

## **Sasku mängu reeglid**

### **1. Mängus osalemise tingimused**

On vajalik 2 kaheliikmelist paari, kes mängivad üksteise vastu, mängitakse 36 kaardilise kaardi pakiga (6-st ässani)

### **2. Mängukaartide jagamine**

Kaartide segamist alustab kaardipakist kõige suurema kaardi tõmmanud mängija. Kaartide kätteandmise viisi valib kaartide segajast järgmine mängija ehk eeskätt mees. Kaardid segatakse ja jagatakse laua peal. Kui kaart segamisel või jagamisel kukub teistpidi või laua alla, tehakse uus töö. Kaarte võib tellida pealt, alt, keskelt või tõsta. Tõstmisel jagatakse kaardid kolme kaupa. Eeskätt mängijal on õigus 9 kaardi kätte tellimisel ja pildi puudumisel võimalik tellida uus töö. Kui eksitakse kaartide jagamisel arvuliselt, siis tehakse uus töö.

### **3. Trumbi tegemine**

Pakkumist alustab eeskätt mees. Pakkumise võitnud mängija saab õiguse teha trumbi. Pakkumist alustatakse alates viiest. 10 saab pakkuda, kui käes on ainult üks pilt. Juhul, kui paariline on nõus pildi vastu võtma, on automaatselt ruutu trump. Äraantavat pilti näidatakse ka vastaspaarile. Pildi vastu vahetatud kaardi kohta ei tohi teha kommentaare (näiteks mitmes kaart). On keelatud ka "häda" ütlemine. Ruutu saab trumbiks teha alati, olenemata pakkumisest, v.a. kui eelnevalt mängija on pakkunud "pass". "Pass" öeldakse sii, kui ei taheta osaleda pakkumises. Kui oled "pass" öelnud ja paariline pilti pakub, siis võib selle vastu võtta. Pime ruutu trumbi saab teha ainult kaarte nägemata. Ärtu, poti või risti trumbi saab teha ainult pakkumise võitnud mängija. "Pitsi" korral on automaatselt ruutu trump ja kõige kõvem kaart on ruutu kuus. Pits kuus pime tähendab, et pakkumisel kaarte ei nähta. Valge pitsi korral asetatakse iga mängija esimene kaart selili lauale, Tihi saab kõige kõvema kaardi omanik. Pits kuue eesmärk on püüda risti kuningat. Kui ruutu kuus satub vastasmängija risti kuninga peale, on automaatselt "karvane". Kui ruutu kuus või risti kuningas tuleb üksinda esimeses tiirus lauale, siis tehakse uus töö.

### **4. Punktide ehk nakkide märkimine**

Neli nakki annavad ühe ratta. Poti, risti või ärtu läbimängimisel saab kaks nakki. Ruutu läbimängimine annab neli nakki ehk ratta. Pime ruutu annab kuus nakki. Pits kuus kaartide näitamisel kuus nakki, pits pime puhul kaheksa nakki. Kui trump lüüakse vastasmängijate poolt üle, siis saadakse kaks nakki rohkem. Kui mängijad saavad 30 ja alla selle silma, siis seda loetakse jänniks ja vastased saavad kaks nakki juurde. Kui tekib pokk (mõlemal paaril 60 silma), tehakse uus mäng, võitjatele lisatakse kaks nakki. Kui mängijad ei saa ühtegi tihti, siis nimetatakse seda karvaseks. Võitnud paar saab vastavalt trumbile nakid+ kaks nakki jänni eest. Kaotajatele

tehakse vastav märke. Karvase teinud paarile lisatakse partii lõppedes üks nakk preemiat.

Prillid saab siis, kui partii kaotanud paar ei ole saanud ühtegi nakki. Prillid teinud paar saab preemiaks kaks lisa nakki. Kaotuse saab ka sohi tegemise korral (käes on vähem kui pakuti, pildi vahetamisel jääb kätte veel pilte, masti löömisel selgub, et masti on veel käes).

Kui masti löömisel selgub, et masti on kogemata käes, siis on võimalik kaart välja vahetada õige kaardiga enne kui tiht on laualt ära võetud ja teispidi keeratud. Vale mängija poolt välja käidud kaart loetakse kaardi näitamiseks ja vastasele lisatakse kaks nakki. Kuna pits kuus on risti kuninga püüdmiseks, siis ei pea temaga teistest trumpidest üle lööma, aga kui pits kuus on viimane trump, peab selle ära panema.

## **5. Silmad**

Äss =11, 10=10, kuningas =4, emand = 3, poiss =2

## **6. Kaartide tegevus mastide järgi**

Alustades tugevamast piltide puhul – risti, poti, ärtu, ruutu. Näiteks ärtu kuningas, ruutu kuningas, risti emand, poti emand.

## **7. Mängust kõrvaldamine**

Kohtunikul on õigus kõrvaldada mängijad juhul, kui mängijad solvavad kohtunikku, segavad tahtlikult teisi mängijaid või ... on liialt tarvitanud hundijalavett