

## **RAUB: Pravila igre**

"Raub" je njemačka riječ, koja označava "razbojništvo", ili "otimačinu", ali se o porijeklu igre, ne može govoriti sa sigurnošću. Za razliku od ostalih njemačkih igara, poštuje se Francuski rang karata, odnosno, iza Asa kao najjača karta dolazi Kralj, a Desetka je tek na petom mjestu. Vrlo je zastupljen i kod nas, a njegov vrhunac popularnosti je u lučkim gradovima i na prekomorskim brodovima.

### **Broj igrača:**

U igri sudjeluju dvoje, do četiri igrača i uvijek svatko igra za sebe.

### **Karte:**

Igra se standardnim skraćenim špilom od 32 karte, koje poredane po jačini, čine niz: A, K, Q, J, 10,9,8 i 7. Karte nemaju bodonosne vrijednosti jer jedno nošenje, predstavlja jedan štih, bez obzira na to koje se karte u njemu nalaze.

### **Cilj igre:**

Svatko posjeduje po 4 karte, pa se tako igrači bore oko 4 štih (svaki krug igre po jedan). Igrač koji odredi aduta, obvezuje se da odnese najmanje dva. Ostali koji igraju, moraju ostvariti, najmanje po jedno nošenje. Tko ne želi sudjelovati u igri, može odbaciti karte, pa u tom dijeljenju prolazi bez ikakvih bodova.

### **Dijeljenje:**

Djelitelj daje svakome po 2 karte, sljedeću okreće na sredinu stola, a zatim ponovno dijeli, još po dvije. Na taj način, sudionici u igri dobivaju po 4 karte, a okrenuta na sredini stola, predlaže adutsku boju za to dijeljenje.

### **Određivanje aduta:**

Prvi se izjašnjava desni igrač od djelitelja, a zatim, redom u krug. Čim netko prihvati boju okrenute karte za aduta, dalje izjašnjavanje se obustavlja. On postaje Solo-igrač i preuzima obvezu, da odnese najmanje dva štih, od ukupno 4. Ako prvi igrač ne želi prihvatiti spomenutu obvezu uz ponuđenog aduta, govori "Dalje", pa je na redu sljedeći desni igrač. Za sve sudionike, vrijede isti uvjeti prihvaćanja solo-igre.

Ako nitko u prvom krugu ne prihvati ponuđenu boju, djelitelj okreće sljedeću kartu s ostatka. Ponovo se svi u krug izjašnjavaju o boji okrenute karte. Ako se ni tada nitko ne odluči da preuzme aduta, djelitelj okreće i treću kartu, pa ponovo slijedi izjašnjavanje. Ako se ni nakon trećeg kruga, nitko ne odluči za preuzimanje aduta, karte se miješaju, dijeli sljedeći desni igrač, a svima se upisuje "Refe".

Ako je boja druge okrenute karte ista s prvom, igrači se o njoj i ne izjašnjavaju, već djelatelj odmah okreće treću. U slučaju da se boja treće karte poklopi sa jednom od prve dvije, također nema izjašnjavanja, već se piše refe i slijedi novo dijeljenje.

### **Zamjena karata:**

Prihvatanjem aduta, solo-igrač se obvezao da odnese 2 štih. Sada se ostali izjašnjavaju o "pratnji", a svatko tko se odluči igrati, ima obvezu osvajanja, bar jednog štih.

Kada se zna tko sudjeluje u igri, svi, uključujući i Solo-igrača, imaju pravo zamijeniti jedan broj svojih karata (mogu i sve 4). Igrači odbacuju karte koje žele zamijeniti, licem na dolje, a za uzvrat, djelatelj im daje isto toliko novih sa ostatka. Sve preostale karte ostatka, kao i odbačene karte zamjene se pomiču u stranu i ne sudjeluju u daljnjem tijeku igre, pri čemu nitko ne smije pogledati njihov sadržaj.

### **Tijek igre:**

Prvi je na potezu uvijek igrač desno od djelatelja. On odigrava bilo koju kartu, a ostali moraju igrati isti znak sa njom. Ako netko nema ni jednu kartu u odigranoj boji, obavezan je igrati aduta. Nadjačavanje nije obavezno.

Štih nosi najjači odigrani adut, odnosno, najjača karta, u boji prvotno odigrane, ako se na stolu nije pojavio ni jedan adut. Osvajač štih igra prvu kartu za sljedeći. Kako se igra sa samo 4 karte, vrlo su rijetki štihovi bez aduta, odnosno, oni uglavnom rješavaju ishod partije.

Poslije odigrana sva četiri kruga, pristupa se upisivanju bodova.

### **Upisivanje bodova:**

Svi igrači startaju s 21 bod. Poslije uspješno odigranog dijeljenja, "prolaza", igraču se oduzima, za svaki ostvareni štih, po 1 bod.

Ako Solo-igrač ne odnese najmanje dva štih, on je "pao", a na tekući rezultat mu se dodaju 4 boda. Svaki pratilac pada, ako ne osvoji ni jedan štih, a na rezultat mu se dodaju dva boda.

Pobjednik partije je onaj igrač, koji prvi stigne do nule.

U slučaju da netko prihvati aduta, a da nitko ne prati, podrazumijeva se, da je Solo-igrač odnio sva 4 štih, pa mu se od rezultata oduzimaju 4 boda.

### **Refe:**

Već je ranije rečeno, da ako nakon tri okrenute karte, nitko ne prihvati adutsku boju, piše se "refe". Ispod svih rezultata se povlači crta. Ona označava, da se sljedeće dijeljenje boduje dvostruko. U slučaju da i u njemu nitko ne odredi aduta, ponovo se piše Refe. Pri tome, prvi upisani vrijedi za prvo sljedeće dijeljenje, a drugi, za drugo u kome se bude igralo. Refea može biti i više, a svaki od njih, vrijedi samo za po jedno dijeljenje i pri tome

se rezultati uvijek dupliraju. Između refea se uvijek ostavlja prostor, za upis bodova iz predhodno odigranog.

Refe se može pisati na još jedan način. Igrač, koji misli da mu to u tom trenutku odgovara (obično onaj sa najvećim skorom), a dođe na red s djeljenjem, jednostavno predaje karte sljedećem, pa se piše Refe. Međutim, to se ne smije izvesti u dva dijeljenja za redom. Prakticira se, da se uslijed pogreške pri dijeljenju, također upisuje refe, ali samo ako je ona nenamjerna.

### **Raubanje:**

"Raubanje" je situacija, kada djelatelj u samom toku dijeljenja, boju preokrenute karte na stolu, odmah prihvaća za aduta. Neposredno po njenom okretanju na stol, a prije završetka dijeljenja, djelatelj govori: "Raub!" U tom slučaju, ostali se odmah izjašnjavaju o pratnji, a zatim slijedi uobičajena zamjena karata. Razlika u odnosu na standardnu igru se pojavljuje nakon zamjene karata, kada djelatelj, pored svojih novih karata, uzima i onu raubanu sa stola. Kako ih on sada ima pet u rukama, jednu odbacuje zatvorenu, pa tek tada započinje igra. Prvi na potezu je i ovoga puta, desni igrač od djelatelja.

### **Raubanje sedmice:**

Ako je okrenuta karta koja predlaže aduta sedmica, njeno Raubanje se razlikuje. Osnovna razlika je u tome, što Solo-igrač ima obvezu osvajanje samo jednog štiha. Sve ostalo je potpuno identično raubanju bilo koje druge karte, a ujedno je ovo i jedini slučaj, kada je izvođaču za "prolaz" dovoljan samo jedan osvojeni štih.

Uobičajeno je, da se raubaju As, Kralj i Sedmica, a često se uvodi i pravilo, obveze raubanja ovih karata. Naravno, raubanju je podložna i bilo koja druga karta, tijekom cijele partije, što isključivo zavisi od volje i želje djelatelja.

### **Raubanje na neviđeno:**

Nakon što podijeli igračima prve dvije karte, djelatelj sljedeću može spustiti na stol zatvorenu. U tom slučaju se podrazumijeva, da ju je Raubao. On dalje dijeli, još po dvije karte, a zatim se igrači izjašnjavaju o pratnji, iako još uvijek nitko ne zna, koja boja je adut. Tek nakon izjašnjavanja, otkriva se adut, pa slijedi zamjena, pri kojoj djelatelj uzima i raubanu kartu. Ulog za prolaz su dva štiha za Solo-igrača, odnosno, po 1 štih za svakog pratioca. Izuzetak je, ako se ispostavi da je raubana karta Sedmica, gdje vrijede pravila pri "Raubanju Sedmice". Slijedi igra.

### **Muss:**

U slučaju da netko od protivnika ima rezultat, manji od devet bodova, djelatelj ima pravo prije početka dijeljenja objaviti "Muss". To znači, da on obavezno rauba kartu, ma koja ona bila, ali za razliku od "rauba na neviđeno", svi obavezno "prate" i o tome nema izjašnjavanja. Odmah se pristupa zamjeni karata. Ovo pravilo uvodi u igru jak utjecaj sreće, ne bi li se na taj način, igraču s najvišim rezultatom upisao neki kazneni bod.

### **Muss u krug:**

Ovo pravilo je stvar dogovora, a ne sreće se baš često. Izostavlja se, zbog ogromnog utjecaja sreće na ishod partije. Igrač koji je trenutno najslabiji, ima pravo objaviti "Muss u krug" i to u trenutku, kada je on na redu na djeljenju. On obavezno rauba okrenutu kartu, a svi moraju "pratiti". Međutim, to se nastavlja cijeli krug djeljenja. Svatko na svom redu, obavezno rauba, a svi prate. Skoro je redovito, da se poslije završenog čitavog kruga Mussa, stanje na tablici potpuno mijenja, pa se ispostavlja, da su do tada igrači igrali uzalud. Ako se ovo pravilo uvede u igru, ograničava se na samo jedno, tijekom čitave partije.

"Muss", "Refe" i "Raub na neviđeno" obično uvijek forsira najslabiji igrač, kako bi ono što je eventualno on propustio, učinila sreća.

*Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <[cocatimiljuca@yahoo.com](mailto:cocatimiljuca@yahoo.com)>*