

# Malēnijas nacionālās īpatnības kāršu spēle PUNS

“Saļņu” mājas noteikumi (24.03.2024.)

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 apzīmējumi, partiju punkti un apzīmējumi:**

## **pip - parastie izspēles punkti:**

Ja dzēsti pīķi, erci vai kāri 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 (kristi trumpē) **6 pip** saņem gan uzvārētāju, gan zaudētāju komanda.


Ja sistis vai vilkts kā arī gadījumos, kad neviens nelielās (kristi trumpē) uzvārētāji saņem **6 pip**, ja tiek zaudēts, pretinieki arī 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 nav iegūts neviens stiķis – **PUNS** (trofejas nosaukums) – **10 tp** (trofeju punkti) {  }


Ja kāds no spēlētājiem pārkāpj spēles noteikumus, komanda tiek sodīta ar **PERSONĪGO PUNU** – **15 tp** {   }


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

Ja, pārceļot kavu, sistis vai vilkts, un nav dabūts neviens stiķis, tad – **RAGAINAIS PUNS** – **25 tp** {  }

Ja kāds no spēlētājiem viens pats savācis visus stiķus – **BOČKA** – **50 tp** {  }

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

Ja sistis vai vilkts, un kāds no pretiniekiem viens pats savācis visus stiķus – **RAGAINĀ BOČKA** – **70 tp** {  }


Ja dzēsti kristi, piķi, erci vai kāri, bet dzēsēji nav ieguvuši nevienu stiķi – **SAULĪTE** jeb **DZĒSTĀIS PUNS** – **100 tp** {  } kā rezultātā, trumpes dzēsējs


uz turnīra laiku tiek diskvalificēts. “Ar kāju pa pakaļu - ārā no spēles, aizsūta spēlētāju pa saulainu taciņu”


### 60/60 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 saglabājās no iepriekšējās izspēles (ja iedalīts likums pautu izspēlē, tad pa priekšu izspēlē likumu (6 pip) 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, ērcus vai kārus – **PAUTI – 30 tp** {  }, ja uzvar, saņem tik parastās izspēles punktus (2 pip), cik pienāktos pēc pirmās izspēles.


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

Ja pārspēle zaudē komanda, kura dzēsusi kristus, pārceļot situsi vai vilkusi, **RAGAINIE PAUTI - 45tp** {  } Ja uzvar kristu dzēsēju komanda, tad saņem 4pip, ja uzvar pārceļot situsī vai vilkusī 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 – komandas izspēlē vairākas izspēles partijā, līdz 12 pip summā, nosaka partijas uzvarētāju.

Partija – veidojas no vairākām izspēlēm, līdz, kāda no komandām iegūst vismaz 12 pip (ir gadījumi, kad partijas uzvarētājam ir 14, 16 vai 18pip). Partijas

uzvarētāja noskaidrošanā netiek ņemtas vērā Trofejas. Partijā ir nenosakāms izspēļu daudzums.

Uzvarētāju noskaidro saskaitot tikai trofejās un partiju trofejās iegūtos punktus. Vienādu punktu gadījumā izspēlē vēl vienu partiju.

Parastos izspēļu punktus uzvarētāju noskaidrošanā neskaita.

## 2. Puna spēles gaita un pamatnoteikumi

2.1.PUNS ir komandas spēle.

2.2.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 turpmāk nav spējīgs piedalīties spēlē vai tiek diskvalificēts, rezervistam ir tiesības to aizvietot. Rezervists nav obligāta prasība.

2.3.Puns sākas ar savstarpēju sasveicināšanos un pretinieku iepazīstināšanu ar savas komandas nosaukumu. Savā starpā vienojoties, izvēlas spēlētāju, kurš pierakstīs spēles rezultātu.

2.4.Lai noskaidrotu pirmo dalītāju, katrs 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".

Ja dalītājs kļūdās izdalot kārtis, tad bez soda dala vēlreiz. Ja izdalīts nepareizs kāršu 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.

2.5.Spēlētājam, kurš veic spēles protokolēšanu, lūdzam, pierakstus veikt saprotami un bez kļūdām.

2.6.PUNĀ obligātais nosacījums ir pretinieka izliktās kārts OBLIGĀTA pārsišana. Ja prasīta trumpe, tā ir obligāti jāpārsit, ja nav stiprākas, tad jāliek vājāka trumpe, ja nav trumpes, var atnest kādu parastu masts kārti. Ja prasīta parastā kārts, OBLIGĀTI jāliek stiprāka prasītā masts, ja nav stiprākas, jāliek vājāka, ja arī tādas nav, jāpārsit ar trumpi, ja nav trumpes, tad tikai var atnest kāda cita masts kārti.

2.7.Ja izspēlētā liekā kārts ir nosista ar spēcīgu trumpi, kuru nākamais spēlētājs nevar pārsist, tad nākošajam spēlētājam vispirms jāatmet trumpe, ja trumpes nav, tad tikai var atnest lieko.

2.8. Pirmo gājieni (arī lielīšanos) pirmais veic pirmais spēlētājs, kas atrodas pa kreisi no kāršu dalītāja vai pulksteņa kustības virzienā. Visas izspēles un lielīšanās notiek pulksteņa kustības virzienā.

2.9. 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 lielāku pēc punktiem trofeju.

2.10. Kāršu kavu dod pārceļt pirmajam spēlētājam, pa kreisi no sevis, arī dalīšanu, katram spēlētājam pa 6 kārtīm, vispirms 3, pēc tam vēlreiz 3 kārtis, sāk veikt no šī spēlētāja, ja viņš nav noteicis savādāk. Iespējama „sišana” vai „vilkšana” kopā ar komentāriem. Daži iespējamie komentāri:

Sišana – nepārceļ, bet uzsit pa kārtīm

Veidi, 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 trumpei (dalīt pa vienai kārtij atvērtā veidā līdz pirmajai dzimtajai trumpei katram spēlētājam)
- ❖ Izvikt 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.

2.11. Kāršu kavas pārceļšanā ir noteikti daži ierobežojumi – Ja tiek sistis vai vilktas kārtis, atļauts tās atvērt, ievērojot vienlīdzības principu, tas nozīmē, ka nedrīkst 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 tiek sistis vai vilkts, izspēlē tiek noteikti kristi trumpē, tad kristu dzesējam, sitējam vai vilcējam attiecīgo trofeju zaudējuma gadījumā pienākas Ragainais Puns, Ragainie Pauti vai Ragainā Bočka.

Pārceļot kārtis, ir jāpārceļ vismaz 3 kārtis.

**2.12. Lielīšanās un 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 solītājs, 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 pārtrumpot solītāju, kurš šinī brīdī ir PATS, ar lielāku trumpju skaitu, viņam tiek dota iespēja dzēst trumpes. Pīķus, 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 ir parastās kārtis. Kristus drīkst dzēst jebkurš, jebkurā laikā, negaidot „lielīšanās” procesa sākumu vai beigas. Ja solītājs ir dzēsis kārus, ercus vai pīķus, 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 daļa atkārtoti un kristi atkal ir trumpē. Šīs izspēles uzvārētājs iegūst 6 pip vai PUNA gadījumā - 10 tp.

### 2.13.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 ar LIKUMU ir OBLIGĀTI jāinformē visi spēles dalībnieki!!!!

Šajā gadījumā izspēles laikā trumpes ir kristi un tiek izspēlēti 6 pip.

### 2.14.Kāršu kavas spēka tabula ( sākot ar spēcīgāko )

Dzimtās trumpes ir visas dāmas un visi kalpi.

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
















- 1) MAMMA, KRISTENE - 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) KĀRU KALPS
- 11) TRUMPA DŪZE – var būt jebkuras masts, atkarībā no tā, kas dzēsts.
- 12) TRUMPA PLATAIS – var būt jebkuras masts desmitnieks, atkarībā no tā, kas dzēsts

- 13) Prastās kārtis – tās, kuras nav trumpes, iespējami visi varianti - kristi, pīķi, erci, kāri – pēc stipruma sarindojas šādi – Dūze. Desmitnieks. Kungs. Devītnieks.

2.15. 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

### 3. Spēles protokols (paraugs)

Partijas	1. komandas parastie izspēles punkti (pip)	2. komandas parastie izspēles punkti (pip)	1. komandas trofejas un trofeju punkti (tp)	2. komandas 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	p 	
5. partija		8 6		
6. partija	6 4 6	2 2 4 2	  	
			115	115
Izšķirošā partija	2 8 4	4		
			120	125
				<b>Spēles uzvārētāji</b>

4. 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!