



Zoles noteikumi

Spēlē izmanto 26 kārtis. Kāravi, sākot no dūža līdz septītniekam, pārējie masti no dūža līdz devītniekam. Trumpji pēc lieluma ir šādas kārtis: visas dāmas; pēc tam kalpi un beidzot pārējie kāravi. Dāmas un kalpi šādā kārtībā: krusts, piķis, ercs un kāravs. Kāravi pēc lieluma: dūzis, desmitnieks, kungs, devītnieks, astotnieka un septītnieks. Acis tiek skaitītas šādi: dūzis -11, desmitnieks -10, kungs – 4, dāma – 3, kalps – 2; devītnieks, astotnieks un septītnieks – 0. Pēc stiprumā nākošā kārts ir dūzis, desmitnieks, tad kungs neatkarīgi no masta.

Vietas izmeklētājs jauca kārtis, dod tās pārceļt tam spēlētājam, kurš sēd no dalītāja pa labi, un pēc tam izdala katram dalībniekam 8 kārtis: vispirms 2 kārtis sēdošajam pa kreisi no dalītāja, tad 2 kārtis nākošajam un pēc tam 2 kārtis sev vai ceturtajam spēlētājam, ja spēle notiek četratā tad vēlreiz pa divām kārtīm katram ; tad 2 (aizklātas) noliek uz galda un atlikušās 12 kārtis tāpat divas reizes pa divām katram spēlētājam. Ārpus turnīriem kārtis var tikt dalītas pa četrām galdā 2 un atkal pa četrām.

Tas, kam ir priekšroka, t.i., spēlētājs, kurš sēž no dalītāja pa kreisi, pēc savu kāršu pārbaudīšanas, paziņo, ka viņš vai nu spēlē, vai atsakās no spēles, sacīdams “ Garām ”. Pēc tam to pašu dara nākošais un, ja arī tas nopasē, tad beidzot trešais. To, kas ar savām kārtīm cer savākt vismaz 61 ņem galda vidū esošās divas piepirkuma kārtis un viņu sauc par lielo. Lielajam ir jāspēlē vienam pret pārējiem diviem, kurus sauc par mazajiem, kuri savos stiķos iegūtās acis skaita kopā. Lielajam pēc vidus kāršu pacelšanas 2 kārtis pēc savas izvēles ir jānorok t.i. jānoliek uz galda. Parasti cenšas nolikt to mastu, no kura ir tikai viena vai divas kārtis, mazākas par dūzi, Lai spēlē varētu šo mastu sist ar trumpi. Vēlams arī pēc iespējas nolikt kārtis ar Lielākām acīm, jo šīs 2 kārtis tiek pieskaitītas spēlē saņemtajiem stiķiem. Nav ieteicams nolikt dūzi, ja tas ir vienīgais no tā masta, jo ir lielas izredzes ar šo dūzi ņemt stiķi. Spēlētājam, lai vinnētu, vajag iegūt vismaz 61 aci. Ja pretiniekiem kopā ir vismaz 30 acis, tad spēlētājs saņem no katra 1 punktu, ja ir mazāk par 30 acīm – 2 punktus, bet, ja nav neviena stiķa – 3 punktus.

Ja spēlētājam pēc viņa aprēķiniem ir tik labas kārtis, ka viņš var uzvarēt bez 2 kāršu piepirkšanas, viņš pieteic zoles, kas nozīmē; ka viņš spēlē bez 2 kāršu piepirkšanas. Šīs kārtis tad tiek pieskaitītas pie pretinieku saņemtajiem stiķiem

Ja zoles spēlētājs iegūst vismaz 61 aci, viņš saņem no katra pretinieka 5 punktus; ja 91 aci – 6 punktus; ja visus stiķus – 7 punktus.

Bet, ja spēlētājs, spēlēdams parasto spēli, neiegūst 61 aci, viņš dod katram pretiniekam 2 punktus. Ja spēlētājam ir mazāk par 31 aci, viņš dod katram – 3 punktus, ja nav neviena stiķa -4 punktus. Ja zoles spēlētājs neiegūst 61 aci, viņš dod katram pretiniekam 6 punktus; ja ir mazāk par 31 aci – 7 punktus, bet, ja nav neviena stiķa – 8 punktus.

Gadījumā, ja neviens spēles dalībnieks nevēlas atklāt spēli un visi nopasē, tad tiek likta pule, ja spēlē četratā tad tiek liktas divas pules, ja pule jau ir tad viena. Pēc tam kārtis tiek atkal sajauktas un no jauna izdalītas, kā tas jau tika darīts pirmoreiz, tikai tagad kāršu dalītājs ir tas spēles dalībnieks, kuram iepriekšējā spēlē bija priekšroka. Nākošā spēlē kārtis dala atkal nākošais utt.

Vairākkārt nopasējot, var sakrāties vairākas pules. Nākošās spēles spēlētājs uzvarot saņem attiecīgo punktu daudzumu ne tikai no spēles pretiniekiem, bet arī papildus pa punktam no katra spēlētāja. Tas, protams, var notikt tikai tik ilgi, kamēr pierakstā ir pules. Ja ir jau vismaz viena pule, un spēlētājs spēlējot kā lielais zaudē, viņš saņem personīgo puli. To var izņemt viņš pats uzvarot spēli, bet nekādis papildus punktus nesaņemot. Ja personīgo puli izņem kāds cits, viņš saņem papildus punktus no pules īpašnieka. Partneris (trešā roka) nedrīkst piemest savu kārti ātrāk par partneri, kam ir otrā roka. Tāpat netiek pieļauta tā saucamā kāršu vilkšana iepriekš. Pareizi izspēlēta kārts nevar tikt apmainīta.

Uz izspēlēto kārti jāatbild vienmēr ar to pašu mastu, pie tam dāmas un kalpi ir trumpji. Ja nav rokā attiecīgās šķiras kārts, var pēc izvēles piemest kādu citu šķiru vai arī pārsist ar trumpi.

Ja mazie nevietā iziet vai nepareizu mastu uzliek, ar lielā piekrišanu var paņemt atpakaļ kārti, ja lielais nepiekrīt, spēle tiek anulēta un vainīgajam tiek piešķirta personīgā pule. Ja turpmākā spēles gaitā vai arī tikai spēles beigās izrādās, ka kāds nepareizi rīkojies ar pieprasīto mastu, pretējā puse skaitās par uzvarētāju un vainīgais tiek sodīts ar personīgo puli. Tāpēc arī pirms spēles beigām paņemtie stiķi nedrīkst tikt sajaukti, lai katrā laikā būtu iespējams konstatēt spēles noteikumu pārkāpšanu. Pirms spēles var vēlreiz apskatīt beidzamo stiķi vai arī pieprasīt no pretējās puses to uzrādīt. Visādas sarunas spēles laikā starp partneriem par spēles gaitu un veidu uz visstingrāko aizliegtas.

Līdz šim minētie spēles noteikumi ir saistoši visiem spēles dalībniekiem. Turpmākie aizrādījumi jau nav tik obligāti, bet tomēr tie būtu jāievēro, sevišķi iesācējiem. Pēc kāršu izdalīšanas katram spēlētājam vajag uzmanīgi pārbaudīt savas kārtis, lai izšķirtos, vai drīkst atklāt spēli. Tikpat neizdevīgi ir nopasēt labu spēli. Stāvokļa noskaidrošanu atvieglo kāršu sakārtošana rokā pēc mastiem; atsevišķu mastu vietu nākošās spēlēs vajag mainīt, lai pretiniekam nedotu iespēju (atkarībā no kārts ieņemtās vietas) pēc izspēles uzminēt, cik un kādas kārtis no šā paša masta vēl atrodas pretspēlētāja rokā.

Pilnīgi drošas kārtis uzvarai ir ļoti reti, tomēr pie zināmas ievingrināšanās ātri var aprēķināt, vai dabūtās kārtis ir derīgas spēles atklāšanai. Ja tā izšķiras starp vienkāršo spēli un zoles spēli, ja rodas šaubas, labāk spēlēt zemāko spēli.

Pirmajai rokai spēles atklāšanā atkal ir tā priekšrocība, ka var, izspēlējot stiprus trumpjus, atņemt tos pretiniekam, pēc tam drošāk var izspēlēt dūžus. Katram spēlētājam uzmanīgi jāseko kārtīm, kuras tiek izspēlētas, lai vienmēr zinātu: 1) cik un kādi trumpji izgājuši, 2) kādas kārtis no katra masta vēl rokā, 3) cik acu ir paša, kā arī pretinieku saņemtajos stiķos.

Ja ir vājas kārtis, kad uzvarēt var tikai ar labvēlīgu apstākļu izmantošanu, jāskaita acis paša saņemtajos stiķos, lai varētu īstā brīdī vai nu atvesties vai ņemt stiķi trūkstošo acu skaita iegūšanai. Turpretim gadījumā, kad rokās ir stipras kārtis, jāskaita acis pretinieku stiķos, lai varētu atstāt pretiniekus jaņos, t.i., lai viņiem būtu mazāk nekā 30 acis.

Partnerim izdevīgāk skaitīt savu stiķu acis.

Jāskaita izgājušās kārtis no atsevišķiem mastiem, lai varētu aprēķināt, pie kura spēles dalībnieka atrodas vēl neizspēlētās kārtis; uz spēles beigām vajag noteikti zināt (pēc spēles gaitas novērošanas), kur atrodas vēl neizgājušie trumpji; kā arī kārtis ar lielākām acīm.

Ar vājām kārtīm bieži spēli var uzvarēt tikai ar īstā laikā izdarītu atmešanos, t. i., piesviešanu pretinieka stiķim (sevišķi trešajai rokai pēc izspēles). Atrodoties otrā rokā, var nomest nederīgu kārti, ja izspēlētā kārts ir ar mazām acīm; šis stiķis tomēr ir jāņem ar trumpi, ja paredzams, ka partnerim ir jāpiedod lielākas acis no attiecīgā masta vai arī šis stiķis var izšķirt spēles iznākumu.

Trešā roka var uz iztrūkstošo mastu (pat ar lielāku acu skaitu) atnest nederīgu kārti, ja ar šā stiķa atdošanu pretiniekam spēle netiek jau tūlīn zaudēta un pretinieks ar to iegūst tomēr mazāk acu nekā ar nākošo stiķi, kurš būtu jāatdod pretiniekam, ja attiecīgā kārts paliktu rokā.

Spēles iznākums lielā mērā atkarīgs no partneru pareizas spēles. Bieži spēlētājs ar stiprām kārtīm pazaudē un otrādi – spēlētājs ar vājām kārtīm uzvar.

Ir svarīgi nedot spēlētājam iespēju izdevīgi nomest liekās kārtis. Partneriem jācenšas spēli iekārtot tā, lai spēlētājs atrastos vidus rokā, ar to partnerim ir iespēja vai, nu izdevīgi piemest kārti ar lielākām acīm vai pārsist ar trumpi. Ja spēlētājam ir otrā roka, partnerim jāizspēlē pēc iespējas garākais masts, t. i.; no kura viņam visvairāk kāršu rokā. Ja šo stiķi saņem izspēlētājs, viņš var spēlēt šo pašu mastu vēlreiz, lai piespiestu spēlētāju izlikt lielāku trumpi un dotu otram partnerim iespēju nomest nederīgu kārti.

Ja spēlētājs pēc izspēles atrodas trešajā rokā, jācenšas izspēlēt tādā kārtī, lai ar šā stiķa paņemšanu otrs partneris nāktu pie izspēles, līdz ar to spēlētājs paliktu otrajā rokā. Ja spēlētājs atrodas trešajā rokā, jāizspēlē īsākais masts, ja iespējams, vienīgo šī masta kārti.

Ja partneriem trūkst no uzvaras tikai dažas acis, jāmēģina izspēlēt kārti ar nelielām acīm, cerot, ka spēlētājs negribēs šim samērā niecīgajam stiķim izlietot lielu trumpi; caur to otram partnerim tiks dota iespēja saņemt šo stiķi arī tad, ja viņa rīcībā nav stipru trumpju. Ja spēlētājs, aprēķinādams, ka partneriem var būt vēl tikai 1 stiķis, un cerēdams, ka partneris, kura rokās ir izšķirošā kārts, var to arī nomest, izspēlē pēc kārtas drošas kārtis, tad partnerim jāpatur uz beigām rokās tas masts, kuru otrs partneris nomet.

Zoles turnīros parasti ir vairākas kārtas, parasti kārtā ir 24 vai 28 izspēles, pēc kurām spēles dalībniekiem tiek piešķirti lieli punkti. Pirmajai vietai ar lielāko pluss punktu skaitu tiek piešķirti 6 lieli punkti, nākošajam 4 punkti, trešās vietas ieguvējam 2, ceturtās vietas ieguvējam ja tāds ir 0 punktu. Ja vietas ir dalītas 1/2 vieta katram dalībniekam pa 5 punkti, ja 2/3 vieta katram pa 3 punkti, ja 3/4 vieta katram pa 1 punktam. Ja dalītas ir trīs vietas, tad katram pa 4 punkti, ja dalītas ir četras vietas katrs dalībnieks saņem pa 2 punkti. Pēc katras kārtas tiek pārsēdināti spēlētāji atbilstoši iegūtajiem rezultātiem, jo lielāks lielo punktu skaits jo augstāka vieta, ja vienāds lielo punktu skaits skatās plusu mīnusu attiecību. Pirmie četri labākie tiek sēdināti pie pirmā galda, nākamie četri pie otrā galda un tā tālāk. Reitinga turnīros tādas jābūt vismaz septiņas kārtas, un pēc katras kārtas tiek veikta šāda dalībnieku izsēdināšana atbilstoši rezultātiem.

Avots: www.zolei.lv