

Az ulti szabályai

(Módosított 4M standard)

Lejegyezte: Biró Csaba

Az ulti 3 személyes kártyajáték, amit 32 lapos magyar kártyával játszanak. A három játékos felváltva oszt: az osztás az óramutató járásával ellentétes irányba megy körbe. Ez az irány egyébként a játékban általános, tehát a lapok kiosztásának, kijátszásának, illetve a licitálásnak is ez a sorrendje.

Az osztó kiosztja a lapokat: 10-10 lapot ad minden játékosnak, kivéve az először sorra kerülőnek; ő 12 lapot kap. A lapokat, a keveredés érdekében célszerű kisebb csomagokban osztani.

Az a játékos kezd, akinél 12 lap van. Bemond egy licitet, majd lerak 2 lapot (skartol). Ez a 2 lap a talon, vagy más néven skart. A következő játékos dönthet arról, hogy passzol, vagy licitál. Ha passzol, akkor azt „mehet” vagy „passz” szóval kell jeleznie; ez azt jelenti, hogy ebben a körben kimarad a licitból. Ha licitál, akkor a talont felveszi, bemond egy licitet, ami erősebb mint az előző, majd lerak 2 lapot. A licit addig megy körbe, amíg mind a három játékos nem passzol. (Beleértve az utoljára licitálót is, akinek még lenne joga magát felüllicitálni.)

A licitálás folyamán a játékosok azt jelentik be, hogy milyen játékot akarnak játszani. Minden játékhoz tartozik egy pontérték, ez határozza meg a licit erősségét: nagyobb pontszám erősebb licitet jelent. A következő játékok vannak:

játék	pontszám
passz (parti)	1 p
40-100 (negyven-száz)	4 p
ulti(mó)	4 p
betli	5 p
durchmarsch	7 p
20-100	8 p

A játékosok tehát licitkor ezen játékok valamelyikét mondják be. A játékokat lehet kombinálni is; ekkor több játék nevét mondjuk egymás után. Ezek pontértékei összeadódnak. Annak, hogy mit mivel lehet/kell kombinálni, bonyolult, ám logikus szabályai vannak. Ezek a következők:

- Passzt semmivel sem szabad kombinálni, kivéve az önmagában bementett ultit, azzal viszont kötelező. Ezért olyankor a passzt nem is mondjuk be licitáláskor: ulti-passz helyett egyszerűen ultit mondunk. Ha az ultit valamilyen passzon kívüli játékkal kombináljuk, akkor passzal már nem lehet.
- Betlit semmivel sem szabad kombinálni.
- 40-100-at 20-100-zal nem szabad kombinálni.

A legtöbb játékban van egy kitüntetett szín: ezt nevezzük aduszínnek, vagy röviden adunak. Ezt a színt a licitáló határozza meg, ám a licitáláskor általában még nem árulja el, kivéve akkor, ha ez a szín piros. Ekkor azonban el kell árulnia, mert ezek a bementések az egyéb aduszínűek dupláját érik. A piros adut a licitáló a „piros” szó litit elé illesztésével jelzi, pl. „piros ulti-40-100”. Az előbbi bementés tehát 16 pontot ér.

A fentiekén kívül létezik még licitmódosító szó: ez a „terített” vagy „re-”. Csak a durchmarsch és a betli elé illeszthető, ekkor a durchmarsch illetve a betli értékét négyszerezi. Ezek értéke viszont már nem duplázódik piros aduszín esetén sem, tehát a „piros redurchmarsch-ulti” csak $4 \cdot 7 + 2 \cdot 4 = 36$ pontot ér.

Felüllicitálni egy bementést vagy nagyobb értékű licittel lehet, vagy egyenlővel, ha az kevesebb játék kombinációjából áll. Tehát a betli (5 pont) nagyobb mint az ulti (=ulti-passz, $4+1=5$ pont), mert egy játék, nem kettő kombinációja. Hasonlóan a 20-100 nagyobb, mint az ulti-40-100, a piros 40-100 is nagyobb nála, viszont a 20-100 és a piros 40-100 egyenlők, így egyikkel sem lehet a másikat felüllicitálni.

Az utoljára licitáló játékos lesz a felvevő: ő egyedül játszik a másik kettő ellen, akik egymással vannak. Őket nevezzük ellenjátékosoknak. A felvevő a licit után bejelenti az aduszínt (ha van és az nem piros), bejelenti a 20 illetve a 40 bementéseket, ha van parti a játszandó játékok közt, majd kihívja az első lapot. 20-at van joga bementeni, ha azonos színű **K** és **F** van a kezében, 40-et, ha ez az aduszínből van. Ezután a következő ellenjátékos is bejelentheti 20-ait illetve 40-ét, ha van (és ha van parti), majd esetleg

kontrázhat. Ez azt jelenti, hogy kételkedik abban, hogy a felvevő valamelyik játékát teljesíti. A kontra az az adott játék értékét duplázza, ami majd a számoláskor számít. A játékos akárhány játékot kontrázhat a bemondottak közül. Ha betlit vagy durchmarschot kontráz, akkor azt csak a saját nevében teszi, tehát ha partnere is úgy gondolja, neki is meg kell kontrázni azt. A többi játék kontrája a partner nevében is szól. Ezután a játékos tesz egy lapot. A második játékos az elsőhöz hasonlóan cselekszik.

Mielőtt az asztalon lévő 3 lapot eltennék, a felvevőnek, ha volt kontra, joga van rekontrázni a kontrázott játékok közül valahányat. A rekontra a játékot négyszeresíti. További kontrák is elhangozhatnak a lapok eltétele előtt; minden újabb kontra duplázza az addigi értéket. Aki egyszer már nem kontrázott tovább, az később már nem kapcsolódhat be. A kontrák fokozatai a következők: kontra, rekontra, szubkontra, hirskontra, mordkontra.

A kontrák után a legerősebb lapot tevő játékos elteszi az ütést, azután ő hív. Mindig mind a hárman tesznek, mindig a legerősebb lapot tevő üt, és ő hív. Az ütését mindenki lefelé fordítva maga elé teszi, azt a következő hívás után a játék végéig senki nem nézheti meg. A játék addig tart, amíg mind a 10 lap kijátszásra nem kerül.

A játékos általában nem rakhat akármilyen lapot. Ha van lapja a hívott színből, akkor olyat kell tennie, ha nincs, akkor adut. Ha az sincs, bármit tehet. Ha ezen szabályok betartásával tudja ütni az eddigi legerősebb lapot, akkor az is kötelező.

A lapok nagyság szerinti sorrendje a legkisebbtől a legnagyobbig adus játékokban: **VII, VIII, IX, a, F, K, X, A**, adu nélküliben: **VII, VIII, IX, X, a, F, K, A**. Egy nem aduszínű lapnál erősebb az adott színből a nála nagyobb lapok, illetve az összes adu, egy aduszínűnél csak a nála nagyobb aduk. Tehát ha például piros az az adu, akkor a makk **VII**-t nem üti a tők **A**, de a tők **A**-t a piros **VII** igen.

Most arról lesz szó, hogy melyik játék bemondásakor mire vállakozik a felvevő.

A passznál az a cél, hogy több zsírt szerezzünk, mint az ellenfeleink. Zsír az elütött **A** illetve **X**, az utolsó ütés, illetve 2 db zsír a 20, 4 db a 40 bemondás. Ha az egyik félnek nincs ütése, akkor az 0 zsírt szerzett, akkor is, ha volt bemondása.

A 40-100 játékban lennie kell adu **F**-nek és **K**-nak a kezünkben, és legalább 6 zsírt kell szereznünk. Mivel ekkor nincs parti, 20 bemondása szabálytalan, ily módon nem lehet zsírt szerezni.

Az ultiban az utolsó ütésbe az adu **VII**-t kell tennünk, és az ütést nekünk

kell elvinni.

A betli célja, hogy ne legyen ütésünk.

A durchmarsché, hogy minden ütés a miénk legyen.

A 20-100-nál lennie kell azonos színű **F**-nek és **K**-nak a kezünkben, ami nem aduszínű, és el kell vinnünk 8 zsírt. 20 és 40 bemondása szabálytalan.

A partinál, a 20-100-nál, illetve a 40-100-nál a talonban lévő zsír(ok) az ellenjátékosokhoz számítanak.

Megjegyzendő, hogy nem illegális bemondani olyan játékot, aminek teljesítése lehetetlen. Tehát pl. szabályos adu hetes nélkül ultit mondani, hasonlóan, 20 nélküli 20-100 vagy 40 nélküli 40-100 nem szabálytalan. Természetesen az ilyen bemondások biztosan buknak, de a kontra esetleg megúszható.

A betlinél soha nincs adu, még akkor sem, ha piros betli volt a bemondás. A betli és a piros betli között csak annyi a különbség, hogy a piros betli kétszer annyit ér. (A piros betlit szokták forintos betli néven is emlegetni.) A piros rebetli pedig egyszerűen azonos a rebetlivel.

A durchmarschnál csak akkor van adu, ha kombináljuk valamivel, tehát a sima piros durchmarschnál sincs.

Ha a felvevő terített játékot játszik, akkor az első ütés elrakása után leteríti az asztalra a lapjait, úgy, hogy mindenki lássa, és úgy játszik.

A lejátszás után következik a számolás. A játékosok először összeszámolják, hogy a felvevő mely játékokat teljesítette, illetve melyikeket bukta. A teljesített játékok esetén a játék (esetleg kontrákkal növelt) pontértékét kapja az ellenjátékosoktól (tehát a felvevő pontjaihoz kétszer hozzáadjuk, az ellenfelektől levonjuk a pontértéket), bukott esetén ő ad annyi pontot az ellenfeleknek fejenként. Kivétel ez alól az ulti játék: bukása esetén a felvevő +4 pontot (pirosban +8 pontot) fizet mindkét ellenjátékosnak.

Előfordulhat, hogy valaki megcsinált olyan játékot is, amit nem mondott be. Ezt csendes teljesítésnek nevezzük. Ezek szabályai nem túl egyszerűek, ezért részletezzük.

Csendes durchmarschot csinálhat a felvevő, vagy az ellenjátékosok együtt. Értéke 4 pont.

Ha van parti, akkor a felvevő, vagy az ellenjátékosok együtt csendes 100-at csinálhatnak: ez 10 zsír elvitelét jelenti. Értéke 2 pont.

Ha a fenti esetben a vonalnak csak 20 bemondása volt, akkor az csendes 20-100, értéke 4 pont.

Ha valamelyik játékos az utolsó ütést az adu **VII**-sel viszi, akkor az (egyedül) csendes ultit csinált, azaz a másik két játékostól 2-2 pontot kap. Ám ha

az utolsó ütésben elviszik az adu **VII**-ét, akkor azt mondjuk, hogy elbukta a csendes ultit, ezért 4-4 pontot fizet a játékosoknak.

A fenti esetekben ha az adu piros volt, akkor a csendes teljesítés (vagy ultinál esetleg bukás) értéke duplázódik, kivéve durchmarschnál: a csendes piros durchmarsch 7 pontot ér.

Előfordulhat olyan játék, ahol a nyereségek és a bukások kiegyenlítik egymást. Tipikus példa, hogy a felvevő ultit mond, az ellenvonal bemond mondjuk egy 20-at és egy 40-et, és kontrázzák a partit. Az ultit a felvevő megcsinálja, ám a partit elbukja, és az ellenvonal csendes 100-at csinál. Ekkor a felvevő $4 - 2 \cdot 1 - 2 = 0$ pontot kap, hasonlóan az ellenfelekhez. Ilyenkor azt mondjuk, pénz az ablakba, ami ezt jelenti, hogy mindenki kifizeti a felvevő által nyert összeget (vagy ami ugyanaz: a bukott összeget) az Ablak nevű fiktív játékosnak; a fenti esetben 4 pontot. Ezután ha valaki bemond és teljesít egy piros ultit, akkor az a nyereségén felül az Ablak pontjait is megkapja. Ha a játszmák végéig senki nem nyeri el az ablakot, akkor az Ablakban lévő pontokat elosztják. Ha az ott lévő összeg nem osztható a játékosok számával, akkor a fennmaradó pontokat a legrosszabbul álló játékosok között osztják szét egyenlően.

A licit után, de az első lap kihívása előtt, ha a felvevő úgy gondolja, hogy a teljesítés reménytelen, akkor a csendes teljesítések elkerülése érdekében a lapot bedobhatja. Ekkor úgy számolunk, mintha minden bemondást kontrázva bukna. Kivétel ez alól, ha egyedül passz játék lett bemondva, ennél senki nem fizet semmit (az ablaknak sem).

A szabálytalanságokat renonsznak nevezzük, amit intelligens emberek csak akkor büntetnek, ha helyrehozhatatlan.

Ha az osztó rosszul oszt, büntetésül 5 pontot fizet az Ablaknak.

Ha valaki jogosulatlanul mond 20-at vagy 40-et, rossz színt tesz, felülütési kötelezettségét elmulasztja, vagy ellenjátékosként információt közöl a lapjáról, büntetése mindkét ellenfele felé a parti összértékének kétszerese. Ilyenkor ha az egyik játékos valamilyen játékot tovább kontráz mint a társa, akkor a parti értékének kiszámításakor a magasabb kontrát kell figyelembe venni.

A legcsúnyább szabálytalanság az, ha két játékos összejátszik a harmadik ellen. Ennek büntetése, hogy soha többet nem ülünk le velük kártyázni.