



NÉHÁNY NÉPSZERO KÁRTYAJÁTÉK

MAGYAR-HELVÉTKÁRTYÁVALJÁTSZOTT KOMMERSZ JÁTÉKOK

Alsós

Ketten vagy hárman játsszák. A játék célja az, hogy hazavitt ütésekben minél több poént szerezzünk meg. A kártyák érték-sorrendje, mely egyúttal az ütőerő-sorrendre is vonatkozik: Ász = 11; 10-es = 10; Király = 4; Felső = 3; Alsó = 2; 9-es = 0; 8-as = 0; 7-es = 0. Az adu színben a sorrend eltérő: Alsó = 20; 9-es = 14, a többi lap a fenti értékek és sorrend szerint.

A kézben lévő bemondott szabályos kártyacsoportok, mint: terc, három egymás melletti kártya valamely színben, kvart négy egymás melletti kártya, kvint öt egymásmelletti kártya, szekszt, szipt, okt, szintén poéneket számítanak és pedig terc = 20; kvart = 50; kvint, szekszt, szipt, okt = 100. Ezen figurák szempontjából a magyar kártya természetes rangsorrendje az irányadó, tehát: Ász, Király, Felső, Alsó, Tizes, Kilen-

ces, Nyolcas, Hetes. Négy egyenrangú kártya:
Vannak = 80 poén.

A játék menete a következő:

Kettesben, en deux játéknál 8-8 lapot kiosztanak és felvetnek egy kártyát, ez az eredeti aduszín. A játékosok nyilatkoznak, hogy ezzel a színnel vállalják-e a felvevő játékot, vagy sem, bemennek, vagy passzolnak. Ha eredetire egyik sem ment be, új szín ajánlható, s ez az új szín a másik játékos által egy magasabb rangú színnel rontható. A színek rangsora emelkedőleg: zöld, tők, makk, piros, és adu nélkül.

Miután így az aduszínt meghatározták, még négy lapot kapnak a játékosok és ezt is megtekintik.

A megmaradó 8 kártya egyike a feldobott eredeti aduszín, még egy kártyát feldobnak, az egész csomag legalsó lapját, ez tájékozódásul szolgál.

Tizenkét lapból eszközlik a fent ismertetett bemonadásokat. E tekintetben is ronthatják egymást, nagyobb tagszámú sorozat megsemmisíti az alacsonyabbat, két egyenlő tagszámú sorozatnál a magasabb rangú ront. Ha egyenlő magasságú sorozatok birtokában van a két játékos, akkor egyik sem számít, kivéve, ha valamelyik aduban van. Vannakok között a magasabb rangú rontja az alacsonyabb rangút.

A játék szabálya az, hogy színre színt kell adni és a magasabb rangú kártya üti az alacsonyabbat. Aki ütött, az hív ki a következő ütésre. (Ez a szabály a későbbiekben tárgyalandó minden kártyajátékra érvényes, ahol csak ütések szerepelnek.) Ha valamelyik játékosnál a hívott szín nincs, de aduja van, köteles adut ráadni. (Ez a szabály

érvényes, minden kártyajátékban, amelyben adu szerepel, kivéve a bridset.)

Amelyik játékos a játék során szerzett poénekhez az érvényes bemondásokat hozzáadva több pontot szerzett, az nyerte a partit. Az utolsó ütés külön 10 pontot számít. A játékot bonyolítják a kontrák, rekontrák, szubkontrák, hirskontrák. Ha a felvevő ellenfele lapja és a bemondások szerint valószínűnek tartja, hogy a partit megnyeri, kontráz, ez a parti tétjének duplázását jelenti. Rekontra négyszerez (rekontrát a felvevő adhatja, ha kontrát kapott) s így tovább. Mellékfigurák is vannak: Vállalja a bemondó az abszolút bemondással a figurabemondásokon kívüli poének abszolút többségét (színjátéknál 82-t, szanzadunál 66) megszerezni. Százás: száz poén megszerzését vállalja fenti megszorítással. (Szanzadujátéknál ennek a 80-as felel meg.) Kétszázás, megszorítás nélkül kétszáz poént vállal. Család: bemondó vállalja az adu ász, király és felső hazavitelét ütéseinben. Összes adu, bemondó a hat legmagasabb adu hazavitelét vállalja. Trul, bemondó az adu alsó, kilences és hetes hazavitelét vállalja. Ultimo, az utolsó ütés megcsinálását vállalja az adu hetessel. Kassza: az adu király és felső birtokában a játékos külön fogadja a parti megnyerését. Az adu király és felső = béla, a pontok összeadásánál 20-t ír. Volát, minden ütés hazavitelét vállalja.

Mindezek a mellékfigurák előlről, tehát csak nyolc lapot látva, is bemondhatók. Ez esetben a bemondásokért járó prémium kétszereződik. Lehet előlről kontrázni a partit, vagy bármely más figurát is, ez négyszerezést jelent, előlről rekontra már tizenhatszoros stb.

Hármasban való játék szabályai ugyanezek, különbség, hogy 6-6 lapot osztanak ki és további 3-3-t vesznek fel. A felvevő játékosal szemben a két ellenfél közös érdekre, egymást támogatva játszik.

Ha az eredeti aduszín maradt, az adut jelölő feldobott kártyát az adu hetessel ki lehet cserélni.

Ha mindkét feldobott kártya egyszínű és ez a szín lett az aduszín, vagy a tájékozódásul feldobott kártya *ász*, akkor az aduhetes birtokosának (ha a hetes kinn fekszik, a nyolcas birtokosának) joga van a hetesért mindkét kártyát kiváltani, sőt az utána következőket is mindaddig, amíg adut vagy ászt kap, e figura neve »siber«.

A különböző figurák értéke az elszámolásnál:

A parti, s minden más figura 2, kivéve a szanzadu partit, ultimót, ezek négyet írnak. A volát 10 pont.

Az alsóst általában »renner«-re játsszák, ez annyit jelent, hogy ha valamelyik játékos egy előre meghatározott pontszámot (pld. 20) elért, prémiumot kap. (pl. 4.) Renner után újabb rennert kezdenek s a különbözeteket fizetik.

Az alsós játék, szabályainak bonyolultsága miatt, csak hosszú gyakorlat és megfelelő tehetség segítségével sajátítható el tökéletesen.

Darili (Felső)

Ez a játék az alsós elődje. Ketten játsszák. 9-9 lapot osztanak ki, egy lapot felvágnak adu-nak. Értékszámítása ugyanaz, mint az alsósnál.

E játéknál az adu felső a kiemelt kártya, mely 20-at ír. A játék úgy folyik le, hogy 1-1 ütés leját-

szása után a talonból 1-1 kártyát elvesznek mindaddig, amíg a talon el nem fogy. Mielőtt a talon elfogyott volna, a színre szint szabály nem érvényes, de az adu üti a többi színű kártyákat és egy színben a magasabb üti az alacsonyabbat.

Amint a talon elfogyott, a színre szint szabály érvénybe lép és a hívott szín hiányában aduval kell ütni. A figura bemondások itt is megvannak, de nemcsak az első 9 lap felvételekor, hanem a talonból való vételek alkalmával mindenkor. A bemondások értéke különbözik az alsóstól a következőkben: a vannak 100-at ír, de a 9-es, 8-as és 7-es vannak nem számít. A felsős vannak 200 poén. A játék hangsúlya a bemondásokra helyeződik, mert egy sorozat többszörösen bemondható. (Pld.: kvint ász tőköt kaptam kézbe. Bemondok egy tercet: tők felsőig. Az első ütés után mondok egy tercet tők királyig. Következő ütésnél tők ászig. Majd kvart tők királyt, később kvart tők ászig s végül kvint tők ászit jelentek. Ily módon e sorozatból 260 poént írtam.) A játék akkor fejeződik be, ha valamelyik játékos elérte az 500 poént. Ha ez egy partiban nem történnék meg, az első parti eredményéhez hozzászámolják a második partit stb.

Máriás

Jellegzetessége a király-felső értékelése. Bármely színben 20-at, aduban 40-et ír. Több válfaja van. Az en deux játékok a dartli egyszerűbb fajtáját teszik, csak az ászok és tízesek számítanak és a 20, illetve 40-en kívül más bemondás nincs. (Máriás = mariage = házasság.)

Az ulti máriást hármásban játsszák, itt már figurabemondások is vannak, mint: 100-as,

ultimo, durchmars (a volátnak felel meg). Felvevő mindig az, akinek az osztó először adta a lapokat. A másik kettő elért poén számát összeadják és evvel szemben kell a felvevőnek győznie. 10-10 lapot osztanak ki, felvevő megnevezi az adu szint és két tetszés szerinti kártyáját leteszi és felveszi helyébe az osztás után megmaradt két lapot.

Snapszli

A 4 hetes, nyolcas és kilences nélkül játsszák ketten, vagy hárman. Öt-öt lapot osztanak ki. Bemondások mint az en deux máriásnál. Bemondásra csak az jogosult, aki kezd, vagy aki híváson van. A játék célja 66 pont megszerzése. Akinek ez előbb sikerült, megnyerte a partit. Minden ütés után egyet-egyet vesznek a talonból. Aki ütésen van és győzelmét biztosnak látja, takar: az adu-nak feldobott lapot visszafordítja. A talonhoz többé nem nyúlnak és életbe lép a takarás által a színre szint szabály, valamint az aduzási kényszer. A nyerő 1 pontot szerez, ha az ellenfél 33-nál több poént ért el, két pontot szerez, ha az ellenfél 33-on alul maradt, 3 pontot szerez, ha a veszítő ütést sem csinált. Amelyik játékos előbb összehoz 8 győzelmi pontot, az nyert. Győzelme duplán számít, ha míg ő 8 pontot szerzett, az ellenfél egyet sem. »Schneider.«

Piké

Minden játékos 12 kártyát kap, a kezdő még egy ötös talont, az osztó egy hármás talont. A játékosok a nekik kiosztott kártyákból annyit kívá-

lasztanak és letesznek, ahány lap a talonjuk es a talont felveszik. Cél az, hogy egy lehető hosszú színt szerezzünk. Továbbá terchez, kvarthoz, kvint-hez, stb. jussunk. Megszerzett poen-nak számít a hosszabb szín darabszáma (egyenlő hosszú vezető színeknél a magasabb rangú kártyákból összeállított szín nyer). Érvényes vannakért 14 poén, 3 egyenrangú kártyáért tízestől felfelé 3 poén, tercért 3 poén, kvartért 4 poén, kvintért 15, szekszért 16, stb. számítandó. Poént jelent minden kihívás, továbbá az ellenféltől való ütésátvétel és az utolsó ütés megszerzése. Több ütés szerzése, 10 poént. Ha valamelyik játékos a bemondásokban a 30-t eléri, még 60 pontot kap. Ha valamelyik ütés közben éri el a 30-at, még 30 poén jutalmat kap. A könnyebb ellenőrzés és számontartás kedvéért, a megszerzett poéneket hangosan olvassák.

Négy játszma tesz egy egységet. Az első és utolsó játszma kétszeresen ír. Minden ütés megcsinálása egy partiban pontot jelent.

Preferánsz

Hárman játsszák. Osztási rendje mint az ulti máriásé. A felvétel megszerzéséért licitáció folyik. A licitáció formailag úgy folyik le, hogy játék sorrendben az első vagy passzol, vagy mond egyet. Az utána következő passzolhat, ha előbb passz volt, eggyel kezdi a licitet, különben kettőt mond, de ugyanígy a harmadik is beleszolhat. A licitben előbb következőnek az az előnye, hogy a később licitálót nem kell magasabb szám mondásával rontania, hanem elégséges tartom-ot mondani. A licitáció 6-ig megy. A számok jelentősége az,

hogy, aki egyet mondott, az még bármelyik szint játszhatja. Aki kettőt mondott, az makkot nem választhat adu gyanánt. Aki hármát mondott, az makkot és zöldet nem játszhat, a négyes, tőköt sem, az ötös betli, vagy szanzadu játékra kötelezi magát. A hatos szanzadut játszik. A betli játék abból áll, hogy a felvevő azt célozza, hogy egy ütést se csináljon. A licitációban győztes felveszi a fennmaradt két kártyát és lapjából két tetszés szerinti letesz. A játék célja a felvevő számára az, hogy legalább 6 ütést szerezzen. Ha ez nem sikerült neki, elbukott. A bukással nagyobb pontvesztés jár, mint amilyen 'pontnyereség a »megéléssek«.

A licitálás első körében bármely játékos jelenthet »kézből« játékot, ez esetben a kétlapos talonra nem reflektál. Színjátékoknál és betlinél az indul, aki az első lapokat kapta, szanzadunál a felvevőnek »alá« játszanak.

Lórum

Hárman, vagy négyen játsszák. Egy teljes játék egész parti sorozatból áll, mely sorozat mindegyik játszmájában más a játékcél. Az első partiban a cél az, hogy ütésünkben fcdü nincsen), pirosat ne vigyünk haza, illetve nagy prémiumot kap, aki minden pirosat elvisz. A második partiban ütésektől való menekülésre, illetve minden ütés megszerzésére megy a játék. A harmadik parti felsőfogás. A negyedik piros király: büntetőpontot fizet, aki ütésében a piros királyt hazaviszi, ötödik parti a reprezentatív figura: a kirakós. Itt a kezdő egy tetszésszerinti kártyát letesz az asztalra, az utána ülő csak akkor tehet, ha van a

kezdett lappal egyenrangúja, vagy a kitett lapra az eggyel magasabbat ráteheti. Evvel a szabállyal folyik a játék mindaddig, amíg valamelyik játékos kezéből elfogynak a kártyák. Ez nyert.

Ezt az utolsó figurát szokták különállóan is játszani, különösen hármásban érdekes játék, több figura bemondása is van, mint jog, bunkó, ultimo, nyílegyenes, körbögő stb.

FRANCIAKÁRTYÁVALJÁTSZOTT KOMMERSZJÁTÉKOK

Brids

Négyen játsszák. Minden játékos 13 lapot kap. A tulaj donképeni játékot licitálás előzi meg, ennek célja az aduszínnek, illetve szanzadu játéknak megállapítása, továbbá a teljesítendő ütések számának meghatározása. A licitálást az csztó kezdi és utána tőle balra ülő nyilatkozik. Licitálás menete az órajárás irányában folyik (a bridsnél minden tevékenység ilyen sorrendű, osztás, lapok hozzáadása, osztások egymásutánja stb.). A licitálás formailag vagy passz, vagy egy szín megnevezése egy Ütésszámmal kapcsolatban, vagy pedig kontrázás, illetve rekontrázás. Jellemzője az emelkedés: minden későbbi aktív bemondásnak a megelőzőt felül kell múlnia, akár azáltal, hogy ugyanannyi ütést vállal, de egy magasabb licitértékű színben (e szempontból a színek sorrendje emelkedőleg: treff, káró, kör, pikk, szanzadu). Akár pedig magasabb ütések bemondása által. A licitálás akkor ér véget, ha egy bemondást a másik három játékos lepasszolt. Az esetleges kontra, vagy rekontra a licitálást ismét megnyitja. A legkisebb bemondás

az egyes, ez 7 ütést vállal. A kettős bemondás 8-at, a hármas 9-et és így tovább egészen hétig, azaz 13 ütésig az összes ütéseikig. A szemben lévők együtt játszanak, egyforma mindkettőnek a nyerési és veszteségi lehetősége.

A licitálás befejezése után folyik le a játék, melynek célja minél több ütés hazavitele. Ha az a játékospár, amelyik a licitálás végeredményekéig egy bizonyos felvételt vállalt s azt teljesíti, prémiumot kap. Ha elbukott, kevesebb ütést csinál, az ellenpár kap jutalmat. A felvevő játékoskal szembenülő, az indítás után leteríti kártyáit és ezekkel a kártyákkal a játék során már a felvevő rendelkezik teljhatalmúlag. A felvevő játékos az lesz, aki a végső kontrakt színét először licitálta. Az indító kijátszás baloldali ellenfele részéről történik.

A bridsben színre szint kell adni, de akinek a hívott színe kifogyott, *tetszés szerinti* más szint ad, akár adut is, ez esetben az ütést megszerzi, ha csak magasabb aduval nem ütik.

A brids írásmódja, a prémiumok elkönyvelése meglehetősen bonyolult.

Alább közlünk egy írásmód táblázatot. Ennek terminus technikusait megmagyarázzuk:

Mans: ha a teljesített ütéseikért járó }μ̄α1π^ összege eléri a 100-at, az egyik fél részére. Ez a játékos pár »bélibe jutott«.

Robber: két ilyen mans egység megnyerése valamelyik játékos pár részéről.

Szűrtrikk: ha a bemondás teljesítésén felül hazavisz ütést.

Szlemm: ha valamelyik játékospár bemond és teljesít »6-ot«, vagy »7-et«, külön nagy jutalmat kap ezért.

A KONTRAKT BRIDZS NEMZETKÖZI IRÁSMÓDJA

SZÖRTRIKKEK ÉRTÉKE				BUKÁSOK ÉRTÉKE						
Simár	NSBAN		BELLBEN		MANSBAN		BELLBEN			
	kontr.	Rekontr.	Simán	Kontr.	Rekontr.	Simán	Kontr.	Rekontr.		
Adu érték	100	200	Adu érték	200	400	1	50	100	200	400
♣	20	30	♠ Szanzadu	1., 3., 5., 7., 2., 4., 6.,	40	2	100	250	500	1000
M			hoz, illetve bellhez 100 pont szükségés			3	150	450	900	1800
Hia			ROBBER PRÉMIUM	jutott	500	4	200	700	1400	2800
S			vesztő fél bellbe	nem jutott	700	5	250	1000	2000	4000
Kis sz			EMMEK	HONÓRÓK		6	300	1350	2700	5400
Nagy sz/lem:			Mans	Bell	5	7	350	1750	3500	7000
			500	750	4 honór					
			1500	2250	5 honór					
					4 ász (Szanzadu)					

A bridsjátéknak, nagy elmélete, irodalma van sportszerűleg is üzik, bridsversenyeket is rendeznek. A játék tökéletes elsajátítása nagy gyakorlatot és bizonyos szellemi kvalitást kíván.

Kaszinó

En deux játék. Mindkét játékos 3-3 lapot kap és asztra felválnak 4-et nyitva. A soron lévő a kezében lévő kártyákkal elvihet az asztal kártyáiból. Ennek a szabálya az, hogy az ütésben szereplő kézi kártyák pontösszege ugyanannyi legyen, mint az ütésben szereplő asztali kártyák pontösszege. Ez módosulhat annyiban, hogy két egyenlő magas kártyát egyszerre ütök, illetve az asztal egyik kártyáját két megfelelő kártyával, vagy kártyacsoporttal ütöm el. (Pl. az asztalon fekszik egy tízes, egy nyolcas, egy kettes és egy hatos. Közben van, egy hatos, egy négyes és egy tízes. A következő ütéseket csinálhatom: vagy ütöm a hatost a hatossal, vagy ütöm a tízest a tízesemmel, de elvihetem egyszersmind a nyolcast és kettést is, sőt a saját hatost és négyesemet is.) A kártyák pontszáma az ütés tekintetében: az ász = 1, a kettes = 2 stb., a tízes = 10, a bubi = 11, a dáma = 12, a király = 13. Aki »nem tud ütést vinni, az egyik lapját kiteszi. Ha így, vagy úgy elfogyott kézből a 3 kártya, egyidőben mindkét játékos új három kártyát vesz a talonból. Amikor a talonból az utolsó 3-3 kártyát vették, ezeket kiterítik maguk elé és a játék utolsó fázisa nyitott lapokkal megy. Ha olyan kombináció marad az asztalon, amelyet egyik játékos sem tud ütni, akkor az összes kinnmaradó lapokat az viszi haza, aki az utolsó ütést csinálta.

Minden ász 1 pontot számít, a káró tizes (nagy kaszinó) 2 pont, a pikk kettes (kis kaszinó) 1 pont, a hazavitt lapok többsége 3 pont, a hazavitt pikkék többsége 1 pont. Ha valamelyik játékos úgy tud ütni, hogy az asztalon nyitva fekvő összes lapokat elviszi, »táblát csinál«, ez is 1 pont. Amelyik játékos előbb szerez 11 pontot, az nyert. Esetleg 2 partit kell játszani ennek a beteljesüléséig.

Römi

Két csomag francia kártyával játsszák és még két, esetleg négy dsókerrel. Kettőtől öten játszhatják. A játék célja az, hogy a kézben lévő lapokból szabályos csoportokat alakítsunk: tercek, kvaratok stb. 3, 4, 5 stb. egyenrangú kártya. Az osztás után megmaradó talonból vesznek a játékosok egymásután 1-1 kártyát és a nem megfelelőt eldobják. A játékos felveheti az előtte eldobott kártyát is, ez esetben a talonból nem vesz. Két fajtája van:

10 lapos (kopogós) römi. Mindenki 10 lapot kap. Ha valamelyik játékosnak 9 lapja csoportokban van és a 10-ik kettes, vagy hármás, kopog, a játék megszakad és mindenkinek terhére iratik azon kártyák pontszám összege, melyek csoportokban nem szerepelnek. A kopogó még külön jutalmat is kap. Ha valamelyik játékos kezében mind a 10 lap csoportokban el van helyezve, romit jelent. A römivel nagyobb prémium jár és a nyerőnek pontszámából levonnak 10-et. Egyébként eljárás, mint a kopogásnál.

14 lapos (kirakós) römi. E játéknál csak különböző színekben lévő egyenrangú lapok sorozhatók

csoportba. Amelyik játékosnak kész csoportokban legalább 50 pont értékű lapja van rendezve, azokat kirakhatja. És most már jogot nyert ahhoz, hogy az előtte eldobott kártyát felvegye. (Felveheti a kártyát akkor is, ha annak elvételével tud a 14 lapból az asztalra »kimenni«). Az asztalon fekvő csoportokhoz a játékos, ha már kiment az asztalra, hozzárakhat, a három egyenrangúakat vannak-ká kompletírozhatja, a sorozatokat meghosszabbíthatja. Amelyik játékos lapjai előbb elfogytak, az romi, 20 pontot leír és a többiek minden kézben lévő lapjukat, akár ha csoportokban rendezettek is, felírják. A különbözeteket fizetik.

Handrömi (40 pont leírás): ha valaki egyszerre kirakja összes lapjait.

A dsóker szerepe az, hogy birtokosa bármely kártyának minősítheti.

Tarokk

Tarokk-kártyával játsszák, kettőtől, négyen. Négy szín szerepel, treff, káró, kor és pikk és az állandó aduszín, a tarokk. 22 tarokk van, 1-től 22-ig, ezek közül a magasabbak ütik az alacsonyabbakat. Honörök: az 1-es = pagát, a 21-es és a 22-es — skiz. A játék célja, az ütésekben minél több értékpont hazavitele. A tarokkok 1-ét számítanak, a tarokk honörök ötöt. A királyok ötöt, a dámák négyet, a kavallok hármát, a bubik kettőt és az ászok egyet számítanak. Ha hármásban játszanak, akkor ketten a felvevő ellen szövetkeznek. Négyes tarokknál kettő játszik kettő ellen. Licitálás van, amely formailag arra vonatkozik, hogy a licitáló a ki nem osztott lapok közül hármát, kettőt, egyet, vagy nullát cserél. Aki a licitálás-

ban győzött (a legkisebb számú lapcserével megelégszik), az partnert invitál: »segít engem (pl.) a 20-as tarokk«. Ez azt jelenti, hogy a 20-as tarokk birtokosával együtt játszik és vállalja legalább 47 értékpont hazavitelét. Bemondható figurák is vannak: 4 király, trull (a 3 honor hazavitele), pagát ultimo, volát és 2l-es fogás.

A fent ismertetett az ú. n. Paskievics-tarokk. Vannak más válfajai is.

PASZIÁNSZOK

E játékokat általában csak egy személy játssza. A cél a kártyacsomagot bizonyos szabályos rendbe szedni, de a végezhető műveletek és a kirakás módja meg vannak határozva. Rendkívül sok válfaja ismeretes, e helyen hármát mutatunk be:

Hárfa

Egy csomag francia kártyával játszunk.

Kirakunk 7 lapot egymásra csukottan és egyet rá nyitva. Mellé 6 + 1-et, majd 5 + 1-et... 1 + 1-et, végül egyet nyitva. Ha ász van felül, azt már is kirakjuk, hiszen e pasziánsz célja, mind a 4 szint sorban kirakni, ásztól kezdődőleg. Valamely kártyára a nyitva fekvők közül eggyel alacsonyabb rangú kártyát rátehetünk, de csak pirosra feketét, illetve fordítva. Így egész sorozatokat is átrakosgathatunk. Ha a kezdő 8 hely valamelyike felszabadult, oda csak királyt, vagy királlyal kezdődő sorozatot szabad rakni. Ha a kezdő állásban a lehetséges és célszerű csoportosításokat elvégez-

tük, a talonnak maradt 16 lap egyikét felfordítjuk, ha lehet kirakjuk, ha lehet a játékban lévő kártyák valamelyik csoportjához függesztjük. Most a talonból megint fordítunk, elvégezzük a lehető műveleteket és így tovább. A talont jogunk van háromszor végig játszani s ha még mindig nem sikerült a négy szint, az ásztól a királyig kirakni, a pasziánsz nem jött ki.

Wahnsinn

Egy csomag magyar kártya szükséges *hozzá*. Az összekevert csomag egyik lapját kitesszük az asztalra. Mellé rakunk egyet és ha az az előbbivel színben, vagy rangban egyezik, rátehetjük az elsőre. Folytatjuk a kirakosgatást és egyezésnél az egymásra rakosgatást. Ha 2 lap egyezik, de közöttük 1 semleges kártya van, ez megakadályozza az egymásra rakást. Két semleges kártya szabadabbá teszi az átrakást. Kettőnél több ismét tiltja. Akkor jött ki a pasziánsz, ha a 32 lap lejátszása után az összesek egy csoportba kerültek.

Megjegyezzük, hogy ez a pasziánsz csak nagyon ritkán jön ki.

Perpetuum mobile

Egy csomag magyar kártya szükséges. Négyet nyitva egymás mellé kirakunk. Ha vannak közte egyenrangúak, a jobbra fekvőt a baloldalira tesszük. Ismét kirakunk 4 kártyát. Ha lehet, megint elvégezzük a tömörítést. Ha mind a 32 kártyát így elintéztük, akkor a jobboldali oszlopot rátesszük a tőle balra lévőre, együtt a két csoportot megint balra és ezeket az első csoportra. Az így össze-

szedett kártyákkal ismét előlről kezdjük a játékot. Ha úgy adódik, hogy egy sorba 4 egyenrangú kártya kerül, ezek kijöttek. A pasziánsz akkor jön ki, ha a fenti módon mind a 32 lap elfogy. Arról lehet felismerni, hogy a pasziánsz nem jön ki, ha bizonyos lapsorrend a játék során ciklikusan megismétlődik.

Sikanőz

Ezt a pasziánszot ketten játsszák, két csomag francia kártyával. Minden játékosnak egy 13 lapos pincéje van, melynek legfelsőjét felütik. A játék avval kezdődik, hogy mindegyik játékos 4-4 kártyát kitesz nyitva az asztalra. Akinek első kártyája magasabb volt, az kezdi a rakosgatást. A játék ideális célja, a kétszer négy szint ásztól kezdődően a királyig kirakni. Az egyén célja, hogy a neki kiosztott lapoktól mielőbb megszabaduljon. Az nyert, akinek ez előbb sikerül. Aki olyan lehetőséget szalaszt el, hogy a szín csoportokat növelhetné, az hibát követ el. Ha a másik ezt észreveszi, »stoppot« jelent, a hibázónak a rakosgatást abba kell hagyni. A rakosgatás szabálya, hogy az eredetileg kirakott 8 kártyára mindenkor színre szint lehet átrakni, akár egész csoportot is fogyó sorrendben. Az ellenfél pincéjére és talonjára ugyancsak színre szint téve fogyó és emelkedő sorrendben is lehet rakni. Az eredetileg kirakott 4-4 és a pincében fekvő 13-13 kártyán kívül mindegyik játékosnak 35 lapos talonja van. Amikor ellenfele a rakosgatást befejezte, következik, ha lehet még tovább rakosgat, ha nem lehet, 35 lapjából fordít egyet és evvel próbál új kombinációkat. A pincéből csak a színsorok

növesztésére, vagy az ellenfél talonjára lehet átrakni.

A sikanóz játék a figyelmet teszi próbára, a játékosnak minden kártyánál 20 rakosgatási helyet kell figyelemmel kíséreni és még kombinálnia is kell.

