

Malēnijas nacionālās īpatnības kāršu spēle PUNS

Malienas pagasta “Saļņu” mājas noteikumi (23.04.2025.)



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 parastie izspēles punkti, trofeju punkti un trofejas:

pip - parastie izspēles punkti:

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 uzvarējusī komanda saņem **6 pip**.

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

Trofeju nosaukumi, trofeju punkti (tp) un trofeju simboli:

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

Trofejas iegūšanas gadījumā var iegūt tikai vienu vērtīgāko trofeju.

Ja dzēsti (pīķi, erci, kāravi) un pretinieki neiegūst nevienu stiķi – **PUNS** (trofejas nosaukums), **10 tp** (trofeju punkti) { ● } (trofejas simbols).

Ja kāds no spēlētājiem pārkāpj spēles noteikumus, komanda tiek sodīta ar **PERSONĪGO PUNU**, **15 tp** { P ● }, vai vērtīgāku trofeju, ja tāda draudējusi.

Likuma gadījumā, ja abi spēlētāji (komandas biedri) savāc visu stiķus, tad - **LIKUMĪGAIS PUNS**, **20 tp** { L ● }.

Ja pretinieks, pārceļot kavu, sitis, vilcis, vai pārcēlis vairāk, kā vienu reizi, un nav ieguvis nevienu stiķi, kā arī ja dzēsti kristi – **RAGAINAIS PUNS**, **25 tp** { ☹ }.

Ja dzēsti pīķi, erci vai kāravi un kāds no spēlētājiem viens pats savācis visus stiķus – **BOČKA (MUCA)**, **50 tp** { ■ }.

Ja likuma turētājs viens pats savāc visus stiķus – **LIKUMĪGĀ BOČKA**, **60 tp** { L ■ }.

Ja spēlētājs pārceļot, sitis, vilcis, vai pārcēlis vairāk, kā vienu reizi, un viņu pretinieku komandas spēlētājs viens pats savācis visus stiķus, kā arī ja dzēsti kristi un kāds no kristu dzēsēju komandas viens pats savāc visus stiķus – **RAGAINĀ BOČKA**, **70 tp** { ☹ ■ }.

Jebkuru izcīnīto bočku komandas īpaši atzīmē.

Ja dzēsti kristi, pīķi, erci vai kāravi un trumpes dzēsēju komanda nav ieguvuši nevienu stiķi – **SAULĪTE** jeb **DZĒSTAIS PUNS**, **100 tp** { ☼ } kā rezultātā, trumpes dzēsējs uz turnīra laiku tiek diskvalificēts. “Ar kāju pa pakaļu - ārā no spēles, aizsūta spēlētāju pa saulainu taciņu”. Turnīra tiesnesim, turnīra organizētājiem un **puna vēstniekiem** ir tiesības piešķirt **tehnisko saulīti**, { T ☼ } (**mīnus 100 tp**) spēlētājiem, kuru uzvedība neatbilsts sacensību nolikumam. Rezultātā vainīgais spēlētājs tiek izraidīts no sacensībām.

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

Ja iepriekšējā izspēle beigusies 60/60 nākošajā izspēlē daļa tas pats, kurš dalīja pēdējā izspēlē. Drīkst tikai pārcelt. Trumpis saglabājas no iepriekšējās izspēles (ja iedalīts likums pautu izspēlē, tad pa priekšu izspēlē likumu (6 pip) vai  vai  . 60/60 gadījumā pēc iepriekš spēlētajiem visiem pautiem izspēlēs šos  pautus) un daļa no jauna, lai izspēlētu pautus. Ja atkal nospēlē 60/60, tad spēka iepriekš minētie noteikumi. Visi pauti jāizspēlē obligāti, ja aizmirst izspēlēt, tad spēli griež atpakaļ (iepriekšējo anulē) un izspēle pautus. Ja konkrētajā kārtā izspēlētas visas partijas un dēļ “likuma” nav izspēlēti “pauti”, tad **pip** neiegūst neviena komanda, “Pautu” iegūšanu vai neiegūšanu noskaidro papildus izspēle. Ja iedalās “likums” pēc visu kārtu izspēles un jāizspēlē vēl “Pauti”, tad pārdala.

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

Ja pārspēlē zaudē komanda, kura ir dzēsusi, pīķus, ercus vai kāravus – **PAUTI, 30 tp** {  }, ja uzvar, saņem tik parastās izspēles punktus (2 pip), cik pienāktos pēc pirmās izspēles.

Ja bijis likums, un pārspēlē likuma paziņotāji zaudē – **LIKUMĪGIE PAUTI, 40 tp** {  } Ja likuma paziņotāji pārspēle uzvara, tad saņem 6 pip.

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

Ja PAUTU (60/60) izspēlē kāds dabū BOČKU, LIKUMĪGO BOČKU vai RAGAINO BOČKU, tad raksta iepriekš minēto trofeju un PAUTUS spēlē atkārtoti.

Partiju trofejas un punkti:

ja uzvara partijā, 12 pip, un pretinieks arī ir ieguvis kādu pip–**PALKA, 5 tp** {  };

ja uzvara partijā, 12 pip, un pretinieks nav ieguvis nevienu pip–**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**;

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;

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

Parastos izspēļu punktus uzvarētāju noskaidrošanā neskaita.

4. Puna spēles gaita un pamatnoteikumi

4.1.PUNS ir komandas spēle.

4.2.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.

4.3.Puns sākas ar savstarpēju sasveicināšanos un pretinieku iepazīstināšanu ar savas komandas nosaukumu un spēlētājiem.

4.4.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. Spēlētāji drīkst pacelt kārtis no galda, kad katram izdalītas 6 kārtis un dalītājs pasaka "LŪDZU". Spēles protokolu pieraksta spēlētājs, kurš izvilka vājāko dzimto trumpi. Pirmais vietu pie galda, kur sēdēt, izvēlas pirmais karšu dalītājs.

Ja dalītājs kļūdās izdalot kārtis, tad bez soda dala vēlreiz. Ja izdalīts nepareizs karšu daudzums un iesākta spēle, tad spēli pārtrauc (anulē) un bez soda tas pats dalītājs dala vēlreiz.

Nosistos stiķus liek kaudzītē, secīgi vienu uz otra. Arī kārtis nosistajos stiķos ir tādā secībā kā liktas uz galda pa apli. Gadījumā ja spēles laikā, kāds būs uzlicis nepareizo kārti, to būs viegli secināt, patinot spēli atpakaļ.

4.5.Spēles protokolēšana jāveic atbilstoši 5. punktā parādītajam spēles protokola paraugam.

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

4.7.**Ja prasīta (izspēlēta) trumpe**, tā ir obligāti jāpārsit. Ja nav stiprākas trumpes, tad jāliek vājāka trumpe. Ja nav trumpju, tad jāliek jebkuru netrumpes (parastā) masta kārti.

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 stiprāka, 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 neviena prasīta netrumpes masta kārts) izspēlēto, prasīto lieko, netrumpes kārti, tad nākamajam spēlētājam vispirms jāliek **jebkura** izspēles sākuma prasītā netrumpes masta kārts. Ja tāda prasītā netrumpes masta kārtis nav, tad jāpārsit uz galda uzliktā stiprākā trumpe. Ja nevar stiprāko trumpi pārsist, tad jāliek mazāku trumpi. Ja trumpju spēlētājam nav, tad jāliek jebkuru netrumpi.

4.8.Pirmo gājieni (arī lielīšanos) pirmais veic pirmais spēlētājs, kas atrodas pa kreisi no karšu dalītāja vai pulksteņa kustības virzienā. Visas izspēles un lielīšanās notiek pulksteņa kustības virzienā. Spēlētājs, kurš pirmais veic gājieni (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 izpēli, gājieni veic spēlētājs, kurš paņēmis iepriekšējo stiķi. Pēc stiķa karšu apgriešanas, kļūdaini izliktu kārti labot nedrīkst. Pareizi izspēlētā kārts nevar tikt apmainīta. Pirms nākamās izspēles var palūgt vēlreiz apskatīties pēdējo apgriežto stiķi.

4.9.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. Ja apzināti kļūdās spēlētāji, kuri var zaudēt lielāku trofeju par PERSONĪGO PUNU, tad pagriež spēli atpakaļ (uzvārētāja 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.

- 4.10. Kāršu kavu dod vienu reizi pārcelt pirmajam spēlētājam, pa kreisi no sevis, arī dalīšanu (pie parastās pārceļšanas), katram spēlētājam pa 6 kārtīm, vispirms 3, pēc tam vēlreiz 3 kārtis devienā, sāk veikt no šī paša spēlētāja. Pārceļot iespējama „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 vai vilkšanas:

- ❖ Dalīt pa vienai;
- ❖ Sākt dalīšanu no kāda cita spēlētāja;
- ❖ Dot augšu vai apakšu;
- ❖ Pēc kārtas pa 6 kārtīm;
- ❖ Atvērt līdz pirmajai trumpei (dalīt pa vienai kārtij atvērtā veidā līdz pirmajai dzimtajai trumpei katram spēlētājam. Ja liek pirmajā izspēlē pirmo atvērtu trumpi un kādam nav vispār trumpju, tad viņš spēlē 6 izvilkto (apgrieztu) kārti);
- ❖ Izvilkt katram vienu, tālāk dalīt pa piecām. Un citi varianti;
- ❖ Vilkšana - vispirms pārceļ, tad no vidus sev izvelk 1-6 kārtis. Pārējās kārtis dala pa apli katram pa 3.

- 4.11. 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 tiek sist, vilkts vai pārcelts vairāk par vienu reizi, izspēlē tiek noteikti kristi trumpē, kā rezultāta, sitējam vai vilcējam attiecīgo trofeju zaudējuma gadījumā ir Ragainais Puns, Ragainie Pauti vai Ragainā Bočka.

Vienu reizi pārceļot kārtis, ir jāpārceļ vismaz 3 kārtis (parasta pārceļšana).

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

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

“Lielīšanās” (trumpju solīšana) notiek pulksteņa 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 trumpes (un PATS nevēlas blefot), cik sola viņa tā brīža pretsolītājs, tad PATS pazaudē tiesības tālāk solīt. Un par nākošo PATS kļūst spēlētājs, kurš pēdējais ar viņu (nu jau bijušo PATS) ir solījis trumpjus. Tālāk solīšana turpinās pulksteņa 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. Pīkus, ercus un kāravus drīkst solīt un dzēst, ja patiesi spēlētājam ir tik daudz trumpju uz rokas sasummējot kopā ar dzimtajām trumpēm. Tas ir, nedrīkst būt mazāk trumpju, kā solīts. Ja, piemēram, tiek dzēsti „pīķi”, tad trumpes ir visas dzimtās trumpes un pīķi, līdz ar to Borda ir pīķu kungs, bet Zibers, pīķu devītnieks, Trumpes Dūzis ir pīķu Dūzis un Trumpes Platais ir pīķu desmitnieks, bet kristi, erci un karavi ir parastās kārtis. Kristus drīkst dzēst jebkurš, jebkurā laikā, negaidot „lielīšanās” procesa sākumu vai beigas. Ja solītājs ir dzēsis kāravus, ercus vai pīkus, tad pārējiem spēlētājiem beidzas iespēja priekšlaicīgi dzēst kristus. Ja spēlētājs ir nosolījis (lieloties) vairāk trumpes nekā viņam ir patiesībā, un neviens cits nav viņu pārsolījis, tad viņam obligāti jādzēš kristi!

Gadījumā neviens nesola (nelielās) trumpi, tad par trumpi kļūst kristi. Ja šīs izspēles laikā abas komandas iegūst vienādus (60) punktus, tad tas pats dalītājs dala atkārtoti un kristi atkal ir trumpē. Šīs izspēles uzvārētājs iegūst 6 pip vai PUNA gadījumā - RAGAINAS PUNS, 25 tp, bočkas gadījumā RAGAINĀ BOČKA, 70 tp.

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

4.13.LIKUMS.

Ja spēlētājam jau izspēles spēles sākumā tiek iedalīts „KRISTU KUNGS (BORDA)” un „KRISTU DEVĪTNIEKS (ZIBERS)”, tas nozīmē, ka rokās 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 vai

 ,  . 60/60 pt gadījumā likuma paziņotājs pārspēlē aizstāv  .

4.14.Kāršu kavās spēka tabula (sākot ar spēcīgāko)

Dzimtās trumpes ir visas dāmas un visi kalpi.

Lielīšanās procesā, dzēstās trumpes - kungs, devītnieks, dūze, desmitnieks

- 1) MAMMA, KRISTENE, KREICENE - Kristu dāma
- 2) BORDA - var kļūt jebkuras masts kungs, atkarībā no tā, kas dzēsts.
- 3) ZIBERS – var kļūt jebkuras masts devītnieks, atkarībā no tā, kas dzēsts.
- 4) PĪĶENE – Pīķa dāma
- 5) ERCENE – Ercu dāma
- 6) KĀRENE – Kāravu dāma
- 7) KRISTU KALPS
- 8) PĪĶA KALPS
- 9) ERCU KALPS
- 10) KĀRAVU KALPS
- 11) TRUMPA DŪZE – var būt jebkuras masts dūze, atkarībā no tā, kas dzēsts.
- 12) TRUMPA PLATAIS – var būt jebkuras masts desmitnieks, atkarībā, no tā, kas dzēsts.
- 13) Prastās kārtis (netrumpes vai liekie) – tās, kuras nav trumpes, iespējami visi varianti - kristi, pīķi, erci, kāravi – pēc stipruma sarindojas šādi – Dūze. Desmitnieks. Kungs. Devītnieks.
- 14) Kāršu kavā ir 24 kārtis. Kurās ir 4 masti (šķiras).



KRISTS



PĪĶIS



ERCS



KĀRAVS

4.15. Punkti par iegūtajām kārtīm parastajā izspēlē:

Dūzis	– 11 pt (punkti)
Desmitnieks	– 10 pt
Kungs	– 4 pt
Dāma	– 3 pt
Kalps	– 2 pt
Devītnieks	– 0 pt

5. Spēles protokols (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	♠	
4. partija	2 4 2	6 6	♠ ♣	♣
5. partija		8 6	♠	♣
6. partija	6 4 6	2 2 4 2		♠
			♠ ♠ 115 ♣	♠ 115
Izšķirošā partija	2 8 4	4		
			120 ♣	♠ 125
				Spēles uzvārētāji

Turnīros strīdīgās situācijas izšķir **TURNĪRA TIESNESIS** un **PUNA VĒSTNIEKI**. Viņiem un turnīra organizētājiem ir tiesības piešķirt **TEHNISKO SAULĪTI** (♠) (mīnus 100 tp) spēlētājiem, kuru uzvedība neatbilst sacensību nolikumam. Rezultātā vainīgais spēlētājs tiek izraidīts no sacensībām.

6. 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!

