

Snapszer plusz

(60 lapos Tel pakli, 2-6 játékos, licites verzió)

Kétségtelenül a legközismertebb társasjátékok egyike a Snapszer (a 66) és nem csak nálunk, de egész Európában keményen tartja magát – a Snapszer és családja. Igaz különböző neveken, kicsit vagy nagyon eltérő paklival, lapszámmal, és akár lényegesnek tűnő szabálykülönbségekkel, de egyértelműen azonos gondolatissággal sikeres még mindig. Játsszák német nyelvterületen, a Kárpát-medencében. Francia színjelzős paklival lengyelek, ukránok, oroszok Ezres néven. Latin paklival az Adria környékén Briškula néven, Olaszországban Briscola, Spanyolországban meg Brisca a neve, avagy Tute.

Távoli de lényegi rokonság a bajor, osztrák, tiroli "hamistarokk" csoportja, mint a Haferl tarokk, a Tapp játék (ami nem azonos a tapp tarokkal), a Dobbm, a Württemberg tarokk, a Paraszt tarokk, a Bajortarokk.

A jelen változat (mint közös rokon) egy kedves, társasági, de lendületes szórakoztató játék – rendszeresen játszó társaságoknak és családi felhasználásra is.

Alapismeretek

Az elemi cél ütések megszerzése és az ütések értéke függ a benne elvitt lapoktól. Mindig két párt alakul – a licitálás révén kiderül, hogy milyen összeállítású a felvevő és az ellenpárt (akik próbálják megakadályozni a felvevőpártot vállálásuk teljesítésében), hogy mi az adu, illetve a játékszint (játékpont vállalás). Egyazon párt tagjai egy adott partiban azonos pontszámot kapnak.

Megjegyzés:

- a leírásban a számos lapok római számai helyett többnyire (az olvashatóság okán) arab számokat használtunk;
- a Tel60 pakli helyet alkalmazható a 78 lapos "Francia tarokk" pakli is, a színes lapok: 1,...,9, "botos!", bubi, dáma, király, 10, lovas. Fontos, hogy botosok ebben a pakliban nincsenek, helyettesíthetők azonban a következőképpen: treff botos: az I-es tarokk, káró botos: a II-es tarokk, kőr botos: a III-as tarokk, pikk botos: a IV-es tarokk lappal.

A szükséges osztó paklik (a lapok növekvő rangsorrendben /B:botos, U:alsó, O:felső, K:király, A:ász/):

2,3 játékos esetén $4*9=36$ lapos osztó pakli, színjelzőnként, (1, 2, 9, B, U, O, K, 10, A);

4 játékos esetén $4*12=48$ lapos osztó pakli, színjelzőnként, (1, 2, 6, 7, 8, 9, B, U, O, K, 10, A);

5,6 játékos esetén $4*15=60$ lapos osztó pakli, színjelzőnként, (1,...,9, B, U, O, K, 10, A) szükséges.

Az öltönyök **legalacsonyabb rangú** lapjait a tarokkból kölcsönzött szóval **pagát/pagátok** ként, az eggyel rangosabb lapokat **sas/sasok** ként említjük.

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

A lapok pontértékei

Lap	Pont
minden ász (A)	11
minden 10-es (X)	10
minden király (K)	4
minden felső (O)	3
minden alsó (U)	2
minden botos (B)	1
többi lap	0
Összesen:	31

Parti pontszám: A játékosok, illetve a pártok az ütésekben hazavitt lapok után pontokat kapnak a fenti táblázat figyelembevételével. Továbbá **az utolsó ütés** hazaviteléért 16 pont jár. Egy játékos, illetve egy párt vonatkozásában ezt nevezzük **parti pontszám**nak – azaz az ütésekkel hazavitt lapokért és az utolsó ütésért járó pontok összegét.

Így a maximálisan elérhető parti pontszám $4*31+16 = 140$

A lapok kiosztása a létszám függvényében: $2*12+12$, $3*12$, $4*12$, $5*12$, $6*10$ – részletesebben lásd később.

Összefüggések: Az adu király és felső 40 (neve negyven), bármely más egyazon színjelzős király és felső 20 pontot ér (neve húsz), ha tulajdonosa bejelenti. Bejelenteni az adu meghatározását követően, de még a kontrázások előtt kell – meg is kell mutatni. **Fontos** továbbá, hogy az összefüggések csak akkor számolhatók el (akkor érvényesek), ha legalább egy ütést hazavitt a párt, melynek az összefüggést bejelentő játékos tagja.

Az összes megszerezhető **játékpontszám** tehát 140 pont plusz a bement és érvényes 20-ak és a 40 összege, illetve idetartozó még a teljesített vagy bukott ulti pontszáma is (bukva negatív).

Ulti: Ha egy játékos az adu **pagáttal** vagy az adu **sassal** hazaviszi az utolsó ütést, akkor pártja **plusz 60** játékpontot ír fel. Az ulti bementani nem kell, nem is szabad. Megjegyzés: az ulti teljesíteni szándékozonak el kell érn, hogy egyik játékosnál sem legyen az utolsó ütésre adu (saját szövetségeseinél sem).

Ulti bukás: Ez akkor történik, ha egy játékos az utolsó ütéskörben kihívja vagy ráadja az adu pagátot (vagy sast, azonban az ütést nem ő viszi haza. Ez mínusz 60 játékpontot jelent az ulti elbukó párt tagjainak. Ha aduból csak az adu pagát és sas kerül az utolsó ütésbe – más adu nem – akkor a sas tulajdonosa ulti teljesített, a pagát tulajdonosa pedig ulti bukott.

Megjegyzés: Az ulti megakadályozása nem azonos az ulti megbuktatásával. Megakadályozás az, ha az adu pagát és sas az utolsó ütés előtti valamelyik ütésbe kerül bele – ez nem bukás, ennek nincs következménye az elszámolás tekintetében.

Durchmars: Minden ütés hazavitelét jelenti egy párt részéről. Csak **előre bementva** (lásd a Hívás és bejelentések részben) jár teljesítéséért plusz **100 játékpont**. Ha a bementott durchmarsot nem tudja teljesíteni a bementó párt, akkor ugyanennyi mínusz pontot kap(nak tagjai).

Kontrafokozatok

Közvetlenül a lejátzás megkezdés előtt az ellenpárt bármelyik tagja "kontrát" mondhat a felvevő (lásd később) vállalása tekintetében, illetve a felvevő párt bármelyik tagja erre "rekontrával" válaszolhat.

Kontra:

A felvevő párt vállalását az ellenpárt bármelyik tagja kontrázhathatja, amely azt jelenti, hogy a kontrázónak kétségei vannak a felvevő vállalásának teljesíthetősége felől. A kontra megduplázza a vállalás teljesítése vagy elbukása következtében számolt pontszámot.

Rekontra:

A rekontrát a felvevő párt valamelyik tagja mondhat a vállalására mondott kontrára adott válaszként. A rekontra tehát a felvevő párt azon véleményét fejezi ki, hogy a szóban lévő vállalást az ellenfél kételyei ellenére is biztosnak látják. A rekontra még egyszer megduplázza a kontra által már egyszer megduplázott értékeket, azaz ilyenkor már négyszeres értékek lesznek érvényesek.

A kontrát az ellenpárt bármelyik tagja bementhat, azonban csak az egyik, és annak hatása mindkettőjük tekintetében érvényes – hasonló a helyzet a többtagú felvevőpárt tekintetében is. A végeredmény szempontjából tehát a pártok tagjai a kontrák tekintetében is érdekszövetséget alkot!

A négyjátékos esete

Osztás (48 lapos pakli)

A lapok megkeverése és az emelés után az osztás jobb kéz felé történik, az osztó kettesével mindenkinek 11-11 lapot oszt, a maradék négy lapot színével lefelé az asztalra teszi. A licitálás után az asztalon lévő lapok is a játékosokhoz kerülnek (lásd a maradéklapok kezelése részt), így mindenki 12 lappal kezdi a lejátzást.

Az osztáshoz hasonlóan a licitálás és a lejátzás is **jobb kéz felé halad**, sőt a következő osztó is a jelenlegi osztó jobboldali szomszédja lesz (kivétel, ha egy játék elején mindenki passzol).

Licitálás

A licitálás célja minél magasabb játékpont vállalása, és a felvevő meghatározása. Licitálás közben a játékosok kétféle kijelentést tehetnek: **passz** vagy **játékszint**. Egy nyilatkozatban **csak egyik** kijelentés szerepelhet!

Passz: Ha egy játékos játékszintet beállítani nem akar, ezt a szándékát a "passz" kijelentéssel jelzi.

Játékszint: A játékszintet beállítani a **vállalni kívánt játékpontszám (vjp)** bemondásával lehet.

A vjp legalább **66** kell legyen, elvileg felsőhatár nincs (gyakorlatilag persze igen) – a licitálás vonatkozásában is beszámolandók az összefüggések és a tervezett ulti, illetve durchmars is. A játékszintek emelkedő sorozata tekintetében azt kell figyelembe venni, hogy a nagyobb "vjp" rangosabb, mint a kisebb.

A **licitálást** az osztó jobboldali szomszédja kezdi, és jobbra egymás után nyilatkoznak a játékosok. Ha az első négy (mindig annyi ahány játékos van) nyilatkozat passz, akkor új osztás következik – ugyan az a játékos oszt újra. Egyébként első passztól különböző licitben szerepelnie kell játékszint beállításnak. Minden további játékszint beállításnál az **előző játékszint érvényét veszti**, és együtt az új játékszint lép érvénybe.

Fontos, hogy licitálás közben a játékszintnek növekednie kell (pl. A:66, B:67, C:71, D:80, A:81, B:passz, C:passz, D:passz – A a felvevő).

A licitálásnak három (eggyel kevesebb, mint ahány játékos van) egymást követő passzal vége. Az utolsó játékszintet beállító játékos a **felvevő**, társával (társaival ha van/lesz) alkotják a felvevő pártot, a többi játékos pedig az ellenpártot. Egyazon párt játékosai szövetségben játszanak.

Maradéklapok kezelése és az adu bemondása

A felvevő felveszi az asztalon lévő maradéklapokat (jelen esetben 4 db, általában annyi ahány játékos van), lapjai közzé illeszti, majd **bemondja az adut**, ezt követően döntése szerinti egyel kevesebb (most három) lapot jobboldali szomszédja elé csúsztat színével lefelé. E szomszéd ugyancsak a leírtaknak megfelelően jár el a kapott lapokkal és egyel kevesebb lapot csúsztat az ő jobboldali szomszédja elé, mint amennyit balról kapott. Aki ugyan ezt teszi az ő jobboldali szomszédja viszonylatában – a felvevő baloldali szomszédja már csak egy lapot kap balról, amit meg is tart. Így (ebben az esetben) mindenkinek 12 lapja lesz.

Hívás és bejelentések

Ezt követően a felvevő megnevez egy konkrét lapot (ezt nevezik "hívásnak"). Annak a lapnak a tulajdonosa lesz a felvevő társa az aktuális partiban (akivel a felvevő pártot alkotják). A többi játékos alkotja az ellenpártot. A felvevő ily módon kijelölt társa nem árulhatja el magát – mindaddig inkognitóban marad, amíg a megnevezett lap ütésbe nem került.

Az is lehetséges, hogy a felvevő olyan lapot nevez meg, ami nála van, ez esetben egyedül játszik, a többi játékos alkotta ellenpárt ellen. Erre a szituációra is csak az illető lap ütésbekerülése idején derül fény, bár többnyire lehet már előbb sejteni.

Itt kell **bejelenteni** az esetleges **40-et és/vagy 20-akat** (minden játékosnak, akinek van) – meg is mutatva azt/azokat. Fontos, hogy a bejelentett összefüggések csak akkor válnak érvényessé (elszámolhatóvá), ha a bemondó játékos pártja legalább egy ütést hazavisz.

Továbbá bármely játékos bemondhat **durchmarsot** (a már korábban bemondott adu változatlanul hagyásával), amelyet saját pártjának kell teljesíteni.

Kontrázás

Kontrázni a lejátszás megkezdése előtt lehet (erre időt kell hagyni). A kontrát az ellenpárt bármelyik tagja bemondhatja, azonban csak az egyik, és annak hatása mindkettőjük tekintetében érvényes. Tehát az ellenpárt tagjai a kontrák tekintetében is érdekszövetséget alkotnak!

Rekontrát a felvevőpárt bármelyik tagja (ha többen vannak) mondhat az ellenpárt kontrájára adott válaszképpen. Az felvevőpárt tagjai a kontrák tekintetében is érdekszövetséget alkotnak! (A kontrafokozatok ismertetését lásd előbb.)

Lejátszás

A felvevő hív ki először a lejátsszásban. Ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.

A lejátsszás szabályai:

- A lejátsszás folyamán kötelező a kihívott lap színével azonos színű lapot ráadni, ha van ("színre színt" szabály) – adura persze adut.
- Adukényszer van (azaz ha nincs a hívott nem adu színből, kötelező adut ráadni) – ha sem a hívott színből, sem aduból nincs, akkor bármely lap ráadható.
- Felülütése kényszer nincs.
- Az ütést az viszi haza, aki adu nélküli ütés esetén a hívott színből 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 lejátsszás végéig a többi nem, még tulajdonosa sem. Az utolsó ütés hazavitele után a lejátsszásnak vége.

Elszámolás

A lejátsszás követően egy-egy párt tagjai egyesítik ütéseiket és megállapítják a lejátsszás során kialakult végeredményt.

Az elszámolás tekintetében a játékosok teendői a következők:

- megállapítják, hogy volt e ulti teljesítés (+60 pont) vagy ulti bukás (-60 pont);
- ha volt bemondva durchmars, teljesítéséért +100 pont, bukás esetén -100 pont a bemondó pártnak;
- meg kell határozni a pártok **parti pontszámait** (lásd előbb);
- meg kell állapítani melyik pártnak mennyi pontja van érvényes összefüggések révén. **Fontos**, hogy az összefüggések csak akkor számolhatók el, ha legalább egy ütést hazavitt a párt, melynek az összefüggést bejelentő játékos tagja;
- mindegyik párt tekintetében – az előbbieket (bukott ulti, bukott durchmars mínuszban) össze kell adni – ez az illető párt e partiban szerzett játékpontszáma.

Az eredménypontok meghatározása és írása a következőképpen történik.

A játékosok az egy-egy parti révén szerzett eredménypontjaikat táblázatban vezetik, mindegyik játékosnak külön oszlopa van (hiszen a szövetségek partiként változhatnak). Egyazon párt tagjai egy adott parti tekintetében azonos pontszámot kapnak:

- ha a felvevő párt legalább annyi játékpontot szerzett, amennyit vállalt, akkor annyi pontot írnak (mindegyik tag a saját oszlopába), mint a szerzett játékpontjaik és a vállalt pontérték összege – az ellenpárt (mindegyik tag a saját oszlopába) pedig felírja saját szerzett játékpontszámát;
- ha a felvevő párt kevesebb játékpontot szerzett, mint, amennyit vállalt, akkor a szerzett játékpontjaiknak és a vállalt pontérték különbségét írják fel (ami persze negatív) – az ellenpárt pedig ilyenkor is felírja saját szerzett játékpontszámát;

A **kontra** esetén a fenti (elszámolási) pontszámok kétszeresét kell felírni, **rekontra** esetén pedig a négyszeresét.

A 3 játékos esete

Ilyenkor a 36 lapos paklival játszanak és az osztó mindenkinek 11 lapot oszt (pl. 3-3-3-2), 3 lap pedig az színével lefelé asztalra kerül – melyek "kezelése" után mindenkinek 12 lapja lesz. Ilyenkor nincs hívás, a felvevő egyedül játszik (egyszemélyes felvevőpártként) a másik két játékos ellen, akik szövetségben alkotják az ellenpártot. Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

A 2 játékos esete

Ez esetben is 36 lapos pakli szükséges és az osztó kettesével vagy hármasával 12-12 lapot oszt mindkettőjüknek, a maradék 12 lap ebben a partiban nem vesz részt a játékban – a lejátszás végén a maradéklapok pontértékén fele-fele arányban osztozik a két játékos, páratlan érték esetén az aktuális felvevő egy ponttal többet kap belőle. Egyénileg játszanak (két egyszemélyes párt), a pontok írása is külön történik (két eredményoszlop szükséges). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

Az 5 játékos esete

A szóban lévő 60 lapos pakli szükséges – az osztó mindenkinek 11 lapot oszt (pl. 3-3-3-2), 5 lap pedig az asztalra kerül – melyek "kezelése" után mindenkinek 12 lapja lesz. A hívás révén két párt alakul (ha a felvevő nem egyedül játszik, akkor egy 2 és egy 3 fős). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

A 6 játékos esete

A szóban lévő 60 lapos pakli szükséges – az osztó mindenkinek 9 lapot oszt (pl. 3-3-3), 6 lap pedig az asztalra kerül – melyek "kezelése" után mindenkinek 10 lapja lesz.

A felvevő ezen esetben két lap megnevezésével hív partnereket, amely játékosok kezében vannak ezen lapok, azokkal alkotja a felvevő a felvevő pártot, a többi játékos pedig az ellenpártot. Természetesen, ha a két megnevezett lap egyazon játékosnál van (vagy az egyik a felvevőnél), akkor felvevő párt kéttagú, az ellenpárt pedig négy (nyilván ha a mindkét hívott lap a felvevőnél van, akkor a felvevő egyedül játszik és a másik párt 5 tagú). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

* * *