

Trappola Plusz

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

Legendás velencei játék a 16. századból, ami Közép-Európában századokig hódított számos változatban. Jelen változat lehetővé teszi akár 6 játékos részvételét is.

Koháry István (1649–1731, báró, bölcsészdoktor, várkapitány, költő) írja az 1600-as évek végén:

"Szinelve s- tromfozva, és a' két elsőre,
három utólsóra, s-ollykor pedig színre,
történt az is ollykor, a' négy ingyenesre,
elegen eleget, nyertek szerencsére"

Ez bizony trappola... Színre-szint, ha az nincs akkor adu. Első ütések hazavitele, utolsó ütések hazavitele, a négy ingyenes - úgy gondolom - a négy egyforma jelű lapból álló összefüggés jelenti, ami kézben kell, legyen, nem feltétlen kell ütésekben hazavinni.

Alapismeretek

A trappola ezen változatát 2-6 játékos játszhatja. A játékban elemi cél ütések megszerzése és az ütések értéke függ a benne elvitt lapoktól – továbbá számításba veszik az úgynevezett összefüggéseket és kunsztokat is. Az osztás, licitálás után a felvevő bemondja az adut.

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, 10, "botos!", bubi, dáma, király, lovas. Fontos, hogy botosok ebben a pakliban nincsenek, helyettesíthetők azonban a következőképpen: treff botos: az I-es tarokk, káró botos: a II-es tarokk, kör botos: a III-as tarokk, pikk botos: a IV-es tarokk lappal.

A játékot tradicionálisan 4 játékos speciális 36 lapos trappola kártyával játszotta (a színek a latin színek: bot, pénz, kard, serleg). E játék variáns esetén Tel60 pakli szükséges (a lapok növekvő rangsorrendben /B:botos, U:alsó, O:felső, K:király, A: ász/):

2,3 játékos esetén $4 \cdot 9 = 36$ lapos osztó pakli, színjelzőnként, (1, 8, 9, 10, B, U, O, K, A);

4 játékos esetén $4 \cdot 12 = 48$ lapos osztó pakli, színjelzőnként, (1, 5, 6, 7, 8, 9, 10, B, U, O, K, A);

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

Az öltönyök **legalacsonyabb rangú** lapjait a tarokkból kölcsönzött szóval **pagát/pagátok**ként említjük.

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

A lapok pontértékei

Lap	Pont
minden ász (A)	10
minden király (K)	8
minden felső (O)	6
minden alsó (U)	4
minden botos (B)	2
minden pagát	10
többi lap	0
Összesen:	40

Parti pontszám: A játékosok, illetve a pártok az ütésekben hazavitt lapok után pontokat kapnak a fenti táblázat figyelembevételével. Továbbá az **utolsó ütés** hazaviteléért 10 pont jár. Egy játékos, illetve egy párt vonatkozásában ezt nevezzük **parti pontszámnak** – azaz az ütésekkel hazavitt lapokért és az esetlegesen teljesített (hazavitt) utolsó ütésért járó pontok összegét.

Így a maximálisan elérhető parti pontszám $4 \cdot 40 + 10 = 170$

Összefüggések

Plusz pont szerzése érdekében be lehet jelenteni az egyazon kézben lévő három vagy négy ászt, királyt, felsőt, alsót, botost, pagátot. Értékeiket a következő táblázat tartalmazza.

Lap	3 darab	4 darab
ászból	80 (40)	160 (80)
királyból	30	60
felsőből	30	60
alsóból	30	60
botosból	30	60
pagátból	40	80

Három illetve négy ász esetén csak akkor jár a magasabb pontszám, ha az illető ászokat – az összefüggést bemondónak – sikerül is ütéseiben hazavinni. Egyébként (tehát, ha az ászok közül egyet is nem ő visz haza) csak a zárójelben szereplő alacsonyabb összeg jár.

Az összefüggéseket (az ászokat tartalmazók kivételével) közvetlenül a lejátzás előtt **be kell jelenteni** (meg is kell mutatni) – csak akkor érvényesek. Az ász hármast vagy négyest, be lehet jelenteni közvetlenül a lejátzás előtt, de elegendő akkor is mikor az összefüggésben szereplő ászok közül ez első kijátzásra kerül (akár kihívás, akár ráadás által).

A bejelentett összefüggések értéke **pluszban növeli** az illető játékos vagy párt pontjainak számát.

Kunsztok

A kunsztokat a lejátzás folyamán lehet teljesíteni egyazon játékosnak - tehát szövetségben lévő játékosok esetén is az egyiknek. Ez utóbbi alól kivételével az 5. kunszt – az szövetségben játszó játékosok estében közös a teljesítés. A kunsztokat nem kell előre bemondani és **pluszban növelik** párt pontjainak számát. A lehetséges kunsztokat a következő táblázat mutatja.

Kunszt	Bónusz pont
1. Az utolsó ütés teljesítése adu pagáttal.	50
2. Az utolsó két ütés teljesítése és az utolsó az adu pagáttal	100
3. Az utolsó három ütés teljesítése és az utolsó az adu pagáttal	150
4. Az első ütés teljesítése adu pagáttal	20
5. Az összes ütés teljesítése (egy párt tagjai közösen) - volát	150

Az első három kunszt teljesítéséhez, mindkét feltételnek teljesülnie kell (azaz utolsóra szükséges az adu pagáttal ütni). Az első három kunszt közül semmiképpen nem számolható el egynél több, egyébként minden teljesített kunszt elszámolható (pl. együtt a 3. és az 5. is – persze a 4. teljesítése lehetetlen az első három bármelyikével). Az első három kunszt akkor sem teljesül, ha a partner üti fölül az utolsó ütésben a pagátot, ugyan így 4. kunszt esetében is (azonban a nem teljesítés okán nem jár az ellenfélnek díjazás /nincs buktatási díj/), az 5. kunszt egyazon párt tekintetében közös teljesítésű. Természetesen az elszámolás tekintetében az egyazon párt játékosai egyesítik szerzett pontjaikat.

A játék célja: a parti pontszám (lásd előbb), a bejelentett összefüggések, illetve a teljesített kunsztok **értékeinek összege** tekintetében magasabb pontszámot elérni, mint az ellenfél/ellenfelek.

A 4 játékos esete

Az említett 48 lapos pakli szükséges. A **szemben ülők egy pártot alkotnak**. Egyazon párt játékosai érdekközösséget alkotnak, játékuiban az összjáték az irányadó, azaz a szabályok betartása mellett segítik egymást a lejátzás során ("kenés"), a parti végén ütéseiket szerzett pontjaikat összesítik – ennek megfelelően díjazásuk azonos.

Osztás

Az osztó megkeveri a paklit, majd a baloldali szomszédjával történő emeltetés után jobb kéz felé oszt a következők szerint. Az osztó a jobb oldali szomszédjával kezdve (és sajátmagával befejezve) – betartva a sorrendet – hármásával kiosztja az összes lapot. Így mindenki 12 lapot kap.

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

Licitálás

A licitálás szerepe a felvevő meghatározása, a lejátzásra nincs hatása, de az elszámolásra igen. Ha a felvevő pártja teljesíti a vállalt ütésszámot, akkor annak függvényében többszöröződik a kapott pontja, ellenben ha nem teljesíti azt, akkor nem kap pontot – csak az ellenfél kap (többszörözött) pontot.

A licitálást az osztó jobboldali szomszédja kezdi, a licitálás alapja ütésszám vállalás (jelen esetben: 1-12). Ha valaki nem óhajt aktívan licitálni (azaz ütésszámot vállalni), akkor passzt mond. Ha az első négy nyilatkozat passz, új osztás következik. Egy ütésszámot vállalni óhajtó játékos csak az előző vállalásnál nagyobb ütésszámot vállalhat. Három egymást követő passz után a licitálásnak vége - a legmagasabb ütésszámot vállaló játékos a felvevő.

Ezt követően a felvevő bemondja az adut (azaz meghatározza melyik öltöny lesz az adu ebben a partiban).

(Az egyazon párthoz tartozók szabályos és alkalmas licitálással is segíthetik, informálhatják, ösztönözhetik egymást.)

Összefüggések bejelentése

A meglévő összefüggéseket (az ászokat tartalmazók kivételével) ezt követően, de még a lejátzás megkezdése előtt szükséges bejelenteni (meg is kell mutatni azokat) – a nyilatkozást a **felvevő** kezdi, majd a jobb kéz felé sorra nyilatkoznak a játékosok. Az ász hármast vagy négyest, be lehet jelenteni ugyan ekkor, de elegendő akkor is mikor az összefüggésben szereplő ászok közül ez első kijátzásra kerül (akár kihívás, akár ráadás által).

Figyelem: A bejelentett összefüggés érvényes és elszámolható (nincs más feltétel). Azonban egy összefüggés bejelentésének elmaradása esetén nem számolható el!

Lejátzás

A lejátzást a felvevő kezdi, de dönthet úgy, hogy partnere kezdjen – majd jobb kéz felé sorra ráadnak a játékosok. Ezt követően mindig az hív ki, aki az előző ütést hazavitte.

Lejátzási szabályok:

- A lejátzás folyamán kötelező a kihívott lap színével azonos színű lapot ráadni, ha van ("**színre színt**" **szabály**) – adura persze adut.
- Nem adu szín hívása esetén – a szín lapjai közötti értelemben nincs felülütési kényszer.
- Adu hívása esetén – az adu lapjai közötti értelemben – **felülütési kényszer** van.
- **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.
- Nem adu szín kihívása esetén, amennyiben már adu is került az ütésbe, akkor egy olyan játékosnak, akinek szintén nincs a hívott színből, és így **köteles adut ráadni** (ha van), csak akkor van felüllopási kényszere, ha az éppen ütésben lévő játékos a másik párt egyik tagja – egyébként nem.
- 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 lejátzás végéig a többit nem, még tulajdonosa sem. Az utolsó ütés hazavitele után a lejátzásnak vége.

Elszámolás

A lejátzás követően az egyazon pártba tartozó játékosok egyesítve számolják el ütéseiket, összefüggéseiket, kunsztteljesítéseiket és ennek megfelelően állapítják meg a lejátzás során kialakult végeredményt.

A játékosok teendői a következők:

- meg kell állapítani, hogy a felvevőpárt teljesítette-e a vállalt ütésszámot;
- meg kell határozni a pártok parti pontszámait (jelölje: **pp**);
- meg kell határozni külön-külön a pártok tekintetében a parti pontszám, az adott párt játékosai által bejelentett összefüggések értékének (jelölje: **öp**) és a teljesített kunsztok értékének (jelölje: **kp**) összegét, majd ezt meg **kell szorozni egy a vállalt ütésszámtól függő szorzóval** (lásd az később) – ez az illető párt adott partiban szerzett összes játékpontszáma (jelölje: **jp**);
- a pártok által szerzett játékpontok alapján (**jp**) meg kell állapítani, az aktuális partiban győztes párt eredménypontjait (**ep**). (Részletesebben lásd a leírás végén.)

Fontos: Az aktuális parti győztese az a párt, amely játékpontszáma (**jp**) magasabb (azonos **jp** esetén egyik fél sem győztes!).

- A győztes "**szimplajátékot**" teljesített, ha **jp**-ja nem éri el az ellenfél **jp**-jának kétszeresét.
- A győztes "**duplajátékot**" teljesített, ha legalább kétszer annyi a játékpontszáma (**jp**), mint az ellenfélnek, de nem éri el a háromszorosát.
- A győztes "**triplajátékot**" teljesített, ha legalább háromszor annyi a játékpontszáma (**jp**), mint az ellenfélnek.

Pontszámítás

Több parti lejátzása után számítanak végeredményt (pl. 12 parti) – addig mindegyik párt által szerzett és göngyölt pontokat az eredményjelző lapon rögzítik (négy főnél két eredményoszlop csoport szükséges – mindegyik pártnak egy-egy). A megfelelő teljesítmények után partinként, de a játék végén is **eredménypontokat** kapnak a pártok.

Minden parti végén mindegyik párt tekintetében fel kell írni göngyölítve (mindig hozzáadva az előző értékhez) a saját táblázatoszlopába az aktuális játékpontszámot (**jp**).

(3 és 5 játékos esetén minden játékosnak külön oszlopa van, az aktuális partiban az egyazon párthoz tartozó játékosok azonosan írnak.)

A pontszámítás/írás részletezése 5 játékos eseténél található.

Eredménypontok (ep) a partik végén a parti győztesnek:

- Szimplajáték nyeresért: **1 eredménypont**;
- Duplajáték nyeresért: **2 eredménypont**;
- Triplajáték esetén: **3 eredménypont**.

Eredménypontok a mérkőzés végén (plusz eredménypontok, +ep):

Az előbbieken túl, a mérkőzés végén mindegyik párt annyi további eredménypontot kap, ahányszor megvan összesített játékpontszámában a 200 (egészre lefele kerekítve) – pl. 1520 összájátékpont esetén 7 eredménypont jár még.

Megjegyzés: Bár 3, 5 játékos esetén lényegében hasonlóan történik a pontszámítás írás (lásd ott), mint 4, 6 játékos esetén. Azonban ez utóbbiak tekintetében egyszerűbb, hiszen a pártok összetétele állandó, ezért itt elegendő ezen állandó két párt (és nem a játékosok) vonatkozásában számolni a pontokat és vezetni az eredményjelző lapot. A 2 játékos esete lényegében megfelel két egyszemélyes párt viszonylatának, így a pontszámítás, írás azonos a négy játékos esetével.

Az eredményjelző lapot/táblázatot (5 játékosra, ami persze alkalmazható két pártra/játékosra, illetve 3 játékos esetére is) lásd a végén.

A 3 játékos esete

Az említett 36 lapos pakli szükséges, az osztó hármásával kiosztja az összes lapot, így mindenkinek 12 lapja lesz. Ebben az esetben a felvevő (miután bemondta az adut) egyedül küzd a másik két játékos ellen, **akik szövetségben játszanak**. A szövetségben játszó azonos játékpontszámot kapnak az adott partiban. Azonban a játék folyamán változnak a szövetségek, így a pontok írása külön történik mind a három játékos tekintetében (három eredményoszlop csoport szükséges). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

A 2 játékos esete

Ez esetben is 36 lapos pakli szükséges és az osztó 12-12 lapot oszt hármásával mindkettőjüknek, a maradék 12 lapos pakliból a felvevő az adu bemondása után "síbolhat" (lásd lejjebb). Az esetleges síbolás után az asztalon maradt 12 lap ebben a partiban nem vesz részt. A játékosok persze egyénileg játszanak (két egyszemélyes párt), a hazavitt lapok értékelése, a pontok írása is külön történik (két eredményoszlop csoport szükséges). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

A síbolás menete:

A felvevő miután bemondta az adut, felüti a "maradéklapok" (12 db) felső lapját, ha az adu vagy ász, magához veszi azt, ha nem visszateszi az illető lapot a helyére és a felső síbolsának vége. Azonban, ha felvehette az illető lapot, folytatja a síbolást a következő lappal és hasonlóan jár el. Ezt folytatja mindaddig, amíg adut vagy ászt üt fel (vagy elfogynak a "maradéklapok"). Ha adutól és ásztól különböző lapot ütött fel a síbolás megszakad. Ugyan ezt az eljárást a maradék pakli aljáról is megismételheti.

Ha a síbolás eredményes volt, a síboló játékosnak le kell tenni az asztalra színével lefelé, annyi lapot, amennyit felsíbolt (felvett), hogy ismét 12 lap legyen a kezében.

A 6 játékos esete

Az említett 60 lapos pakli szükséges, az osztó kettesével kiosztja az összes lapot, így mindenkinek 10 lapja lesz. Az első osztótól számítva a páratlan (ülési) sorszámú játékosok egy pártot alkotnak és szövetségben játszanak, ugyan úgy a páros (ülési) sorszámú játékosok (az nem változik az egész mérkőzés alatt) – a pontok írása tehát a két párt vonatkozásban történik (két eredményoszlop csoport szükséges). A maximális ütésszám itt tehát 10. Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a négyes játéknál leírtakkal.

Az 5 játékos esete

Az említett 60 lapos pakli szükséges, az osztó hármásával kiosztja az összes lapot, így mindenkinek 12 lapja lesz. A felvevő licitálást követően bemondja az adut, majd megnevez egy nem nála lévő lapot. Amely játékosnál az a lap van (meg kell mutatnia, hogy mindenki lássa), az lesz ezen partiban a felvevő szövetségese – a többi játékos (3 fő) is pártot alkotva szövetségben játszik. Azaz két párt van (egy 2 és egy 3 fős). Az egyazon partiban szövetségben játszó játékosok az adott partiban azonos játékpontszámot kapnak itt is, azonban a játék folyamán változnak a szövetségek, így a pontok írása külön történik mind az öt játékos tekintetében (öt eredményoszlop csoport szükséges (hasonló módozat mint a **három játékos** esetén). Egyéb tekintetben a játék menete megegyezik a **hatos** játéknál leírtakkal.

A pontok számítása/írása 5 játékos esetén (3 játékosnál azonos rendszerű, a többi esetben is hasonló)

Ha a felvevő játékos pártja nem tudta teljesíteni a vállalt ütésszámot, akkor ezen partiban nem kapnak pontot. Azonban az ellen párt pp+öp+kp összegét - ha nem nagyobb mint 120, akkor 120-nek kell tekinteni, egyébként annyinak amennyi és ebből kell számolni a játékpontszámukat (jp). Lásd lejjebb.

Fontos, hogy a játékosoknak önálló oszlop csoportja van, azonban az aktuális partiban egyazon párthoz tartozó játékosok, összevonva számolják pontjaikat, illetve az adott parti tekintetében **azonosak beírt pontszámaik**.

Jelölések:

pp : parti pont: az illető párt hazavitt ütései lapjainak és az esetleges utolsó ütés összesített pontértéke);

öp : az illetős párt tagjai által bejelentett összefüggéseinek összértéke;

kp : az illető párt tagjai által teljesített kunsztok összértéke;

jp : az illető párt (mindkettő külön-külön) játékpontszáma a $pp+öp+kp$ összegük szorozva egy egész két tized $(1,2)$ annyiadik hatványával, amennyi a felvevő által vállalt ütésszám és lefele egészre kerekítve (pl. ha a vállalt ütésszám 5 és $pp+öp+kp = 172$, akkor $jp=172*(1,2)^5 = 427$);

göngyölítés/göngyölített érték : az illető párt (mindegyiknek külön-külön) göngyölített jp értéke (kezdésnél nulla, az aktuális jp hozzáadva az előző göngyölített értékhez) – az aktuális partiban egyazon párthoz tartozó játékosok azonos jp-vel számolnak;

ep : az győztes párt aktuális eredménypontja - lásd az elszámolásnál;

+ep : a mérkőzés végén a játékosok (oszlopok) göngyölítéseinek eredménye (összesített játékpontszám) minden (egész) 200 pontja után járó 1 eredménypont összegzéseként kapott pontszám (az összesített játékpontszám osztva 200-al és egészre lefele kerekítve).

Partinként, az illető lejátzás végén mindegyik párt tekintetében kiszámolják a saját megszerzett játékpontszámot (jp). Ezek alapján a táblázatba minden játékos tekintetében be kell írni a parti pontszámát (pp), illetve a bejelentett összefüggések és/vagy a teljesített kunsztok pontszámát (öp,kp), továbbá az aktuális játékpontszámot (jp) és a **göngyölítést** is. Az aktuálisan egyazon párthoz tartozó játékosok tekintetében azonos jp-vel kell beírni.

Ezt követően a pártok aktuális játékpontszáma alapján eldönthető, hogy a két párt tekintetében van-e győztese a partinak, illetve, hogy szimplajáték, duplajáték vagy triplajáték esete valósult-e meg. A győztes párt tagjainak (mindegyiknek egyformán) be kell írni a kiérdemelt eredménypontokat (**ep**) – lásd a 4 játékos esete, elszámolás fejezetében.

A lejátzás végén (pl. 12 parti) **minden játékos** (oszlop) tekintetében ki kell számítani a plusz eredménypontokat (**+ep**, lásd előbb), majd a kétféle eredménypont (ep, +ep) összegzésével kialakul a játékosonkénti végeredmény.

Megjegyzés: 2, 4, 6 játékos esetén is lényegében így történik a pontszámítás írás, azonban ott egyszerűbb, hiszen a pártok összetétele állandó. Ezért ott elegendő ezen állandó két párt vonatkozásában számolni a pontokat és vezetni az eredményjelző lapot.

A szükséges írótablát lásd lejjebb (2, 4, 6 játékos esetén 2 oszlopocsoport szükséges, 3 játékosnál 3, 5 játékosnál 5).

parti	Játékos:				Játékos:				Játékos:				Játékos:				Játékos:			
	pp,öp,kp	jp	göngyöl	ep	pp,öp,kp	jp	göngyöl	ep	pp,öp,kp	jp	göngyöl	ep	pp,öp,kp	jp	göngyöl	ep	pp,öp,kp	jp	göngyöl	ep
1.																				
2.																				
3.																				
4.																				
5.																				
6.																				
7.																				
8.																				
9.																				
10.																				
11.																				
12.																				
+ep																				
össz ep																				