

Malēnijas nacionālās īpatnības kāršu spēle PUNS

Malienas pagasta "Saļņu" mājas noteikumi (23.04.2026.)



1. Puns - azartiska kāršu spēle, kuru izdomājuši malēnieši.

2. Balstoties uz seniem nostāstiem, pirmsākumos PUNU visvairāk spēlējuši "Saļņu" mājās, tāpēc varam uzskatīt "Saļņus" par PUNA dzimšanas vietu.

3. Puna spēles gaita un pamatnoteikumi:

3.1 PUNS ir komandas spēle.

3.2 PUNU spēlē divas komandas, sēžot pie četrstūru vai apaļa galda. Vienas komandas dalībnieki sēž viens otram pretī. Komandā spēlē 2 cilvēki + viens rezervists, kuru piesaka pirms katra turnīra posma vai atsevišķa turnīra. Gadījumā, ja kāds no komandas pamatsastāva nevar turpināt spēlēt vai tiek diskvalificēts, rezervistam ir tiesības to aizvietot. Rezervists nav obligāta prasība.

Puna spēle sākas ar savstarpēju sasveicināšanos un pretinieku iepazīstināšanu ar savas komandas nosaukumu un spēlētājiem.

3.3 Puna spēles kārtis

Divdesmit četru kāršu kavas **trumpes** un **netrumpes** (liekie vai parastas kārtis)

Dzimtās **trumpes** uzreiz ir visas **četras dāmas** un visi **četri kalpi**.

Lielīšanās procesā iegūstam **četras dzēstās trumpes** - dzēstā masta kungs, devītnieks, dūze, desmitnieks.

Kāršu kavā spēka tabula (sākot ar spēcīgāko)

12 TRUMPES, PĒC STIPRUMA

- (1) **KRISTU DĀMA** - MAMMA, KRISTENE, KREICENE
- (2) **BORDA** - var kļūt jebkura masta kungs, atkarībā no tā, kas dzēsts (nosolīts).
- (3) **ZIBERS** – var kļūt jebkura masta devītnieks, atkarībā no tā, kas dzēsts (nosolīts).
- (4) **PĪKA DĀMA** – PĪĶENE
- (5) **ERCU DĀMA** – ERCENE, SIRDS DĀMA
- (6) **KĀRAVU DĀMA** – KĀRENE
- (7) **KRISTU KALPS** – vecākais kalps
- (8) **PĪKA KALPS**
- (9) **ERCU KALPS**
- (10) **KĀRAVU KALPS** – Dūžu un Plato sitējs.
- (11) **TRUMPJU DŪZE** – var būt jebkura masta dūze, atkarībā no tā, kas dzēsts.
- (12) **TRUMPJU PLATAIS** – var būt jebkura masta desmitnieks, atkarībā no tā, kas dzēsts.

Jebkura **trumpe** ir stiprāka par jebkuru **netrumpi**.

12 NETRUMPES - pa četrām kārtīm no trīs par trumpēm nedzēstajiem mastiem.

Netrumpes (liekie jeb parastās kārtis) – tās, kuras nav trumpes, iespējami visi varianti - kristi, pīķi, erci, kāravi – pēc stipruma **netrumpes** savā mastā sarindojas šādi – **Dūze. Desmitnieks. Kungs. Devītnieks.**

Netrumpe nevar nosist netrumpes cita masta kārti. Stiprākā ir pirmā izspēlētā **netrumpe**, ja četriem spēlētājiem nav nevienas **trumpes** un stiprāka prasītā masta kārts.

Kāršu kavā ir **24 kārtis**, kurās ir **4 masti (šķiras)**.

KRISTS  PĪĶIS  ERCS  KĀRAVS 

3.4 **Punkti (pt)** par iegūtajām kārtīm izspēlē:

dūzis – 11 pt (punkti), **desmitnieks** – 10 pt, **kungs** – 4 pt, **dāma** – 3 pt, **kalps** – 2 pt, **devītnieks** – 0 pt. Kāršu kavā kopā ir **120 punkti**.

Vienas izspēles laikā komandai jāsavāc vismaz **61 punkts**, tad izspēle ir uzvarēta. Ja abām komandām ir **60:60** punkti, tad ir **PAUTI** (3.14. punktā ir aprakstīti **PAUTI**). Tad notiek pārspēle, daļa tas pats dalītājs, saglabājot iepriekšējo trumpi, un drīkst tikai parasti pārceļt kārtis.

3.5 Lai noskaidrotu **pirmo dalītāju** un **protokolistu**, katrs spēlētājs no **8 dzimtajām** (4 dāmas, 4 kalpi) trumpēm izvelk vienu kārti. Pirmais kārtis dala spēlētājs, kurš izvilcis stiprāko dzimto trumpi. Spēles protokolu (protokola paraugs **5. punktā**) pieraksta spēlētājs, kurš izvilka vājāko dzimto trumpi. Pirmais vietu pie galda, kur sēdēt, izvēlas pirmais karšu dalītājs.

3.6 Kāršu samaisīšana, pārceļšana un izdalīšana.

Kāršu dalītājs visas 24 kārtis obligāti samaisa. Tad viņš visas kārtis noliek uz galda kāršu pārceļšanai.

Kāršu pārceļšanu veic pirmais spēlētājs, kurš sēž pa kreisi no dalītāja.

Kāršu kavu obligāti jāpārceļ vienu vai vairākas reizes. Pārceļšana ir arī kāršu sišana vai vilkšana.

Parasta kāršu pārceļšana

Kāršu kavu vienu reizi pārceļ pirmais spēlētājs pa kreisi no dalītāja. Arī dalīšanu katram spēlētājam pa 6 kārtīm vispirms 3, pēc tam vēlreiz 3 kārtis devienā, sāk veikt no šī paša spēlētāja. Vienu reizi pārceļot kārtis, ir jāpārceļ vismaz 3 kārtis (**parasta pārceļšana**).

Pārceļot kavu, ir atļauta kāršu „sišana” vai „vilkšana” kopā ar komentāriem, vai **pārceļšana vairāk par vienu reizi**.

Daži iespējamie komentāri:

Sišana – nepārceļ, bet uzsit pa kārtīm.

Veidi (daži piemēri), kā var likt dalīt pēc **sišanas**:

- ❖ dalīt pa vienai;
- ❖ sākt dalīšanu no kāda cita spēlētāja;
- ❖ dot augšu vai apakšu;
- ❖ pēc kārtas pa 6 kārtīm;
- ❖ atvērt līdz pirmajai trumpi (dalīt pa vienai kārtij atvērtā veidā līdz pirmajai dzimtajai trumpi katram spēlētājam. Ja liek pirmajā izspēlē pirmo atvērto trumpi un kādam nav vispār trumpju, tad viņš spēlē 6. izvilktu (apgriezto) kārti);
- ❖ atvērt katram vienu pirmo kārti, tālāk dalīt pa piecām u.c.

Vilkšana:

- ❖ **Vilkšana** - vispirms pārceļ vai uzsit, tad no vidus sev izvelk 1-6 kārtis. Pārējās kārtis dala pa apli katram, izvelkot tikpat kārtis;
- ❖ izvelk sev un katram spēlētājam vienu kārti un pārējās nosaka, kā dalīt;
- ❖ pārceļ kārtis vairāk kā vienu reizi u.c.

Kāršu kavas pārceļšanā ir atļauts tās atvērt, ievērojot vienlīdzības principu, tas nozīmē, ka drīkst pieprasīt dalītājam vērt vaļā kārti līdz kādai noteiktai kārtij, kas var dot priekšroku citai komandai, apskatot pretinieka kārtis. Piemēram, līdz pirmajam kalpam vai līdz pirmajam ercam u.t.t.

Ja pārceļot kāršu kavu tiek sists, vilkts vai pārceļts vairāk par vienu reizi, izspēlē tiek noteikti kristi trumpē. Izspēles rezultātā, ja kāda komanda paliek **bezstikī**, tad uzvarētāji iegūst attiecīgi **Ragaino Punu** vai **Ragaino Bočku**. Ja izspēle beidzas 60:60 punkti, tad komanda, kura situsi, vilkusi vai pārceļusi vairāk par vienu reizi, aizstāv nākamajā izspēlē **Ragainos Pautus**.

Kamēr kārtis pēc pārceļšanas nav saliktas kopā, pārceļājs drīkst lūgt dalītājam vēlreiz samaisīt kārtis.




Kad pārceļšana, sišana vai vilkšana pabeigta, dalītājs saliek kopā kārtis un izdala katram spēlētājam vienādu skaitu kāršu.

Spēlētāji drīkst pacelt kārtis no galda, kad katram izdalītas 6 kārtis vai konkrēts, vienāds kāršu skaits pēc sišanas vai vilkšanas, un dalītājs pasaka “LŪDZU”.

3.7 Ja dalītājs kļūdās, izdalot kārtis, tad bez soda dala atkārtoti. Ja izdalīts nepareizs kāršu daudzums un iesākta izspēle, tad izspēli pārtrauc (anulē) un bez soda tas pats dalītājs dala vēlreiz.

3.8 Lielīšanās vai trumpes dzēšana (trumpju solīšana un trumpes nosaukšana).

“Lielīšanās” (trumpju solīšana) notiek pulksteņa rādītāju kustības virzienā. “Lielīšanās” piedalās pa diviem spēlētājiem. “Lielīties” ar trumpju skaitu sāk pirmais spēlētājs, kas atrodas pa kreisi no dalītāja. Šis spēlētājs ir **PATS** pret visiem pārējiem spēlētājiem. Viņam pretī solīt vairāk trumpjus pirmajam ir tiesības spēlētājam, kurš pirmais atrodas pa kreisi no spēlētāja, kurš šajā brīdī ir **PATS**. Ja spēlētājs solīšanas (lielīšanās) iespēju palaiž garām, viņam tālāka iespēja piedalīties šajā procesā ir liegta. Ja spēlētājs, kurš šajā brīdī **PATS**, nevar solīt tik daudz trumpju (un **PATS** nevēlas blefot), cik sola viņa tā brīža pretsolītājs, tad **PATS** pazaudē tiesības tālāk solīt. Tad par nākamo **PATS** kļūst spēlētājs, kurš pēdējais ar viņu (nu jau bijušo **PATS**) ir solījis trumpjus. Tālāk solīšana turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā. Spēlētājam, kurš ir **PATS**, ir priekšroka pret pārējiem gadījumā, ja sola vienādu trumpju skaitu. Ja citi spēlētāji nevar pārsolīt solītāju, kurš šinī brīdī ir **PATS**, ar lielāku trumpju skaitu, viņam tiek dota iespēja dzēst trumpes. Abi pretinieki un trumpes dzēsēja partneris pasaka “**vari dzēst**” vai “**dzēs**”, vai “**ņem**”, vai “**tavs**”, un tad trumpes dzēsējs nosauc kāršu mastu, kurš šinī izspēlē būs trumpē. **Pīķus, ercus un kāravus drīkst solīt un dzēst, ja patiesi spēlētājam ir tik daudz trumpju uz rokas, sasummējot kopā dzēstās trumpes ar dzimtajām trumpēm. Tas ir, nedrīkst būt mazāk trumpju, kā solīts.** Ja, piemēram, tiek dzēsti „pīķi”, tad trumpes ir visas dzimtās trumpes un dzēstie pīķi, līdz ar to Borda ir pīķu kungs, bet Zibers ir pīķu devītnieks, trumpju Dūzis ir pīķu Dūzis un trumpju Platais ir pīķu desmitnieks, bet kristi, erci un kāravi ir parastās kārtis. Kristus drīkst dzēst jebkurš jebkurā laikā, negaidot „lielīšanās” procesa sākumu vai beigas. Ja solītājs ir jau nodzēsis kāravus, ercus vai pīķus, tad pārējiem spēlētājiem beidzas iespēja priekšlaicīgi dzēst kristus. Ja spēlētājs ir nosolījis (lieloties) vairāk trumpju nekā viņam ir patiesībā, un neviens cits nav viņu pārsolījis, tad viņam obligāti jādzēš kristi! **Kristu dzēšanas gadījumā spēlētāja (trumpju dzēsēja) kārtīs var būt mazāk trumpju kā lieloties viņš ir solījis.**



Gadījumā, ja neviens nesola (nelielās), tad par trumpēm kļūst kristi. Ja abas komandas izspēlē iegūst stiķus, tad uzvarētāji iegūst 6 pip. Ja šīs izspēles laikā abas komandas iegūst vienādus (60:60) punktus, tad jāpārspēlē **KOPĒJIE RAGAINIE PAUTI, 45 tp** {  }. Tad tas pats dalītājs daļa atkārtoti (dala, kamēr izspēlē visus **KOPĒJOS PAUTUS**, gadījumā, ja atkārtoti nospēlēts 60:60), drīkst tikai parasti pārceļt un kristi atkal ir trumpē. Šīs izspēles uzvarētājs iegūst **RAGAINOS PAUTUS, 45 tp** {  } vai bočkas gadījumā **RAGAINO BOČKU, 70 tp** {  }.



Ragainās Bočkas gadījumā kopējos **Ragainos pautus** spēlē atkārtoti, un atkal daļa tas pats dalītājs, drīkst tikai parasti pārceļt un kristi atkal ir trumpē.



Nevienam spēlētājam nevar likt obligāti dzēst kādu trumpi (izņēmums “**LIKUMS**”).

3.9. LIKUMS.

Ja spēlētājam jau izspēles spēles sākumā tiek iedalīts „**KRISTU KUNGS (BORDA)**” un „**KRISTU DEVĪTNIEKS (ZIBERS)**”, tas nozīmē, ka rokās (spēlētāja kārtīs) ir „**LIKUMS**”. Pirms „**Lielīšanās**” sākuma par **LIKUMU** ir **OBLIGĀTI** jāinformē visi spēles dalībnieki!!!!

Šajā gadījumā izspēles laikā trumpes ir kristi un abas komandas izspēlē 6 pip, ja katra komanda iegūst kādu stiķi. Puna gadījumā likuma paziņotāji iegūst **LIKUMĪGO PUNU, 25 tp** {  } vai **BOČKAS** gadījumā **LIKUMĪGO BOČKU, 60 tp** {  }.

60:60 pt gadījumā likuma paziņotājs pārspēlē aizstāv **LIKUMĪGOS PAUTUS, 40 tp** {  }. Ja pārspēlē atkārtoti nospēlē 60:60 pt, tad likuma paziņotājs aizstāv **LIKUMĪGOS PAUTUS** tik reizes, cik nospēlē 60:60. Ja uzvar **LIKUMĪGO PAUTU** aizstāvētājs (Likuma paziņotājs), viņi saņem 6 PIP, vai **bočkas** gadījumā jebkurā komanda iegūst **likumīgo bočku 60 tp** {  } un **LIKUMĪGOS PAUTUS** spēlē atkārtoti.

Ja **LIKUMĪGO PAUTU** {  } pārspēlē uzvar likumu nepaziņojusī komanda, tad šī komanda iegūst trofeju **LIKUMĪGOS PAUTUS, 40 tp** {  }.

3.10. Pirmo gājienu, izspēlējot kārti, (arī lielīšanos) pirmais veic pirmais spēlētājs, kas atrodas pa kreisi no kāršu dalītāja vai pulksteņa rādītāju kustības virzienā (**Izņēmums** - ja, kārtis pārceļot, ir izvilktu un apgriezta katram viena kārts, tad pirmais kārti izspēlē stiķa ieguvējs). Visas izspēles un lielīšanās notiek pulksteņa rādītāju kustības virzienā pa apli. Spēlētājs, kurš pirmais veic gājienu (izspēli), drīkst izspēlēt tikai vienu jebkuru savu kārti. Stiķis ir pabeigts, kad katrs spēlētājs ir uzlicis vienu kārti. Stiķa izspēle beidzas, kad kārtis ir apgrieztas. Nākamo kārts izspēli jeb gājienu veic spēlētājs, kurš paņēmis iepriekšējo (pēdejo) stiķi. Kļūdaini izliktu kārti uz galda var nomainīt, kamēr stiķis nav apgriezts. Attiecīgi arī nākamie spēlētāji aiz kļūdainās kārts izspēlētāja var samainīt savu izspēlēto kārti. Pēc stiķa kāršu apgriešanas kļūdaini izliktu kārti uz galda

labot nedrīkst. Pēc noteikumiem pareizi izspēlētā kārts uz galda nevar tikt apmainīta. Pirms nākamās izspēles var palūgt vēlreiz apskatīties pēdējo apgriezto stiķi.

Nosistos stiķus liek kaudzītē secīgi vienu uz otra. Arī kārtis nosistajos stiķos ir tādā secībā, kā liktas uz galda pa apli. Par kāršu pareizu kārtību (secību) stiķi atbild stiķa ieguvējs. Gadījumā, ja spēles laikā, kāds būs uzlicis nepareizo kārti, to būs viegli secināt, patinot spēli atpakaļ.

3.11. PUNA spēles galvenais pamatnosacījums ir izspēlētās trumpes vai izspēlētās (prasītās) netrumpes (masta) kārts obligāta pārsišana.




Ja prasīta (izspēlēta) trumpe, tā ir obligāti jāpārsit. Ja nav stiprākas trumpes, tad jāliek vājāka trumpe. Ja nav trumpju, tad jāliek jebkura netrumpes (parastā) masta kārts. Tāpat jārikojas nākamajiem spēlētājiem, tikai viņu pirmais uzdevums ir pārsist uz galda uzlikto (esošo) stiprāko trumpi.

Ja prasīta (izspēlēta) parasta (netrumpes) kārts, obligāti jāliek stiprāka prasītā netrumpes masta kārts. Ja nav stiprākas, tad jāliek vājāka prasītā netrumpes masta kārts. Ja arī tādas nav, tad jāpārsit ar trumpi. Ja nav trumpes, tad jāliek kāda cita netrumpes (liekā) masta kārts. Ja kāds no iepriekšējiem spēlētājiem ir pārsitis ar trumpi (jo šim spēlētājam nav nevienas prasītās netrumpes masta kārts) izspēlēto prasīto lieko netrumpes kārti, tad nākamajam spēlētājam vispirms jāliek **jebkura** izspēles sākumā prasītā netrumpes masta kārts. Ja tādas prasītās netrumpes masta kārts nav, tad jāpārsit uz galda uzlikta stiprākā trumpe. Ja nevar stiprāko trumpi pārsist, tad jāliek mazāka trumpe. Ja trumpju spēlētājam nav, tad jāliek jebkura netrumpes.


3.12. Spēles laikā aizliegts sarunāties, izņemot pirms izspēles doto „Lielīšanās laiku”. Ja PUNA laikā tiek pārkāpts kāds no spēles noteikumiem, izspēle tiek pārtraukta un vainīgā komanda tiek sodīta ar **PERSONĪGO PUNU - 10tp** { **P** ● }. Ja apzināti kļūdās spēlētāji, kuri var zaudēt lielāku trofeju par **PERSONĪGO PUNU**, tad pagriez spēli atpakaļ (uzvarētāja interesēs), lai pārliecinātos, ka viņi nav zaudējuši vērtīgāku trofeju pēc punktiem. Spēles rezultātu drīkst apstrīdēt līdz brīdim, kad abas komandas pēc izspēles paziņo rezultātu un saliek kopā kārtis. Pēc tam sāk nākamo izspēli.


3.13. Kad izspēlētas visas kārtis (izspēlēti visi seši stiķi) un netiek izteiktas pretenzijas par kādu nepareizi nospēlētu kārti, komandas saskaita savos stiķos iegūtos punktus. Uzvar komanda, kura ieguvusi vismaz **61 pt** punktu. Ja abām komandām ir **60 pt** punkti, tad nākamā partijā izspēlē (pārspēlē) PAUTUS..


3.14. PAUTI. 60 pt (punkti) : 60 pt (punkti) – PAUTU izspēles kārtība (PAUTI ir trofejas)

Ja pēdējā izspēle beigusies **60:60 pt**, tad nākamajā izspēlē daļa (pārdala) tas pats dalītājs, kurš dalīja pēdējā izspēlē. Drīkst tikai parasti pārceļt un trumpe saglabājas no iepriekšējās izspēles (ja pārdalot kādam spēlētājam iedalās **likums pautu** izspēlē (pārspēlē), tad vispirms izspēlē **likumu**, kur izspēles uzvarētāju komanda iegūst (**6 pip**) vai  vai  vai **60:60 pt** gadījumā pēc iepriekš visiem izspēlējamiem **pautiem** izspēlēs šos **LIKUMĪGOS PAUTUS** ). Tālāk atkal daļa tas pats dalītājs, lai izspēlētu visus **pautus**. Ja atkal nospēlē **60:60 pt**, tad spēkā iepriekš minētie noteikumi. **Visi pauti jāizspēlē obligāti**, ja aizmirst izspēlēt kādus no **pautiem**, tad spēli griež atpakaļ (iepriekšējo anulē) un izspēlē **pautus**. Ja turnīrā noteikto partiju skaits ir izspēlēts un kādi no **pautiem** nav izspēlēti, tad visas izspēles turpinās (izspēlē arī **likumu**, ja tas ir iedalīts). Turpmāk protokolā neviena komanda nesaņem iegūtos PIP parastos izspēles punktus (jo visas partijas ir izspēlētas), bet saņem visas iegūtās trofejas, kamēr spēle beidzas.

Ja abām komandām pēc izspēles ir vienāds 60:60 punktu skaits, notiek vēl viena izspēle, kur:

ja **pautu** pārspēlē zaudē komanda, kura ir **dzēsusi pīkus, ercus vai kāravus**, tad viņu pretinieku komanda iegūst trofeju – **PAUTI, 35 tp** {  }, ja uzvar, saņem tik parastās izspēles punktus **2 pip**, cik pienāktos pēc iepriekšējās izspēles.

Ja bijis **likums** un pārspēlē **likuma** paziņotāji zaudē, tad viņu pretinieku komanda iegūst trofeju – **LIKUMĪGIE PAUTI, 40 tp** {  } Ja likuma paziņotāji pārspēlē uzvar, tad viņi saņem **6 pip**.

Ja pārspēlē zaudē komanda, kura **dzēsusi kristus, pārceļot situsi, vilkusi vai pārcēlusi vairāk kā vienu reizi**, tad viņu pretinieku komanda iegūst trofeju **RAGAINIE PAUTI, 45 tp** {  }. Ja uzvar kristu dzēsēju komanda, tad tā saņem **4 pip**, ja uzvar pārceļot situsi, vilkusī vai pārcēlusī vairāk kā vienu reizi komanda, tad tā saņem **6 pip**.


Ja **PAUTU (60:60 pt)** izspēlē kāds dabū **BOČKU, LIKUMĪGO BOČKU** vai **RAGAINO BOČKU**, tad raksta iepriekš minēto trofeju un **PAUTUS** spēlē atkārtoti. Atkal daļa tas pats dalītājs, kurš dalīja iepriekš, drīkst tikai parasti pārceļt un trumpis saglabājas tas pats.

4. PUNA parastie izspēles punkti. Partiju trofejas un partiju trofeju punkti (tp) un { partiju trofeju simboli }. Trofejas, trofeju punkti (tp) un { trofeju simboli }:

4.1. pip - parastie izspēles punkti:

Parastos izspēles punktus komandas iegūst, ja izspēlē abas komandas iegūst kādu stiķi un vienai komandai ir vismaz 61 pt punkts.

Ja dzēsti (nosolīti) pīķi , erci  vai kāravi  un trumpes dzēsēju komanda uzvar, viņi saņem **2 pip** (parastie izspēles punkti), ja šo trumpju dzēsēju komanda zaudē, pretinieku komanda saņem **4 pip** (parastie izspēles punkti).

Ja dzēsti kristi  un kristu dzēsēju komanda uzvar, viņi saņem **4 pip**. Ja kristu dzēsēju komanda zaudē, tad viņu pretinieki saņem **8 pip**.


Ja kādam ir **likums - kristu kungs un kristu devītnieks** (kristi trumpē), tad jebkura uzvarējusi komanda saņem **6 pip**.


Ja pārceļot sist, vilkts vai pārcelts vairāk par vienu reizi, kā arī gadījumos, kad neviens nelielās (kristi trumpē), tad jebkura uzvarējusi komanda saņem **6 pip**.

4.2. Partiju trofejas, partiju trofeju punkti (tp) un { trofeju simboli }:

Pirmā komanda, kura partijā ieguvusi vismaz 12 pip (parastos izspēles punktus), iegūst kādu (vienu) no partiju trofejām.

Partija – veidojas no vairākām izspēlēm, līdz kāda no komandām iegūst **vismaz 12 pip** (ir gadījumi, kad partijas uzvarētājam ir **14, 16 vai 18 pip**). Partijas uzvarētāja noskaidrošanā netiek ņemtas vērā trofejas. Partijā ir nenosakāms izspēļu daudzums. Kad partija ir pabeigta, abas komandas sāk nākamo partiju.

Pirmā komanda, kura partijā ieguvusi vismaz **12 pip**, un pretinieki arī ir **ieguvuši kādu pip**, iegūst partiju trofeju – **PALKA, 5 tp** {  }.

Pirmā komanda, kura partijā ieguvusi vismaz **12 pip**, un pretinieki **nav ieguvuši nevienu pip**, iegūst partiju trofeju – **SKUJA, 15 tp** {  }.

PUNS – Malēnijas nacionālās īpatnības kāršu spēle. Atkarībā no turnīra reglamenta, komandas izspēlē spēli vairākās partijās, kur nosaka PUNA spēles uzvarētāju.

Izspēle – vienu reizi izdalītas visas **24 kārtis**. Vienā izspēlē var iegūt **pip** vai **tp**.

Parastos izspēļu punktus **pip** uzvarētāju komandas noskaidrošanā neskaita.

Uzvarētāju noskaidro, saskaitot tikai trofejās iegūtos trofejas punktus **tp**. Vienādu trofejas punktu gadījumā izspēlē vēl vienu partiju vai uzvarētāju nosaka atbilstoši turnīra nolikumam.

4.3. Trofeju nosaukumi, trofeju punkti (tp) un { trofeju simboli }:


Šīs trofejas iegūst komanda, kura iegūst visus stiķus izspēlē.


Trofeju un trofeju punktu iegūšanas gadījumā parastie izspēles punkti netiek iegūti.


Trofejas iegūšanas gadījumā var iegūt tikai vienu vērtīgāko trofeju.


Ja kāds no spēlētājiem pārkāpj spēles noteikumus, komanda tiek sodīta ar **PERSONĪGO PUNU (trofejas nosaukums) 10 tp (trofejas punkti) { P ● } { trofejas simbols }**, vai vērtīgāku trofeju, ja tāda **draudējusi**, piemēram, kāda no **bočkām, vērtīgāks puns** vai **saulīte**.


Ja dzēsti (pīķi, erci, kāravi) un abi trumpes dzēsēji iegūst visus stiķus un pretinieki neiegūst nevienu stiķi, tad trumpes dzēsēji iegūst trofeju – **PUNS (trofejas nosaukums), 20 tp (trofejas punkti) { ● } (trofejas simbols)**.



Likuma gadījumā, ja abi spēlētāji (komandas biedri) savāc visu stiķus, tad viņu komanda iegūst trofeju – **LIKUMĪGAIS PUNS, 25 tp** {  }.

Ja pārceļot kavu, sist, vilkts vai pārcelts vairāk kā vienu reizi un jebkuras komandas abi spēlētāji ir ieguvuši visus stiķus un pretinieku komanda nav ieguvusi nevienu stiķi, kā arī, ja dzēsti kristi un dzēsēju komandas abi spēlētāji ir ieguvuši visus stiķus, tad uzvarētāju komanda iegūst trofeju – **RAGAINO PUNU, 30 tp** {  }.


Ja dzēsti pīķi, erci vai kāravi un kāds no trumpes dzēsēju komandas spēlētājiem viens pats ieguvis visus stiķus, tad uzvarētāju komanda iegūst trofeju – **BOČKU (MUCU) 50 tp** {  }.

Ja likuma paziņotājs viens pats savāc visus stiķus, tad uzvarētāju komanda iegūst trofeju – **LIKUMĪGO BOČKU, 60 tp** {  }.

Ja pārceļot kavu, sist, vilkts vai pārcelts vairāk kā vienu reizi, un jebkurš viens spēlētājs ir ieguvis visus stiķus, un pretinieku komanda nav ieguvusi nevienu stiķi, kā arī, ja dzēsti kristi un dzēsēju komandas viens spēlētājs ir ieguvis visus stiķus, tad uzvarētāju komanda iegūst trofeju – **RAGAINO BOČKU, 70 tp** {  }.


















Ja pēdejo stiķi **jebkuras BOČKAS uzvarētājs** ir ieguvis, izspēlējot **netrumpes devītnieku**, tad šo **BOČKU** sauc par **BARONA BOČKU**. Tad papildus **bočkai** protokolā zīmē **BARONA trofejas simbolu** {}, pieraksta ieguvēja vārdu un uzvārdu. Un par to saņem papildus **25 TP (TROFEJAS PUNKTUS)**. **Puna Barona bočka** ir īpaši jānofiksē. Tāpēc !!! Pēc izspēles beigām visi iegūtie stiķi paliek uz galda neaiztikti !!! Tiek pie galda pieaicināti **turnīra organizētāji, tiesneši un Puna Vēstnieki**, lai pārbaudītu, vai visa izspēle ir nospēlēta pareizi. Tiek nofiksēts dzēstās trumpes masts un netrumpes devītnieka masts, ar kuru iegūts pēdējais stiķis. Ja visa izspēle ir bijusi pareiza, tad spēles protokolā iezīmē **sešstaru kroni**, kur **krona** pirmajam staram (kreisajā pusē) piezīmē dzēstās trumpes simbolu un **krona** pēdējām zaram (labajā pusē) piezīme netrumpes devītnieka masta simbolu, ar kuru iegūts pēdējais stiķis. **Kronim** klāt pieraksta **Baroneses** vai **Barona** vārdu un uzvārdu. **Krona** ieguvējs nosauc ar sevi saistītu vietvārdu (piemēram, vieta, kur dzimis vai audzis, vai dzīvojis) un **tiek kronēts** par šīs vietas **PUNA BARONU**. Šie paši noteikumi attiecas arī uz **Saulīti**, ja to uzvar ar **netrumpes devītnieku**, tikai **saulītes** gadījumā iegūst **Hercogienes** vai **Hercoga** titulu. **Hercogu** {} titulu iegūst pēdējā stiķa ieguvējs. **Baronu vai Hercogu titulus** var iegūt tikai sacensībās. Ja minētā procedūra nav ievērota, **Baronu vai Hercogu titulus** neiegūst. Spēles protokola kartiņu pēc sacensībām saglabā vēsturei.


Jebkuru izcīnīto bočku komandas īpaši atzīmē.

Ja dzēsti kristi, pīķi, erci vai kāravi un trumpju dzēsēju komanda nav ieguvusi nevienu stiķi, tad pretinieki iegūst – **SAULĪTI** jeb **DZĒSTO PUNU, 100 tp** {}, kā rezultātā trumpes dzēsējs uz turnīra laiku tiek diskvalificēts. “Ar kāju pa pakaļu - ārā no spēles, aizsūta spēlētāju pa saulainu taciņu”! Ilgstoši kalpojot PUNA spēlētājiem un atpērkoties, spēlētājam var dot tiesības atgriezties pie spēles galda.

5. Spēles protokolēšana jāveic atbilstoši parādītajam spēles protokola paraugam.

Spēles protokola paraugs.

Partijas	1. komandas iegūtie parastie izspēles punkti (pip)	2. komandas iegūtie parastie izspēles punkti (pip)	1. komandas iegūtas trofejas un trofeju punkti (tp)	2. komandas iegūtas trofejas un trofeju punkti (tp)
1.partija	2 4	2 6 2 2		
2.partija	4 8			
3.partija	2 2 2 2 2 8	4 6	 	  Vārds, Uzvārds
4.partija	2 4 2	6 6	p 	
5.partija		8 6		
6.partija	6 4 6	2 2 4 2	  	
			200	200
Izšķirošā partija	2 8 4	4		
			205	220
				Spēles uzvarētāji

6. Turnīros strīdīgās situācijas izšķir **TURNĪRA TIESNESIS** un **PUNA VĒSTNIEKI**. Viņiem un turnīra organizētājiem ir tiesības piešķirt **TEHNISKO SAULĪTI** (T) (mīnus 100 tp) spēlētājiem, kuru uzvedība neatbilst sacensību nolikumam. Rezultātā vainīgais spēlētājs tiek izraidīts no sacensībām. Sacensību organizētāji drīkst pieņemt atsevišķas izmaiņas noteikumos, par tām brīdinot visus spēlētājus. Ja PUNA spēles laikā rodas situācijas, kuras nav aprakstītas “Saļņu” mājas noteikumos, tad par tām spēlētāji paši vienojas uz vietas. Ja nevar vienoties, tad taisnība ir **gados vecākajam MALĒNIETIM** pie galda!