

Ramsli

/ www.ludens.hu

Bár hazard elemeket tartalmaz, de jó kezekben egy kitűnő hangulatú játék. Könnyen megtanítható "kezdőknek" is, ha a helyzet úgy kívánja. 3-5 személy játszhatja magyar kártyával.

Alapismeretek

Minden résztvevő 4 lapot kap, illetve a cserék után ugyancsak 4 lappal vesznek részt a lejátzásban azok, akik ezt vállalták. A **játék célja** minél több ütést megszerezni a négyből. Az a játékos, aki a licitálás során (először) vállalkozik játékra, az a **felvevő**. A felvevő ily módon azt vállalja, hogy **legalább két** ütést visz haza. A többi, a játékra még jelentkező játékos pedig, (ezáltal) **legalább egy** ütést megszerzésére vállalkozik.

A játék iránya minden szempontból az óra járásával ellentétes (jobb kéz felé), még az osztó is az előző osztó jobboldali szomszédja lesz.

A lapok ütőerő szerinti sorrendje (minden színben): ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII.

Az adut a licitálás folyamán a felvevőséget vállaló játékos határozza meg.

A ramslit tipikusan pénzre szokták játszani, mégpedig egy speciálisan kezelt kassza segítségével. A még üres kasszát az osztó tölti fel, egy 4-el osztható összeggel (a négy ütés okán), ez az "alap", aminek nagyságában előzetesen meg kell állapodni. Illetve a mindenkori osztónak mindig be kell tenni ezt a bizonyos összeget (az alapot) a kasszába.

Osztás

Az osztó beteszi az alapot a kasszába, majd kever, és baloldali szomszédjával elemelteti a paklit. Ezt követően megnézheti a pakli alsó lapját, ha elég jónak tartja, kiveheti magának (ezt "rablásnak" nevezik), de ennek az a következménye, hogy ő a felvevő, a rabolt lap (amit mindenkinek meg kell mutatni) színe az adu, és sajátmagának már csak 3 lapot fog osztani, illetve ilyenkor a licitálás elmarad, az osztás után a lapcsere következik.

Az osztó jobb kéz felé, kettesével oszt (először jobboldali szomszédjának, utoljára sajátmagának). Ha már mindenkinek meg van a négy lapja, kezdődik a licitálás.

Licitálás

Az osztó felüti (színével felfelé az asztal közepére teszi) a pakli felső lapját, amit ugyancsak joga van rabolni, azaz felvenni, és helyette egy lapot a kezéből letenni. A következmények most is hasonlóak, az osztó a felvevő, és a rabolt lap színe az adu, illetve ilyenkor a licitálásnak vége szakad.

Ha viszont az osztó nem rabolta az első felütött lapot, akkor minden játékosnak jogában áll felvevőnek jelentkezni. Azaz, ha valamelyik játékos úgy ítéli meg, hogy a felütött lap színe számára kedvező lenne adunak, akkor **koppantással** jelzi, hogy vállalja, hogy legalább 2 ütést hazavisz a lejátzás keretében. Melynek következtében ő lesz a felvevő, és a felütött lap színe az adu, illetve a licitálásnak ezzel vége szakad, kezdetét veszi a lapcsere.

Ha viszont senki sem "koppantott" az első felütött lapra (azaz senki sem vállalta a felvevőséget), akkor az osztó újabb lapot üt fel a pakli tetejéről, de ezt a lapot (és az esetleges továbbiakat) már nem rabolhatja. Egyébként, a második felütött és ezáltal adunak felajánlott lap tekintetében az eljárás azonos az első lapnál leírtakkal (aki akar, koppant). Az osztó tehát sorra üti fel a lapokat (úgy helyezve el azokat, hogy mindegyiket látni lehessen) mindaddig, míg valaki koppant, vagy, bár senki sem koppantott, de az aktuálisan felütött lap színe már a negyedik szín a felütött lapok színeinek sorozata tekintetében. Azaz amíg csak egy, két, vagy három színből vannak a felütött lapok addig - ha nincs kopogás - fel lehet ütni a következő lapot, pl. **makk, tők, piros, tők, tők, tők, tők** után még lehet felütni, de ha az **zöld** lesz, akkor már nem. (**Megjegyzés:** az előbbi példában a piros utáni tők után még azért van értelme a lapfelütésnek, mert valaki arra várhat, hogy bizonyos színből a magas lapok kimenjenek, és akkor fog majd koppintani.) Természetesen akkor is vége szakad a lapfelütésnek, ha netán kifogy a pakliból a lap. Amennyiben a lapfelütésnek bármely okból vége szakad, akkor a licitálásnak vége. Ha "koppantás" nélkül lett vége a licitálásnak, akkor új osztás következik, de amennyiben valaki koppintott, akkor ő a felvevő, és az utolsó felütött lap (amit a "koppintó" választott) színe az adu. A licitálás végén az osztó a felütött (s csomóba rakott) lapokat – az utolsó felütött kivételével – keverés nélkül a pakli alá teszi. Az utoljára felütött lap (amire koppantottak) viszont az asztalon marad.

Lapcsere

Licitálás után a felvevő kicserélheti 1, 2 vagy 3 lapját, ilyenkor előre le kell tennie az eldobni kívánt lapokat, és utána kapja meg az ugyanannyi újat. Vagy kérhet 1 auf-ot, ez esetben először az osztó felüti neki a pakli soron következő lapját és ő eldöntheti, elcseréli e arra valamelyik lapjával vagy sem. Csere esetén az eldobott lapot nem kell megmutatni.

A felvevő után a többi játékos is (jobbra, sorban egymás után, de az osztó - ha nem ő a felvevő - mindenképpen utoljára) cserélhet, az imént ismertettek szerint. Továbbá, ha egy játékos szándékozik részt venni a lejátzásban, azonban úgy ítéli meg, hogy nagyon rossz lapja van, kérhet 4 lapot + egy auf-ot, ekkor mind a négy lapját eldobja, felveszi a négy csukva kapott lapot, és még abból is kicserélhet egyet, az auf-ként felütött lapra.

DE amely játékos cserél, az egyúttal azt is vállalja, hogy részt vesz a lejátzásban és legalább egy ütést hazavisz.

Ha senki nem akar cserélni (azaz legalább egy ütésre vállalkozni), akkor az osztónak ez kötelessége (megjegyzés: a játéknak ebben a szakaszában felvevő, azaz két ütést vállaló már van). Amennyiben éppen az osztó a felvevő, akkor a baloldali szomszédjának kötelező játszani ilyen esetben s ezzel egy ütést vállalni (tehát ha nincs önként vállalkozó).

A csere közben a játékosok által eldobott lapokat az osztó mindig a pakli alá teszi, és alkalmasint (ha a "friss" lapok már kifogytak a pakliból) ezekből is ad a soron lévő (cserét kérő) játékosoknak.

Lejátzás

A lejátzás jobb kéz felé halad, a felvevő hív ki először, illetve ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.

Színre színt kell tenni, illetve, ha nincs a hívott színből, akkor adut kötelező tenni (adukényszer). Viszont felülütési kényszer nincsen (megjegyzés: szokták felülütési kényszerrel is játszani). A négy ütés után a lejátzásnak vége.

Elszámolás

Minden ütés után jár tulajdonosának a kassza egy negyede (ahány ütés annyi negyed kassza - ezért feltétel a négygel oszthatóság), még annak a felvevőnek is jár egynegyed kassza, aki csak egyet ütött, azaz végül is nem teljesítette vállalását. Viszont, ha a felvevő nem ütött legalább kettőt (csak egyet vagy egyet sem, azaz nem teljesítette vállalását), köteles a következő partihoz az aktuális parti kezdetére kialakult kassza összegének kétszeresét befizetni a kasszába. Ha a többi, a lejátzásban résztvevő játékos közül, valamelyik nem ütött egyet sem (azaz nem teljesítette vállalását), köteles a következő partihoz az aktuális parti kezdetére kialakult kassza összegével azonos összeget befizetni a kasszába. Természetesen az új osztó (mint mindig) még az alapot is befizeti a kasszába.

Látható, hogy a kassza ily módon hatalmasra duzzadhat. Ezért lehet kötött kasszával játszani, ami azt jelenti, hogy ha a kassza egy előre meghatározott összeg (limit: négygel osztható legyen) fölé nő, akkor az a fölötti részt kiveszik. A kasszából így kivett pénzt külön gyűjtik, és innen egészítik ki legfeljebb a megengedett mértékig a kasszát, amikor azt a játékosok "kinyerik". Az osztó által a parti elején a kasszába tett alap hozzáadódik az előző parti elszámolása révén keletkezett kasszához, akkor is, ha az éppen azonos a limittel.

* * *