisebb vállalás 36 pont**) vagy **passzolnak**. (Egy adott kasszapontszám vállalásával tehát bemondója arra vállalkozik, hogy (felvevőként) legalább ennyi lesz a kasszapontszáma a lejátszás révén.)
Megjegyzés: egy nyilatkozatot (általában) akkor nevezünk bemondásnak, ha nem passz.

Amennyiben mindegyik játékos passzol, akkor új osztás következik, melyet a soron következő játékos végez el.
Egy passztól különböző nyilatkozatot követően egy passztól különböző bemondással élni szándékozó játékos, csak az **előző bemondásban szereplő kasszapontszámnál nagyobb kasszapontszámot** vállalhat.

**A licitálás első köre:**
Miután minden játékos nyilatkozott már egyszer (a licitálás első köre) és egyetlen passztól különböző nyilatkozat történt (melyet követően a többi játékos passzolt), akkor bemondója (közvetlenül akkor magát nem licitálhatja felül, azonban) talont cserélhet.

Amennyiben a licitálás első körében egyetlen passztól különböző nyilatkozat történt, és a bemondó a "nem cserélek"/"nem kell" kijelentést teszi, akkor **a licitálásnak vége és a bemondó a felvevő.**
Azonban ha ilyen esetben a bemondó felvesz talonlapot (akár lesz új lap az új talonban, akár nem – a taloncsere első két módja), akkor ezzel felhívással él a többi játékos felé, hogy további nyilatkozatokat tegyenek. Amennyiben viszont ilyen esetben a többi játékos mindegyike sorra ismét passzol, akkor **vége a licitálásnak és a bemondó a felvevő**.

Amennyiben a licitálás első körében egynél több passztól különböző nyilatkozat történt vagy a bemondó „felhívására” (lásd előbb) további játékos is tett passztól különböző nyilatkozatot, akkor a licitálás halad tovább.

**A licitálás első kör utáni szakasza** (ha sor kerül rá):
Ha egy passztól különböző nyilatkozat után a többi játékos passzol, akkor az utolsó passztól különböző nyilatkozatot tevő (a pillanatnyi bemondó) talont cserélhet. A taloncsere után (függetlenül annak módjától) a licitálás jobb kéz felé tovább folytatódik.
Ha egy taloncserét követően a cserélő valamelyik (vagy több) ellenfele passztól különböző nyilatkozatot tesz (azaz az előzőnél nagyobb kasszapontszámot vállal), majd az utolsó ilyen vállalás után mindenki más passzol, akkor a licitálás azon esetben is folytatódik, ha az utolsó vállaló "nem cserélek"/"nem kell" kijelentést tesz. Ilyenkor még mindenki más nyilatkozik, a licitálás csak akkor ér véget, ha ezen nyilatkozatok mindegyike passz.
Kivételes eset: Amennyiben egy taloncserét követően a cserélő valamelyik (vagy több) ellenfele nem passzol (azaz a licitálás folytatódik), azonban az ezen licitszakasz végén az utolsó passztól különböző nyilatkozatot tevő maga a legutóbb talont cserélő, akkor a licitálás csak akkor folytatódik, ha az előbb cserélő ismét talont cserél – amennyiben "nem cserélek"/"nem kell" kijelentést teszi, **a licitálásnak vége és ezen utolsó bemondó a felvevő.**

Amennyiben egy taloncserét követően mindenki más sorra passzol, akkor **a licitálásnak vége** (ekkor már a bemondó sem licitálhatja magát fölül és talont sem cserélhet), és **ezen utolsó bemondó a felvevő.**

Az utolsó bemondásban meghatározott kasszapontszámot **kell elérni** bemondójának, **aki a felvevő**, ellenfelei pedig az ellenpárt (nyilván két játszó esetén állhat egy játékosból is) ebben a játszmában.

A vállalt kasszapontszámokhoz tartozó járó játékpontok (ezek alapján történik az elszámolás) a következőek:

| Kasszapontszám tartomány | Játékpont |
|---|---|
| 36 - 50 | **1** |
| 51 - 70 | **2** |
| 71 - 90 | **3** |
| 91 - 110 | **4** |
| 111 - 150 | **5** |
| 151 - 199 | **6** |
| 200 - | **7** |

**Megjegyzendő**, hogy kevesebb játékos eseten (pl. 2 fő) jelentősen kevesebb pontszám elérésére lehet számítani, hiszen a lapok többsége a pakliban marad – 4 vagy 5 (vagy 6) játékos esetén egész más a helyzet. Az is igaz viszont, hogy a licitálás közbeni bemondásokból és a taloncserékből jelentős információ nyerhető a kézben lévő lapok tekintetében!

# Lejátszás

Összefüggéseket csak a felvevő jelenthet, ehhez (a béla kivételével) közvetlenül az első kihívást követően meg kell mutatni azokat. A béla érvényesíthető a többi összefüggés módjára az első hívás utáni megmutatással, de e helyett a lejátszás közben a király vagy a felső közül az első kihívásakor vagy bármely ütésbe való ráadásakor is elegendő bejelenteni.

**Fontos:** Az összefüggések csak akkor számolhatók el, ha legalább egy ütést hazavitt a felvevő.

A lejátszást a felvevő kezdi, ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.
A felvevő által először kihívott lap színjelzője **az adu**!!!

**Lejátszási szabályok:**
- A lejátszás folyamán kötelező a kihívott lap színjelzőjével azonos színjelzőjű lapot ráadni, ha van ("színre színt" szabály) – adura persze adut.
- Nem adu hívása esetén – a színjelző lapjai közötti értelemben nincs felülütése kényszer.
- Adu hívása estén – az adu lapjai közötti értelemben felülütési kényszer van.
- Adukényszer van (azaz ha nincs a hívott nem adu színjelzőből, kötelező adut ráadni) – ha sem a hívott színjelzőből, sem aduból nincs, akkor bármely lap ráadható.

- Nem adu színjelző kihívása esetében, amennyiben már adu is került az ütésbe, akkor egy olyan játékosnak, akinek szintén nincs lapja a hívott színjelzőből és így köteles adut ráadni (ha van), ugyancsak felüllopási kényszere van.
- Az ütést az viszi haza, aki adu nélküli ütés esetén a hívott színjelzőből a legrangosabb lapot tette bele (hívta ki vagy adta rá), vagy a legrangosabb adut tette bele.

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

A felvevő ellenfelei tekintetében az összjáték az irányadó, azaz a szabályok betartása mellett segítik egymást a lejátszás során a felvevő vállalásainak megbuktatásában (pl.: "kenés").

## Elszámolás

A lejátszás követően a felvevő (nyilvánosan számolva) meghatározza ütéseivel elért parti pontszámát, illetve említett/bemutatott összefüggései hozzáadásával kasszapontszámát – minek következtében kiderül, hogy elérte-e a vállat kasszapontszámot.

**Fontos:** Az összefüggések csak akkor számolhatók el, ha legalább egy ütést hazavitt a felvevő.

A játékosok eredményeit írják, a játékosoknak van egy-egy oszlopa az eredménylapon – minden játékos 12 eredménypontról indul (lehet kevesebb is, de legalább 6 pont), melyet teljesítései csökkentenek, bukásai növelnek.

- Ha az aktuális felvevő teljesítette vállalását, le kell vonni aktuális eredménypontszámából az általa vállat kasszapontszámnak megfelelő játékpontot (lásd a vonatkozó táblázatot feljebb). A többi játékos pontszámai ez esetben nem változnak.
- Ha az aktuális felvevő nem teljesítette vállalását (bukott), akkor hozzá kell adni aktuális eredménypontszámához az általa vállat kasszapontszámnak megfelelő játékpontot. Illetve ezzel párhuzamosan le kell vonni az általa vállat kasszapontszámnak megfelelő játékpontot a többi játékos aktuális eredménypontszámából.

Akinek (vagy akiknek – kettőnél több játékos esete) pontszáma nullára vagy nulla alá csökken, "kimegy" ("kimennek") a játszmából. A játszmában maradtak mindegyike annyi egységet fizet (1 egység pl. 10Ft) mindegyik kiment játékosnak, amennyi a pillanatnyi eredménypontja. A "bennmaradtak" (ha többen vannak), folytathatják a játékot a leírtak szerint.

# **Kasszalicites kaláber** – pontozási összefoglaló

**A lapok pontértéke nem adu színekben**

| Lap | Pont |
|---|---|
| Ász | 11 |
| X | 10 |
| király | 4 |
| felső | 3 |
| alsó | 2 |
| IX | 0 |
| VIII | 0 |
| VII | 0 |
| VI | 0 |
| **Összesen** | **30** |

**A lapok pontértéke az adu esetén**

| Lap | Pont |
|---|---|
| alsó | 20 |
| IX | 14 |
| Ász | 11 |
| X | 10 |
| király | 4 |
| felső | 3 |
| VIII | 0 |
| VII | 0 |
| VI | 0 |
| **Összesen** | **62** |

**A maximálisan elérhető parti pontszám:**

| | | |
|---|---|---|
| aduszínben | 62 | 62 |
| többi színben | 3*30 | 90 |
| **összesen** | | **152** |

**Parti pontszám**: A felvevő ütéseiben hazavitt lapok pontértékeinek összege.
**Kasszapontszám**: A felvevő parti pontszáma és a birtokában lévő összefüggések (lásd lejjebb) pontértékeinek összege.

**Sorozat**: Sorozat alatt az **egyazon szín** sorban egymás után következő lapjait értjük az alábbiak szerint. A figyelembe veendő sorrend a természetes sorrend, azaz: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII. Természetesen a sorozat lapjainak egyazon játékos kézben kell lennie és **csak az adu színében számítanak**. A következő sorozatokat különböztetjük meg:

| | | |
|---|---|---|
| Béla | az adu király és felső | **20** |
| Terc | 3 egymás után következő adu | **20** |
| Kvart | 4 egymás után következő adu | **50** |
| Kvint | 5 egymás után következő adu | **100** |

(Terc a magyarban régebben "tere", híres tercek: terc ász béla, terc király béla.)

A sorozatok "hossza" alatt (a béla kivételével) az általuk tartalmazott lapok számát értjük, de ez már nevükből is kiderül.
**Megjegyzés:** Ha egy (vagy több) lap több sorozatban is szerepel, akkor azon sorozatok közül csak az egyik lehet érvényes. Ez a szabály nem vonatkozik a bélára, az – szabályos bejelentése esetén – mindenképpen érvényes.

| Kasszapontszám tartomány | Játékpont |
|---|---|
| 36 - 50 | **1** |
| 51 - 70 | **2** |
| 71 - 90 | **3** |
| 91 - 110 | **4** |
| 111 - 150 | **5** |
| 151 - 199 | **6** |
| 200 - | **7** |

**Vannak:** "Vannak" alatt négy azonos magasságú (különböző színjelzőjű) lapot értünk: alsóból, IX-esből, ászból, X-esből, királyból, felsőből – más lapokból nem értékelhető. Természetesen mind a négy lapnak egyazon játékos kezében kell lenni!

| | |
|---|---|
| Négy alsó | **200** |
| Négy IX-es | **150** |
| Négy Ász | **100** |
| Négy X-es | **100** |
| Négy király | **100** |
| Négy felső | **100** |

Összefüggéseket csak a felvevő jelenthet, ehhez (a béla kivételével – lásd a lejátszás leírásánál) közvetlenül az első kihívást követően meg kell mutatni azokat.

**Fontos:** Összefüggéseket csak a felvevő jelenthet, ehhez (a béla kivételével – lásd a lejátszás leírásánál) közvetlenül az első kihívást követően meg kell mutatni azokat.
Az összefüggések csak akkor számolhatók el, ha legalább egy ütést hazavitt a felvevő.