

Röptetés

(60 lapos Tel pakli, 2-6 játékos)

Ez az apró "mókákat" :-)) összefogó – az utolsó ütést valamilyen értelemben favorizáló játékokkal rokon – játék a játszókra bízva, hogy aduval vagy nélküle kerülni, avagy elkapni igyekezzenek az utolsó ütést. Nevét azon kártyás konvenció révén kapta, miszerint bizonyos kártyajátékokban "madarakként" emlegetik az utolsó ütéseket (pl. a Királyhívásos tarokk /Königrufen/), no és itt a "madarak" célja a játék elején bizonytalan, illetve a játékos folyamatosan röpködnek a keretbe fogott elemi játékok között. Ráadásul a lapok egy részének leválogatása is egyfajta jobbra röptetéssel történik. A játék specialitása még, hogy a játékosok számától függően az öltönyök száma 3 vagy 4.

Vidám családi időtöltések, partis összejövetelek kedves, különleges szórakozása lehet ez az egyszerű játékelemek keretbe foglaló [compendium games], lapleválogató, ügyességi, ütéses játék [trick taking game].

Alapismeretek

A 60 lapos (német színjelzős /Tel/) kártyapakliból lehet összeállítani az osztó paklit a játékosok szám függvényében. Az öltönyök száma 2-3 játékos esetén 3 (**45 lap**), illetve 4-6 játékos esetén 4 (**60 lap**). Az egy-egy öltönyben szereplő 14 lap: 1,...,10, U, O, K, A (U:alsó, O:felső, K:király, A: ász), illetve a pakli további négy lapja a botosok (B).

A lapok rangja (rangértéke), melyeket pl. az ütések hazavitele tekintetében figyelembe kell venni: számos lapoknak a névértékük (pl. 7-esnek 7), ászoknak 12, egyéb figurás lapoknak 11 (ezen figuráslapok egymás közötti növekvő rangsorrendjük: U,O,K), a botosok rangértéke változó (lásd később).

3-6 játékos esetén (a két játékos esetét lásd később) a játékosok azonos számú lapot kapnak az osztótól, illetve további egy laphoz jutnak egy "lapleválogatás" révén. Két lap cserélhető talon szerepében jár körbe a licitálás folyamán ("**cseretalon**"). Az osztó pakliból maradt lapok pedig – enyhe bizonytalanságot teremtve – tartalékot képeznek ("maradék pakli"), mely utóbbiakból később a felvevő, ha fizet érte, még cserélhet ("**síbolás**").

Az említett lapcsoportok lapjainak száma a játékosok szám függvényében (3-6 játékos esetén):

Játékos	Osztott	Leválogatott	Cseretalon	Maradék pakli
3	11	1	2	7
4	11	1	2	10
5	9	1	2	8
6	8	1	2	4

Az osztott és a leválogatott lapok együttesen adják a kézi lapokat.

Megjegyzés: A továbbiakban a játék egy osztásból, egy licitálásból, illetve e licitálás keretében meghatározott elemi játék lejátzásából álló szakaszát "partinak" [frame] nevezzük.

Az osztó pakli négy speciális lapja a **botosok** (B) – ezek, bár szerves részei az osztó paklinak, de nem (!) tartoznak egyik öltönyhöz sem, nem tekinthetők figurás lapnak, illetve (kivéve a szlem és a volát játékokat – lásd később) nem kerülnek adu funkcióba sem. A botosok rangja változó (lásd később), egymás közötti növekvő rangsorrendjük:
zöld B, makk B, tök B, piros B.

Elemi játékok

A játékosok licitálás keretében kiválasztják az elemi játékot, amit le fognak játszani – a legmagasabb ajánlatot tevő játékos (a licitálás győztese) a "felvevő".

A választható elemi játékok egy részében az előnyös, ha egy játékos minél kevesebb ütést visz haza, más esetekben pedig az, ha minél többet, sok esetben az utolsó ütés a lényeges. Az alábbiakban a "maximális ütésszám" alatt azon játékos által hazavitt ütések számát értjük, akinél több ütést egyik játékos sem vitt haza – nyilván több ilyen játékos is lehet. A "minimális ütésszám" fordított, de hasonló értelmű.

Az elemi játékok (egyben licit fokozatok) növekvő rangsorrendben a következők:

1. **Trisák (Trischak):** A minimális ütésszámot teljesítő játékos/játékosok kapnak díjazást, a maximális ütésszámot teljesítő játékos/játékosok a kasszába (is) befizetnek (nincs adu).
 2. **Triumph:** Adut kell bemondania a felvevőnek. A maximális ütésszámot teljesítő játékos/játékosok kapnak díjazást, a minimális ütésszámot teljesítő játékos/játékosok a kasszába (is) befizetnek.
 3. **Madaras:** Az utolsó és az utolsó előtti ütésért jár díjazás, illetve minden ütés hazaviteléért, a minimális ütésszámot teljesítő a kasszába (is) befizetnek (nincs adu).
 4. **Kerülős:** Utolsó ütést igyekezni kell elkerülni – az utolsó ütést hazavivő játékos befizet a kasszába – azonban a minden ütést hazavivő játékos nem fizet, sőt díjazás jár neki (nincs adu).
 5. **Adus abszolút:** Bemondója adu bemondása mellett arra vállalkozik, hogy az ütések többségét hazaviszi (pl. 12 lapnál 7 ütés, 9 lapnál 5 ütés).
 6. **Adus ulti:** Adu bemondása mellett az utolsó ütés **aduval** való hazavitelének előre bevállalása (bónusz jár, ha ez az **adu** 1-essel vagy 2-essel történik).
 7. **Abszolút:** Bemondója (adu nélkül) arra vállalkozik, hogy az ütések többségét hazaviszi (pl. 12 lapnál 7 ütés, 9 lapnál 5 ütés).
 8. **Mizer:** Bemondója arra vállalkozik, hogy legfeljebb két ütést csinál (nincs adu, továbbá a "botosok" rangja 0, azaz minden más lap rangosabb náluk, továbbá a felülütés kötelező – terítve nem játszható).
 9. **Betli (Bettel):** Annak előre bevállalása, hogy nem visz ütést haza a bemondó (nincs adu, továbbá a "botosok" rangja 0, azaz minden más lap rangosabb náluk, továbbá a felülütés kötelező).
 10. **Ulti:** Utolsó ütés hazavitelének előre bevállalása – adu nélkül (bónusz jár, ha ez valamely 1-essel vagy 2-essel történik).
 11. **Adus szlem:** A játékos szám függvényében legalább 9/9/8/7 ütés hazavitelének előre bevállalása adu bemondásával (az utolsóütésért bónusz jár; a "botosok" rangját lásd később).
 12. **Terített betli:** Olyan betli, amelynél (3-6 játékos esetén) az első ütés hazavitele után a felevő kivételével minden játékos kiteríti lapjait és úgy folytatják le a lejáttszást – azonban beszélgetniük nem szabad. Két játékos esetén mindkét játékos kiteríti lapjait.
 13. **Szlem:** Ugyan az mint az "adus szlem" de adu nélkül (az utolsóütésért bónusz jár; a "botosok" rangját lásd később).
 14. **Adus volát:** Az összes ütés hazavitelének előre bevállalását jelenti adu bemondásával (az utolsóütés 1-essel vagy 2-essel történő hazaviteléért bónusz jár; a "botosok" rangját lásd később).
 15. **Volát (Valat):** Az összes ütés hazavitelének előre bevállalását jelenti adu nélkül (az utolsóütés 1-essel vagy 2-essel történő hazaviteléért bónusz jár; a "botosok" rangját lásd később).
- (A díjazást lásd az elszámolás résznél.)

Fontos: Az 1. 2. 3. és 4. fokozat nem jelenti a felvevő "vállalását", csak az illető elemi játék kiválasztását. Ezzel szemben a többi licitfokozat a szóban lévő elemi játék bevállalását jelenti a leendő felvevő részéről – azaz nem teljesítése esetén "fizetni" kell.

Megjegyzés: A fenti elemi játékokat a Kerülős kivételével két osztályba soroljuk:

- **"Pozitív játékok":** Triumph, Madaras, Adus ulti, Ulti, Adus szlem, Szlem, Volát, Adus volát;
- **"Negatív játékok":** Trisák, Betli, Terített betli.

A **Kerülős** nem tartozik egyik osztályhoz sem.

Továbbá **adus játéknak** nevezzük az olyan játékokat, melyek esetén az egyik öltöny adunak van kikiáltva – ilyenkor a felvevő határozza meg, melyik öltöny legyen az.

További kunsztok: Nem kell, nem is szabad őket bejelenteni – teljesülésük szerint megtörténik az elszámolás. **Volát, adus volát, szlem, adus szlem, mizer, betli, és terített betli esetén nem** számolhatók el! Ha egy "botost" (bármelyiket) nem az eredeti tulajdonosa visz haza egy ütésben akkor a következő két esetben van fizetés vonzata:

- ha az illető botost tartalmazó ütést egy nem adu öltönyű lappal vitték haza (ide tartozik az adus, de a nem adus játék esete is), akkor ez **"elfogásnak"** minősül és az elfogó (az illető botost hazavivő) játékosnak jár díjazás;
- ha az illető botost tartalmazó ütést egy adu lappal vitték haza, akkor ez **"elvesztésnek"** minősül és az illető botos eredeti tulajdonosa fizet a kasszába.

(Természetesen, ha egy botossal eredeti tulajdonosa képes ütést hazavinni, az önmagában véve nem minősül se elfogásnak, se elvesztésnek.)

Ezekre a kunsztokra a kontrák (lásd később) hatása nem vonatkozik.

Az elfogáshoz és ez elvesztéshez kapcsolódó kifizetést **közvetlenül az illető ütés hazavitele után** teljesíteni kell.

Az elszámolás alapelvei

Az elszámolás zsetonokkal és két kassza – az **"ulti"** és a **"szlem" kassza** (két felcímkézett edény megfelel) – segítségével történik. Az elszámolást célzó fizetések pedig két alapvető kategóriába sorolhatók: azonnali fizetés a játékosok között, valamint kasszába való befizetés, illetve azok tartalmának elnyerése – ez utóbbi hozhatja a jelentősebb nyereményeket, illetve bukás esetén a veszteségeket is. Ha valamelyik kassza kiürül, mindaddig csak az első négy elemi játék közül lehet választani, amíg az illető kassza tartalma el nem ér (vagy túl nem halad) egy a játék előtt meghatározott értéket (**"limit"**, pl. annyiszor 10 zseton, ahány játészó van) – ez vonatkozik az egész játék kezdetére is, mindegyik kassza tekintetében. (Pontosabban lásd az elszámolás szakaszban.) Továbbá az osztó minden parti elején (az osztás előtt) betesz mindegyik kasszába 5-5 zsetont (függetlenül attól, hogy üresek vagy sem).

Hogy előkerüljenek további nagy játékok nevei e kis játékkompozíció kapcsán – hasonló elszámolási módozatot alkalmaz a Dán tarokk, a L'hombre, illetve egykor "ultimó kassza" néven a Magyar tarokk és az Alsós játék is.

A játék szerkezeti leírása

(A két játékos esete a leírás végén található, előbb a **3-6 játékos esete** olvasható.)

- Osztás és leválogatás
- Licitálás
- Síber (a felvevő speciális lapcseréje)
- Kontrák
- Lejátszás
- Elszámolás

Osztás

Az első osztót kisorsolják, a következő osztó a jelenlegi osztó jobboldali szomszédja lesz.

Az osztó minden parti elején (az osztás előtt) betesz mindegyik kasszába 5-5 zsetont (függetlenül attól, hogy üresek vagy sem).

Az osztás módja: Az osztó keverés és balra emeltetés után jobb kéz felé (sorban haladva) minden játékosnak kiosztja (a játékos szám függvényében – lásd a korábbi táblázatot) a szabályszerinti számú lapot. Majd két lapot színével lefelé az asztalra tesz (ez a **"cseretalon"**). Ezt követően a játékosok számával megegyező számú lapot (pluszban) saját magának ad (pl. öt játékosnál még 5 lapot). A pakli többi lapját színével lefelé az asztalra teszi – **"maradék pakli"**. Az osztó, miután értékelte lapjait, (a játékos szám függvényében – lásd a korábbi táblázatot) a szabályszerinti számú lapot megtart, a többi színükkel lefelé jobboldali szomszédja elé csúsztatja, aki felveszi azokat és hasonlóan jár el (szabályszerinti számú lapot megtart, a többi lapot színével lefelé jobboldali szomszédja elé csúsztatja) – minden játékos így jár el. Az utolsó játékos (az osztó baloldali szomszédja) már csak 1 plusz lapot kap.

Licitálás

Az osztást követően kezdetét veszi a licitálás, mely folyamán kiderül, melyik elemi játékot játsszák a játékosok az aktuális partiban. Minden játékos önállóan vesz részt játékban (nem alakítanak szövetségeket). Az osztó indulásával a játékosok jobb kéz felé sorra nyilatkoznak.

Két féle nyilatkozatot tehetnek:

- egy választható **elemi játék** játékra javaslása (ami egy licitfokozat), pl. triumph, ulti, szlem ... – az ilyen az **"aktív licitfokozat"** bemondás (másképp fogalmazva: **aktív licitálás**);
- ha egy játékos nem szándékozik elemi játékot választani/javasolni, akkor **passzol** – ez azonban nem számít "aktív" licitálásnak.

Fontos, hogy a licitálás folyamán be kell tartani a "licitálás lebonyolítási keretszabály" (lásd később).

Ha az első megszólalások tekintetében minden játékos passzol, akkor ugyan az a játékos, aki osztott, újra oszt. Azonban, az ilyen újraosztást követő licitálási körben az első olyan játékosnak, akinek ez éppen nem tilos (lásd később), kötelező passztól különböző nyilatkozatot tenni (tehát egy lebonyolított parti utáni első osztást követően csak egy újraosztás lehetséges).

Amennyiben valaki mondott már aktív licitfokozatot, akkor a további aktívan licitáló **csak rangosabb** licitfokozatot mondhat, mint az előtte aktívan licitáló játékos. Pl.: Trisák < Madaras < Kerülő < Betli...

Talonszere: A licitálás alatt az aktívan licitáló játékos **cserélhet a "cseretalonból"**. Azaz a licitálás tekintetében soron lévő játékos, ha aktívan akar licitálni, felveszi a cseretalont és bemond egy elemi játékot, majd letesz két döntése szerinti, **de nem "botos"** lapot színével lefelé az asztalra – ez az új cseretalon melyet a következő aktívan licitáló vehet fel (tehát "botost" tilos letenni). Ha azonban egy játékos passzolni szándékozik, akkor nem nyúlhat a talonhoz – másképpen fogalmazva, ha felvette a cseretalont, akkor aktív licitfokozatot köteles bemondani.

Licitálás lebonyolítási keretszabálya

A játék kezdetén, illetve ha valamelyik esetleg mindkét kassza kiürül, a játékosok az illető kassza feltöltését az első négy (1-4.) elemi játék bemondásával végzik – azaz ebben a játékszakaszban csak az első négy elemi játék közül választhatnak (ezek összefoglaló neve ilyen esetben/ilyen szakaszban **"kötelező bemondások"** – fontos, hogy ezen négy játék bemondása/javaslata nem jelenti a felvevő "vállalását", csak az illető elemi játék kiválasztását), és ezek közül is csak azokat, amit még nem választott az illető játékos ebben a szakaszban (pontosabban lásd később). Ennek a **"kötelezőszakasznak"** akkor van **vége**, ha az illető kassza (ha mindkettő ki volt ürülve, akkor mindkét kassza) tartalma elér (vagy túl halad) egy a játék előtt meghatározott értéket (**"limit"**: pl. annyszor 10 zseton, ahány játékos van).

A kötelezőszakaszok tekintetében egy **táblázatban nyilván kell tartani**, hogy melyik játékos, melyik "kötelező bemondást" választotta már ki – lásd még a lenti megjegyzést. Egy ilyen licitszakasz lebonyolítása a következő keretszabály alapján történik:

- Az adott partiban a játékok bemondását/kiválasztását – a licitálás keretében – az aktuális osztó kezdi és jobb kéz felé sorra nyilatkoznak a játékosok.
- A licitálással kapcsolatos korábban leírt szabályokat be kell tartani.
- Amíg egy játékosnak vannak még olyan "kötelező bemondásai", amelyeket még nem választott, addig csak azok közül mondhat be (tehát azon 1-4. elemi játékot sem mondhatja, amelyeket már választott ebben a kötelező licitszakaszban).
- Ha van még olyan játékos, aki nem választott még minden kötelező bemondást, akkor az a játékos, aki már minden kötelező bemondását választott, csak passzolhat.
- Ha a **"kötelezőszakasznak"** a leírtaknak megfelelően (limit elérés) vége szakad, akkor a további partikban (amíg valamelyik kassza ki nem ürül) – a licitálással kapcsolatos korábban leírt szabályok betartása mellett – a játékosok szabadon licitálhatnak (bármelyik elemi játékot választhatják/bemondhatják).

Megjegyzés: A kötelező szakasz hossza jól szabályozható a "limit" értékének megfelelő beállításával.

Várhatóan hamarabb megtelik az illető kassza, mint még a játékosok mindegyike minden "kötelező bemondást" kiválasztott volna, így jó gyakorlat, ha a fent említett nyilvántartási táblázatot több egymás utáni kasszafeltöltés esetén folytatólagosan alkalmazzák. Amennyiben egy kasszafeltöltés alkalmával betelik ez a táblázat (azaz mindegyik játékos választott már minden kötelező bemondást) és az illető kassza még nem telt meg, akkor új (üres) táblázatot kell kezdeni.

Ha (egy adott partiban) a licitálás alatt a legutóbbi aktív licitfokozat bemondása után mindenki más passzolt vagy nincs már bemondható magasabb licitfokozat (ez utóbbi pl. a kötelező szakaszban a Kerülő elemi játék bemondása után áll elő vagy általában a Volát esetén), akkor a **licitálásnak vége**. Az utolsó licitfokozatot bemondó játékos a **felvevő**, aki adus játék esetén meg fogja határozni az adut. Ezt követően a cseretalont (2 lap) félre kell tenni – nem szabad a maradék pakliba vagy fölé, alá tenni!

A speciális lapcsere ("síber"): A játék ezen a pontján – a licitálást követően, de még az esetleges kontrázások előtt – a felvevő felütheti (hogy mindenki lássa) a maradék pakli felső lapját, ha fizet mindegyik kasszába 2 zsetont. Ha a felüthető lap **adu** (adus játék esete vagy megnevezett potenciális adu /lásd később/),

ász, 2-es, vagy 1-es, akkor felveheti a kezébe (ha akarja). Ha felvehette és felvette, akkor felütheti a maradék pakli következő lapját, mellyel kapcsolatban ugyan az a szabály, sőt teheti ezt mindaddig (ha akarja), amíg a leírt feltételek valamelyike fenn áll, és a maradék pakliban van még lap. Azonban, ha nem jön a feltételeknek megfelelő lap, vagy úgy dönt, hogy nem veszi fel az aktuális lapot, akkor a folyamat leáll. Ha azonban valamelyik legálisan felütött lap egy **botos**, akkor ezt a botost és a maradék pakli minden további lapját a kezébe veheti – természetesen erre akkor is lehetősége van, ha már az első felütött lap egy botos (a botos utáni lapokat, ezen esetekben már nem kell megmutatni a többi játékosnak). Mindkét esetben mérlegelés után, annyi lapot, amennyit felvett színével lefelé a maradék paklira tesz – **tilos azonban letenni** bármelyik **botost**. Ezt követően játékosok kezeiben lévő (szabályszerinti számú) lapon kívüli (az asztalon lévő) lapokat sem megnézni, sem használni nem szabad.

Megjegyzés: A játékosok (még a játék előtt) megállapodhatnak úgy, hogy amennyiben a leírtak szerinti "síbolás" leáll (azaz nem jutott el a felvevő a maradék pakli aljáig), a felvevőnek lehetősége van ugyanezt a folyamatot a maradék pakli aljáról fölfelé is beindítani. Persze ezért előírható további 2-2 zseton befizetése a kasszába.

Ha a játék nincs épen egy **"kötelező szakaszban"** (lásd előbb), akkor a játék ezen pontján (pl. ha jó lapokat tudott "síbolni") a felvevő (de csak ő) mondhat a licitálásban mondottnál **rangosabb licitfokozatot** – erre időt kell hagyni.

Megjegyzés: Ez utóbbi lehetőség miatt, ha a felvevő síbolni szándékozik, akkor síbolás előtt (potenciális aduként) meg kell neveznie egy öltönyt akkor is, ha a licitálásban nem adus játékot mondott be! Ezen öltöny lapjait a fentiekben leírt módon kiveheti a maradék pakliból. Mindez nem kötelezi arra, hogy adus játékra javítson.

Miután a felvevő választása/vállalása véglegessé vált a felvevő adus játék esetén **bemondja az adu öltönyt** (ha még korábban nem tette).

Kontrázás

Közvetlenül a lejátzás megkezdése előtt a felvevő jobboldali szomszédjának kezdeményezésével jobb kéz felé a játékosok sorra nyilatkoznak a kontrák tekintetében.

Kontrázás

(Csak az ötödik elemi licitfokozattól kezdve lehetségesek.)

A többi játékos bármelyike (akár mindegyik is) "kontrát" mondhat a felvevő által választott/bemondott elemi játék tekintetében – amennyiben az nem az első négy fokozat valamelyike, azaz az 5. vagy annál rangosabb. Ilyen esetben a felvevő erre "rekontrával" válaszolhat – az őt ért kontra viszonylatában.

Kontra: A kontrázónak kétségei vannak a felvevő vállalásának teljesíthetősége felől. A kontra megduplázza az adott elemi játék teljesítése vagy elbukása következtében számolt díjat a kontrázó és felvevő viszonylatában.

Rekontra: A rekontra a felvevő azon véleményét fejezi ki, hogy a szóban lévő vállalást az ellenfél kételyei (kontrája) ellenére is biztosnak látja. A rekontra még egyszer megduplázza a kontra által már egyszer megduplázott értékeket, azaz ilyenkor már négyszeres értékek lesznek érvényesek (a kontrázó és felvevő viszonylatában).

Tehát kontrát mondani csak, akkor lehet, ha a felvevő választása az 5. vagy annál rangosabb fokozat (azaz ez már vállalás is a felvevő részéről) – nyilván a felvevő nem mondhat kontrát, csak rekontrával válaszolhat (név szerint) az őt ért kontrára. Továbbá a kontra és a rekontra a kontrázó és a felvevő viszonylatában érvényes és befolyásolja a díjazást. Ha egy játékos nem kontrázta a felvevő vállalását, akkor viszonylatukban az eredeti díjak érvényesek.

Az adott elemi játékkal együtt teljesíthető (csatolt) teljesítésekre (pl. a szlemmel együtt teljesített utolsó ütésre) a kontráknak nincs hatása.

Lejátszás

Minden játékos önállóan játszik és szerzi pontjait. A lejáttszást a felvevő kezdheti, de **átadhatja** a kezdés jogát jobboldali szomszédjának (akinek ilyenkor kötelező az indulás) – majd jobb kéz felé sorra ráadnak a játékosok. Ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.

A játékos aki, **legalább két botost** a kezében tart, ezt bejelentheti a lejáttszás első körében vagy akár később a lejáttszás alatt, de utoljára akkor, mikor az első botost kijátssza (kihívja vagy ráadja). Ha bejelentette, akkor minden játékos fizet neki botosonként 2 zsetont.

Lejátszási szabályok:

- A lejáttszás folyamán kötelező a kihívott lap öltönyével azonos öltönyű lapot ráadni, ha van ("öltönykövetési" szabály) – adura persze adut.
- A **"Kerülős" játék esetén** (csak ott - "kislap ráadási" szabály), ha a ráadó játékosnak nincs a kihívott lappal azonos öltönyű lapja, köteles (nyilván más öltönyből) a hívott lapnál kisebb rangú és egyben 8-asnál kisebb rangú lapot ráadni. Ha nincs a hívott lapnál kisebb rangú lapja, akkor csak 8-asnál kisebb rangú lapot kell tennie, ha van ilyen. Ha nincs ezen feltételeknek megfelelő lapja, akkor bármely lapját ráadhatja (a botosok minden lapra rátehetők – lásd később).
- Ha van adu, adukényszer is van, egyébként nyilván nincs. Azaz adus játék esetén, ha nincs a hívott nem adu öltönyből, kötelező adut ráadni – ha sem a hívott öltönyből, sem adu nincs, akkor bármely lap ráadható.
- Felülütési kényszer **csak** a mizerben, betliben és a terített betliben van! A felülütés az aktuális ütés legrangosabb lapja vonatkozásában értendő (tehát a soron lévő játékos az addigi legrangosabb lapot kell, felülüsse, ha tudja – egyébként bármely /szabályszerinti/ lapot ráadhat). Ha nem adu és adu is van az ütésben, akkor a soron lévő játékos – ha nincs neki a hívott öltönnyel megegyező öltönyű lapja, akkor – az adott ütésben lévő legrangosabb adut kell, hogy felülüsse.
- Az ütést az viszi haza, aki adu nélküli ütés esetén a hívott öltönyből a legrangosabb lapot tette bele (hívta ki vagy adta rá), vagy a legrangosabb adut tette bele.

A "botosok" tulajdonságai:

A botosok tulajdonságai (ha speciálisan a szabály másképpen nem rendelkezik) az ütések hazavitele tekintetében a következő:

- öltönyhöz nem tartoznak, saját öltönyt nem képeznek, nem számítanak a figuráslapnak és adunak sem;
- egy ütésben bármilyen öltönyű lapra rá lehet tenni bármelyik botost, illetve bármelyik botos rátehető a másik botosra is;
- egy kihívott botosra bármilyen öltönyű lapot rá lehet tenni;
- ha egy ütés első lapjai botosok, de az ezeket követő lap nem az, akkor ennek a lapnak az öltönye jelenti meg a "hívott öltönyt", amire vonatkozik a "öltönykövetési" szabály az aktuális ütés vonatkozásában – illetve ez az öltöny az alapja annak is, hogy ki viszi haza az ütést;
- ha egy ütés több első lapja botos, akkor az azt követő nem botos lap öltönye a meghatározó az előző pont szerint (akkor is ha csak az utolsó lap nem botos) – ha mindegyik lap botos egy ütésben, akkor a botosok rangsorrendje dönti el kié lesz ez az ütés;
- az utolsó ütés kivételével bármelyik botos rangosabb bármelyik **nem adu** öltöny 10-esnél és az annál alacsonyabb rangú lapoknál is, illetve bármely öltöny figurás lapjai rangosabbak a botosoknál;
- a Kerülős játék kivételével az utolsó ütésbe került botos rangja 0 (azaz ez utóbbi esetben minden más lap rangosabb nála), Kerülés játékban azonban a rangja az utolsó ütésben is az előző pont szerinti;
- az adunak választott öltöny (ha van ilyen) mindegyik lapja rangosabb bármelyik botosnál;
- a botosok egymás közötti rangsorrendje: **zöld B, makk B, tök B, piros B**.

Azonban más a helyzet **mizer, betli, szlem és volát esetén** - de csak ezeknél:

- Mizer, betli és terített betli esetén a botosok rangja 0, azaz minden más lap rangosabb náluk – egymás közötti rangsorrendjük az előbb megadott. Tehát ilyenkor a botosok automatikusan minden más lapnál alacsonyabb rangúak egyazon ütésbe kerülésük tekintetében.
- A felvevő, aki adus szlemet, szelemet, adus volátot, vagy volátot vállalt - közvetlenül a lejáttszás előtt - a legrangosabb aduvá kiálthatja ki a kezében lévő botost/botosokat (a nála lévő mindegyiket). Az így felmagasított botos aduvá válik (ennek megfelelően kell kezelni az öltönykövetés és az adukényszer tekintetében) és minden más lapnál rangosabb egyazon ütésbe kerülésük tekintetében. Adu nélküli esetben csak ezek a botosok számítanak adunak. Az a botos, amelyik nincsen a felvevő kezében automatikusan 0 rangúvá válik, azaz minden egyéb lap rangosabb lesz nála.

Megjegyzés:

- A "Kerülő" játék esetén, a stratégia lényege az, hogy a játék kezdeti szakaszában erős lapok hívásával elő kell készíteni az utolsó ütés hazavételének elkerülését – ráadásul úgy hívni, hogy az ellenfeleknek ki keljen adni kisebb lapjaikat (lásd a lejátszási szabályokat) és így magas lappal hazavitt utolsó ütés révén több zsetont keljen fizetnie az illető játékosnak.
- A "Madarasnál" de főleg az "Ultinál" pedig az előre tervezett öltöny elegendően magas lapját kell megtartania az utolsó ütésre és nagyon javallott az utolsó előtti ütest is haza vinni, hogy megszerezzük a kihívás jogát az utolsó ütéshez. Természetesen, ha lehetséges a megfelelő 2-essel vagy 1-essel hazavinni az utolsó ütest, akkor ezt kell jól előkészíteni.
- Adus ultinál el kell érni, hogy a többi játékosnál ne maradjon (rangosabb) adu az utolsó ütésre.
- Az öltönykövetési szabály, illetve a Kerülő játék esetén a "kislap ráadási szabály" megszegője büntetésként (előre megállapodott számú, pl. 5) zsetonokat fizet mindkét kasszába.

A kézi lapok számával azonos ütés (összütés) hazavitele után a lejátszásnak vége.

Elszámolás

A "Licitalás lebonyolítási keretszabálya" szakaszban szerepel hogyan kell az "ulti" és "szlem" kasszát feltölteni a játék elején, a partik elején (lásd az osztó köteleességét), és ha kiürül, illetve hogy mennyi zsetont kell fizetni, kasszába tenni a felvevő speciális lapcseréje (síber) esetén. Az alábbiakban az olvasható – a játszott elemi játék tekintetében – hogy megy a fizetés a játékosok között, mikor melyik kassza tartalmát nyeri meg a parti győztese, illetve mennyit fizet a felvevő, ha elbukja vállalását, avagy egy sikertelenül játszó játékos a többi játékosnak és/vagy a kasszába.

A játékos aki, **legalább két botost** a kezében tart, ezt bejelentheti a lejátszás első körében vagy akár később a lejátszás alatt, de utoljára akkor, mikor az első botost kijátssza (kihívja vagy ráadja). Ha bejelentette, akkor minden játékos fizet neki botosonként 2 zsetont.

Trisák esetén:

- A minimális ütésszám legyen x , minden ennyit ütest hazavivő játékos kap minden más játékostól 1 zsetont. Továbbá, ha a maximális ütésszám y , akkor minden ennyi ütest hazavivő játékos (az előbbieken túl) befizet a célkasszába (ha egy kassza van feltöltés alatt, akkor abba, ha mindkét kassza vagy ha nem kötelező szakaszban van a játék, akkor abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor – egyébként választhat melyikbe) **y zsetont**;
- Ha mindenki ugyanannyit ütött, akkor mindenki befizet az említett kasszába 3 zsetont.

Triumph esetén:

- A maximális ütésszám legyen y , minden ennyit ütest hazavivő játékos kap minden más játékostól 1 zsetont. Továbbá – ha a minimális ütésszám x – akkor, minden ennyi ütest hazavivő játékos (az előbbieken túl) befizet a célkasszába (ha egy kassza van feltöltés alatt, akkor abba, ha mindkét kassza vagy ha nem kötelező szakaszban van a játék, akkor abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor – egyébként választhat melyikbe) **összütésszám- x zsetont**;
- Ha mindenki ugyanannyit ütött, akkor mindenki befizet az említett kasszába 3 zsetont.

Madaras esetén:

- 1 zseton jár minden más játékostól az utolsó ütest hazavivő játékosnak, illetve még +1 zseton, ha ezt egy 2-essel vagy 1-essel tette;
- 1 zseton jár minden más játékostól az utolsóelőtti ütest hazavivő játékosnak, illetve még +1 zseton, ha ezt egy 2-essel vagy 1-essel tette;
- 2 zseton jár minden más játékostól annak a játékosnak, aki minden ütest hazavitte, még +1 zseton, ha az utolsó ütest 2-essel vagy 1-essel vitte haza, ugyancsak +1, ha ugyan ez a helyzet az utolsóelőtti ütes tekintetében;
- A minimális ütésszám legyen x , akkor minden ennyi ütest hazavivő játékos (az előbbieken túl) befizet a célkasszába (ha egy kassza van feltöltés alatt, akkor abba, ha mindkét kassza vagy ha nem kötelező szakaszban van a játék, akkor abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor – egyébként választhat melyikbe) **összütésszám- x zsetont**. Pl. ha az egyik játékos minden ütest hazavitt, akkor a többiek mindegyike **összütésszámnyi** zsetont fizet a megfelelő kasszába.

Kerülős esetén:

- Az utolsó ütés hazavételét lehetővé tevő kártyalap rangértékének megfelelő zsetont kell az utolsó ütest hazavívó játékosnak – amennyiben nem vitte haza az össze ütest – befizetni a célkasszába (ha egy kassza van feltöltés alatt, akkor abba, ha mindkét kassza vagy ha nem kötelező szakaszban van a játék, akkor abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor – egyébként választhat melyikbe). A lapok rangja (rangértéke) e tekintetben: számos lapoknak a névértékük (pl. 7-esnek 7), ászoknak 12, egyéb figurás lapoknak 11, a botosok rangértéke e tekintetben 10;
- 2 zseton jár az összes ütest hazavívó játékosnak – minden más játékostól.

Adus abszolút, abszolút, mizer esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 3 zsetont kap;
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor, annyi zsetont, amennyit nyert volna, ha teljesíti a vállalását.
- Másért, más esetben nincs díjazás.

Betli esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 4 zsetont kap;
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor, annyi zsetont, amennyit nyert volna, ha teljesíti a vállalását.
- Másért, más esetben nincs díjazás.

Adus ulti és Ulti esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 2 zsetont kap, illetve még +1 zsetont, ha ezt (adus esetben adu, egyébként bármely) 2-essel vagy 1-essel tette, továbbá kiveheti az "ulti" kassza tartalmát;
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet az **"ulti" kasszába**, annyi zsetont, amennyi abban éppen van, plusz még annyiszor 2 zsetont, ahány játékos van rajta kívül;
- 1 zseton jár minden más játékostól annak a játékosnak (bárki legyen az), aki minden ütest hazavitt;
- Másért, más esetben nincs díjazás.

Terített betli esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 7 zsetont kap;
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet abba a kasszába, amelyikben kevesebb zseton van az adott játékos befizetésekor, annyi zsetont, amennyit nyert volna, ha teljesíti a vállalását.
- Másért, más esetben nincs díjazás.

Adus szlem és szelem esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 3 zsetont kap, még +1 zsetont, ha az ultit is teljesítette (adus esetben aduval), illetve további +1 zsetont, ha ez utóbbit (adus esetben adu, egyébként bármely) 2-essel vagy 1-essel tette, ráadásul kiveheti a "szlem" kassza tartalmát;
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet a **"szlem" kasszába**, annyi zsetont, amennyi abban éppen van, plusz még annyiszor 3 zsetont, ahány játékos van rajta kívül;
- 1 zseton jár minden más játékostól, annak a játékosnak (bárki legyen az), aki minden ütest hazavitt, illetve annak is, aki teljesítette az ultit (adus esetben aduval) – utóbbi esetben további +1 zseton, ha ezt (adus esetben adu, egyébként bármely) 2-essel vagy 1-essel tette;
- Másért, más esetben nincs díjazás.

Adus volát és Volát esetén:

- Ha felvevő teljesítette vállalását, akkor minden más játékostól 3 zsetont kap, még +1 zsetont, ha (adus esetben adu, egyébként bármely) 2-essel vagy 1-essel viszi haza az utolsó ütest, ráadásul kiveheti **mindkét (!) kassza** tartalmát.
- Azonban ha nem tudta teljesíteni (azaz bukott), akkor befizet mindkét kasszába, annyi zsetont, amennyi az illető kasszában éppen van, plusz még annyiszor 3 zsetont, ahány játékos van rajta kívül.
- Volát bukás esetén 1 zseton jár minden más játékostól, annak játékosnak (bárki legyen az, akár a volát elbukója is), aki teljesítette az ultit – utóbbi esetben további +1 zseton, ha ezt (adus esetben adu, egyébként bármely) 2-essel vagy 1-essel tette;
- Másért, más esetben nincs díjazás.

A kontra kétszerező, rekontra négyszerező hatással vannak a fenti (aktuálisan alkalmazandó) díjakra. Azonban az adott elemi játékkal együtt teljesíthető (csatolt) teljesítésekre (pl. a szlemmel együtt teljesített ulti, vagy elfogás, elvesztés) a kontrák hatása **nem vonatkozik**.

A további kunsztok díjazása:

- **Elvesztés** teljesülése esetén az illető lap eredeti tulajdonosa **fizet mindkét kasszába 1 zsetont**;
- **Elfogás** teljesülése esetén az illető lap hazavivőjének **minden más játéktól jár 1 zseton**;

Ez utóbbi díjakra a kontrák nem vonatkoznak.

Az elfogáshoz és ez elvesztéshez kapcsolódó kifizetést **közvetlenül az illető ütés hazavitele után** végre kell hajtani.

Renonsz büntetés:

Az öltönykövetési szabály, az adu kényszer, a felülütési kényszer (ez utóbbi csak a betliben és a terített betliben), illetve a "kislap ráadási szabály" **megszegője fizet mindkét kasszába 10 zsetont**.

Ha a játék úgy ér (teljesen) véget, hogy marad zseton valamelyik vagy mindkét kasszában, akkor a normál megoldás az, hogy a játékosok egyenlő arányban osztoznak az összegen. Azonban e tekintetben a játékosok előzetes megállapodása az irányadó.

A két játékos esete

Ez esetben 45 lapos 3 öltönyt tartalmazó pakli szükséges és az osztó 12-12 lapot oszt mindkettőjüknek. Itt is két lapos a "cseretalon", mely két lap bármelyik lehet az osztás közben, kivétel az első és az utolsó lap (egyébként az osztó bármilyen módon oszthat). A megmaradt lapok alkotják a maradék paklit (19 lap) – felülről és alulról is maximum 5 lap síbolható – botos síbolása esetén is csak az felső és alsó 5 lap nézhető meg. A licitálást az osztó kezdi, és a korábban leírtak szerint folyik a játék. Terített betli esetén mindkét játékos kiteríti lapjait.

Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik az előbb leírtakkal.

Zsetonszerzésre fel! :-) Kellemes szórakozást!

* * *