

ŠNAPS: Pravila igre

ŠNAPS 66 (Original 66)

Šnaps je vrlo jednostavna i vrlo zanimljiva i dinamična igra, prvenstveno predviđena za dva igrača. "Original 66" se uglavnom igra u Njemačkoj i većini zemalja Centralne Europe, koje se inače i smatraju postojbina Šnapsa.

Cilj igre:

Svaki igrač nastoji ostvariti 66, ili više bodova, u odnijeti štihovima i formiranim bodonosnim kombinacijama u rukama. Jedina važeća kombinacija u šnapsu, koja donosi bodove je "Marijaž", a o njemu će biti riječi nešto kasnije.

Broj igrača:

Šnaps je predviđen za dva igrača.

Karte:

Koristi se skraćeni špil od 24 karte, poredane po jačini:
A-11, 10-10, K -4, D -3, B -2, 9-0 bodova

Adut:

U svakom dijeljenju, postoji adutska boja. Karta u adutu, nosi bilo koju iz druge boje, bez obzira na njihove međusobne jačine. Ako su obje odigrane karte u adutu, štih nosi jača od njih.

Dijeljenje:

Djelitelj dijeli po šest karata (dvije po dvije), a 13-u okreće na stol, licem prema gore. Njena boja je adut u tekućem djeljenju. Ostatak se spušta licem na dolje, preko nje, ali poprijeko, tako da je samo djelimično prekriva. Ona se mora vidjeti tijekom cijelog dijeljenja i podsjećati igrače na adutsku boju. Uzima se kao posljednja karta ostatka, a često se tijekom igre mijenja s adutskom devetkom.

Tijek igre:

Prvu kartu odigrava protivnik djelitelja (nedelitelj), a zatim to isto čini i djelitelj, pri čemu ima 3 mogućnosti:

- Može odigrati kartu iste boje, pa štih nosi jača od njih,



- Može odigrati kartu u adutu i u tom slučaju ona nosi, osim ako i prva nije adutska, pa štih osvaja jači adut.
- Može odigrati kartu u nekoj drugoj neadutskoj boji i tada štih pripada protivniku, jer nije odgovoreno na boju, niti je "rezan" adut.

Karte se odigravaju otvoreno, a odnijeti štihovi se spuštaju ispred osvajača, zatvoreno. One se tijekom igre ne smiju prelistavati, čak ni od strane igrača, koji ih je odnio.

Nakon svakog štih, obojica vuku po jednu kartu s vrha ostatka, a to prvi čini igrač, koji je zadnji nosio.

Postupak se zatim ponavlja, a prvi na potezu je osvajač predhodnog štih. U ovom dijelu igre, ne postoji nikakva obveza, glede poštovanja boje prve odigrane karte.

Kada se istroši ostatak, igra se nastavlja, po nešto izmijenjenim pravilima. I dalje je prvi na potezu osvajač predhodnog štih, ali drugi igrač sada mora poštovati određena pravila. On je obavezan odigrati kartu iste boje s prvom odigranom. Pri tome, ako je u mogućnosti, mora je i nadjačati ("lber"). U slučaju nedostatka karte u neophodnoj boji, igrač mora igrati kartu u adutu (obavezno "rezanje" adut). U slučaju da ne može ispuniti ni jedan od dva spomenuta uvjeta, igra bilo što, ali u tom slučaju gubi štih. Drugi igrač u ovom dijelu igre, ne smije "rezati" adut, ako ima kartu u boji prve odigrane.

Posljednje nošenje donosi osvajaču štih i dodatnih 10 bodova, ali samo ako se dijeljenje odigra do kraja, što ovdje nije baš čest slučaj.

Odnijete karte se boduju, prema ranije navedenim bodovnim vrijednostima. Ukupan zbroj njihovih bodova je 120, a sa nagradom za zadnji štih, to iznosi 130 bodova. Da bi jedan igrač ostvario pobjedu u dijeljenju, mora osvojiti najmanje 1 bod više od polovice, što iznosi 66, po čemu je igra i dobila ime. Kada to netko tijekom igre ostvari, odmah objavljuje pobjedu i dijeljenje se prekida. U tom slučaju, nitko ne dobiva nagradu za zadnje nošenje. Kako je prelistavanje odnijetih karata zabranjeno, igrač objavljuje prekid, na temelju memorije i pamćenja, koje u ovoj igri imaju vrlo važan utjecaj.

Zamjena adutske karte:

Igrač, koji ima Devetku u adutu, može je zamijeniti za kartu ispod ostatka, koja je odredila adutsku boju. Pri tome, on mora biti prvi na potezu, a zamjenu vrši prije odigravanja karte. Ovo vrijedi na samom početku partije, ali i prije odigravanja svakog štih. Kada na adutskoj karti ostane samo jedna iz ostatka, zamjena se više ne smije vršiti, ali to ovisi od dogovora igrača (nije strogo pravilo). Otvorena adutska karta se kupuje kao posljednja, bilo da je u pitanju prvobitno okrenuta, ili zamijenjena Devetka.

Marijaž:

Kralj i Dama u istom znaku je jedina šnaps-kombinacija i naziva se "Marijaž". Igrač, koji ga je formirao, dobiva nagradne bodove i to:



- 40 bodova, ako je Marijaž u adut,
- 20 bodova, ako je Marijaž u nekoj neadutskoj boji.

Da bi Marijaž bio važeći i donio nagradu, igrač ga mora pokazati, poštujući određena pravila ("Objaviti"), a zatim se jedna karta iz njega odmah odigrava. Marijaž se isključivo objavljuje, nakon osvojenog štih, a prije odigravanja prve karte za sljedeći. iznimka je onaj, koji se objavljuje pred prvi potez, ako ga je igrač dobio i kompletirao tijekom samog djeljenja. U tom slučaju, nagrada za njega se računa, tek kada isti igrač osvoji svoj prvi štih. Ako u tom dijeljenju ostane bez nošenja, igraču se ne računa ni nagrada za objavljeni Marijaž.

Marijaž se može objavljevati tijekom cijele igre. Međutim, ako je poslije istrošenog ostatka, igrač primoran odigrati jednu kartu iz njega, prije nego što ga je objavio, on mu propada.

Završetak igre:

Čim jedan igrač sakupi 66 bodova ili više, govori: "Dosta", pa se igra tog trenutka prekida. Protivnik ima pravo izvršiti provjeru pobjednikovih bodova, koje čine bodovi u odnijetim kartama i nagrade za objavljene Marijaže. Ako igrač ima 66 bodova, ali to ne objavi, pa to u sljedećim potezima učini protivnik, on i odnosi pobjedu u dijeljenju. "Dosta" se isključivo govori, nakon osvojenog svog štih.

Ako se igra izvede do kraja, posljednje nošenje donosi dodatnu nagradu od 10 bodova, a može se dogoditi, da se partija završi neodlučeno i to:

- Ako obojica imaju preko 65 bodova, bez obzira na to tko ima više, a nitko nije objavio prekid igre,
- Ako je rezultat 65:65.

Zatvaranje:

Težnja svakog igrača je, da ostvari 66 bodova, a da pri tome njegov protivnik ima što manje, jer od toga i ovise konačne nagrade. Kod iskusnijih igrača, najčešći završetak igre je "Zatvaranjem". Naime, kada igrač procijeni, da će s trenutno ostvarenim bodovima za nekoliko krugova igre sakupiti 66 (procjenjuje i karte, koje drži u svojoj ruci), on "Zatvara" igru. Kartu, koja je ispod ostatka i određuje aduta, prebacuje na njega. Od tog trenutka, kupovine više nema, a igra se po pravilima, kao da je ostatak potrošen. Znači, postoji obavezno poštovanje boje prve odigrane karte, lberovanja i rezanje adutom. Nagrada za zadnji štih u ovom slučaju izostaje.

Igrač koji je "Zatvorio", ima obvezu, da odigravanjem preostalih karata iz ruke, sakupi 66 bodova. Ako to izvede i ranije, govori "Dosta", pa se igra prekida. U slučaju da 66 bodova sakupi protivnik, on to sada ne može objaviti. Njegov jedini cilj je, da spriječi protivnika koji je Zatvorio, da sakupi obaveznih 66 bodova.

Zatvaranje se ne može izvesti, kada u ostatku ostanu samo dvije karte, jedna koja određuje aduta i druga preko nje. Igrač koji Zatvara, mora biti prvi na potezu, a to može učiniti i na samom početku partije. Samo Zatvaranje se može izvesti prije ili nakon kupovine karte sa Ostatka. Znači, obojica u tom trenutku mogu imati po 5 ili 6 karata u rukama, što odlučuje onaj koji Zatvara.

Bodovanje:

Kada jedan igrač ostvari 66 bodova, njemu se pišu bodovi igre i to:

- 1 Bod igre, ako je protivnik do tada ostvario 33, ili više bodova u štihovima i nagradama za Marijaže,
- 2 Boda igre, ako je protivnik do tada ostvario 32 boda ili manje,
- 3 Boda igre, ako protivnik do tada nije ostvario ni jedno nošenje.
- Ako igrač objavi "Dosta", a ispostavi se da nije ostvario neophodnih 66, protivniku se pišu 2 Boda igre. Isto se događa i ako je igrač Zatvorio, a nije uspio ostvariti neophodan rezultat.
- Ako je rezultat 65:65, nitko ne dobiva Bodove igre. Ako je partija neriješena, zato što su obojica prešli 66, a nitko to nije objavio, Bodovi igre se također ne upisuju, ali se jedan bod pamt i pridodaje pobjedniku sljedećeg dijeljenja.

Upisivanje bodova:

igrači startaju sa 11 igračih bodova, a oni ostvareni tijekom igre se oduzimaju od tekućeg rezultata. Pobjednik je igrač, koji prvi stigne do nule.



ŠNAPS (Običan šnaps)

Pod imenom "Običan šnaps" ili samo kratko "šnaps", podrazumijeva se varijanta, koja se na ovim prostorima pojavila jako davno, još krajem XIX vijeka. Već je rečeno, da je šnaps kod nas uvijek bio jako popularan. Dobro je poznata i priča, da on u bukvalnom prijevodu znači "Rakija" i da je predviđen da se igra, uz po neku "čašicu", što se kod nas obilato i upražnjavalo. Razlike, u odnosu na "Original 66" su sljedeće:

- Koristi se skraćeni špil od 20 karata. Pri tome se izbacuju i Devetke, a kako se one ne boduju, ukupan zbroj bodova ostaje nepromenjen. Adutska karta ispod ostatka mijenja se sa dečkom u adutu.
- Igrači od djelitelja dobivaju po pet karata (3, pa 2), a i cijela igra u vrijeme postojanja ostatka, izvodi se sa po 5 karata u rukama.
- Tijekom igre, svatko svoje odnijete karte smije prelistavati i gledati. Nije ih potrebno pamtit, a isključena je pogreška pri objavljivanju "Dosta", jer ih pobjednik još jednom može prekontrolirati i prebrojati.
- Zatvaranje se može izvršiti, samo poslije kupovine karte s ostatkom, znači, uvijek sa po 5 karata u rukama.
- Nagrada za zadnji štih u iznosu od 10 bodova, postoji samo u teoriji. Nerješenog rezultata nema, pa ako nitko ne objavi da mu je "Dosta", osvajač posljednjeg štiha postaje automatski pobjednik, bez obzira na ostvareni broj bodova.
- Igra počinje od nule, Igrači Bodovi se dodaju tekućem rezultatu, a partija traje do 9.

Izvor: Enciklopedija društvenih igara - D.Stojanović <cocatimiljuca@yahoo.com>