|  |
| --- |
|  |
| Zolītes NOTEIKUMI |
|   |

Saturs

[1. Vispārīgie noteikumi 2](#_Toc65337144)

[2. Spēlē lietoto terminu un izteicienu skaidrojumi 2](#_Toc65337145)

[3. Vietu ieņemšana pie spēles galda 4](#_Toc65337146)

[4. Kāršu izdalīšana un pārcelšana 4](#_Toc65337147)

[5. Spēles variācijas un iespējas 5](#_Toc65337148)

[6. Spēles norise un noteikumi 7](#_Toc65337149)

[7. Spēles pamatprincipi, nianses un ieteikumi 9](#_Toc65337150)

[8. Zoles turnīri Latvijā 11](#_Toc65337151)

[9. Punktu uzskaites tabula 15](#_Toc65337152)

**ZOLE**

## Vispārīgie noteikumi

Spēlē 3 vai 4 spēlētāji, izņēmuma kārtā spēlēt var arī 5 spēlētāji. Jebkurā gadījumā aktīvu dalību partijā ņem tikai 3 spēlētāji.

Ģimenes locekļu, draugu vai paziņu lokā var spēlēt arī tā saukto „studentu zoli” (agrāk saukta par „salmu vīrs”), ko ar dažiem papildnosacījumiem pamatā spēlē pēc tiem pašiem zoles noteikumiem, tikai divatā.

Spēlei izmanto 26 kārtis:

♥ erceni no dūža līdz devītniekam;

♦ kāravi no dūža līdz septītniekam;

♣ kreiči no dūža līdz devītniekam;

♠ pīķi no dūža līdz devītniekam.

Katram spēlētājam, kurš piedalās partijā, kopumā iedala 8 kārtis un 2 kārtis atstāj galda vidū aizklātā veidā.

Kopā ir 14 trumpju un 12 netrumpju kārtis.

Trumpji secībā pēc to lieluma sākot ar stiprāko: ♣ kreiča dāma, ♠ pīķa dāma, ♥ ercena dāma un ♦ kārava dāma, tad ♣ kreiča kalps, ♠ pīķa kalps, ♥ ercena kalps un ♦ kārava kalps, tad ♦ kārava dūzis, ♦ kārava desmitnieks, ♦ kārava kungs, ♦ kārava devītnieks, ♦ kārava astotnieks un ♦ kārava septītnieks.

Pārējie masti secībā pēc to lieluma sākot ar stiprāko: dūzis, desmitnieks, kungs un devītnieks.

Acis skaita sekojoši: dūzim – 11, desmitniekam – 10, kungam – 4, dāmai – 3, kalpam – 2, visiem devītniekiem, kārava astotniekam un septītniekam – 0.

Kopā ir 120 acis.

*(Zole – retāk tiek saukta arī kā zolīte. Agrāk vēl tika apzīmēta kā revelīts jeb revelītis.)*

## Spēlē lietoto terminu un izteicienu skaidrojumi

**Vispārējie**

***Partija*** – viens spēles posms, ko izspēlē 3 spēlētāji.

***Šlaka*** – kāršu masts.

***Kreicene***jeb***kreiciete*** – ♣ kreiča dāma.

***Pīķene*** jeb***pīķiete***– ♠ pīķa dāma.

***Ercene*** jeb***erciete***– ♥ ercena dāma.

***Kāravene*** jeb***kāraviete***– ♦ kārava dāma.

***Platais*** – ♦ kārava dūzis un ♦ kārava desmitnieks.

***Pusplatais*** – ♦ kārava kungs.

***Sliede*** – par to tiek saukts katrs no sekojošajiem trīs trumpjiem: ♦ kārava septītnieks, ♦ kārava astotnieks un ♦ kārava devītnieks.

***Torpēda*** – tā sauc jebkuras netrumpju masts triju kāršu kopu, kas sastāv no desmitnieka, kunga un devītnieka.

***Liekie*** – visas netrumpju kārtis (♣ kreiča, ♠ pīķa un ♥ ercena dūzis, desmitnieks, kungs un devītnieks; kopā ir 12 *liekie*).

***Īsais***jeb***īsākais******masts*** – uz rokām esošais ne trumpju masts, no kura ir vismazāk kāršu.

***Garais***jeb***garākais******masts***– uz rokām esošais ne trumpju masts, no kura ir visvairāk kāršu.

***Vienīgais*** – no sākotnēji *uz rokām* iedalītajām kārtīm, vienīgā kāda ne trumpju masta kārts.

***Vienīgais dūzis****,* ***pliks dūzis***jeb***plikais dūzis*** – *uz rokām* esošais netrumpju (*liekais)* dūzis, kas ir vienīgā šī masta kārts rokās.

***Dūzis ar asti*** jeb***dūzis ar piekabi*** – *uz rokām* esošais ne trumpju (*liekais)* dūzis kopā ar vēl vienu vai vairākām šī masta kārtīm.

***Acis*** – tiek lietots, lai apzīmētu katras kārts vērtību izteiktu punktos.

***Dalītājs***– spēlētājs, kurš pirms attiecīgās partijas izdala kārtis visiem spēlētājiem.

***Pārcēlājs*** – spēlētājs, kurš atrodas no dalītāja pa labi un kurš veic kāršu pārcelšanu, kad dalītājs ir samaisījis kārtis un nolicis tās uz galda pārcelšanai.

***Spēles veidi*** – lielais, zole, mazā zole, galdiņš, pule, tumšā zole un tumšā mazā zole*.*

***Atklāt******partiju*** – spēlētājs, kuram ir pienākusi izvēle, piesaka kādu no spēles veidiem.

***„Garām”*** – šo vārdu izsakot, spēlētājs izvēlas neatklāt partiju.

***Pirmā roka*** – pirmais spēlētājs no dalītāja pa kreisi, kuram pēc kāršu izdalīšanas pirmajam ir jāizsaka izvēle par partijas atklāšanu.

***Otrā roka*** – spēlētājs, kuram pēc kāršu izdalīšanas otrajam ir izvēle atklāt partiju, ja pirmais spēlētājs to nav izdarījis, pasakot *„garām”*.

***Trešā roka***jeb***pēdējā roka*** – spēlētājs, kuram pēc kāršu izdalīšanas trešajam jeb pēdējam ir izvēle atklāt partiju, ja pirmie divi spēlētāji to nav izdarījuši pasakot *„garām”*.

***Galds****,* ***galdiņš****,* ***apakša***jeb***piepirkums***– divas kārtis, kas pie kāršu izdalīšanas ir noliktas galda vidū aizklātā veidā.

***Ņemt****,* ***paņemt****,* ***celt****,* ***pacelt****,* ***ņemt******augšā****,* ***paņemt******augšā****,* ***celt******augšā****,* ***pacelt******augšā***jeb***izdarīt******piepirkumu***– paņemt *galdiņu* jeb pacelt no galda vidus divas aizklātās *piepirkuma* kārtis.

***Norakt***jeb***norakties*** – pēc *galdiņa pacelšanas*, nolikt divas kārtis pēc saviem ieskatiem aizklātā veidā uz galda.

***Kosties*** – nepacelt *galdu* ar salīdzinoši labām vai labākām kārtīm nekā pārējiem spēlētājiem.

***Rokā***jeb***uz rokām*** – spēlētājam sākotnēji iedalītās kārtis jeb rokās palikušās kārtis pēc *kāršu norakšanas.*

***Lielais*** – spēlētājs, kurš ir pacēlis *galdiņu* vai kurš ir pieteicis *lielo* vai *mazo zoli*. Šis spēlētājs spēlē viens pret abiem pārējiem spēlētājiem jeb pret *mazajiem*.

***Mazie*** – divi spēlētāji, kuri spēlē pret *lielo*. Viņi savas iegūtās acis skaita kopā. Ja tiek spēlēts četratā vai piecatā, tad *mazie* ir arī tie spēlētāji, kuri attiecīgās partijas izspēlē nepiedalās.

***„Zole”*** jeb ***lielā zole*** – pasakot vārdu „zole”, spēlētājs piesaka spēles veidu, kurā viņš spēlēs kā *lielais* pret *mazajiem,* nepaceļot *galdiņu*.

***„Mazā zole”*** – sakot šos vārdus, spēlētājs piesaka spēles veidu, kurā viņš spēlēs kā *lielais* pret *mazajiem,* nepaceļot *galdiņu.* L*ielajam* šajā spēles variantā mērķis ir nepaņemt nevienu *stiķi*.

***„Tumšā zole***vai***tumšā mazā zole”*** – šos vārdus izsakot, spēlētājs piesaka spēles veidu, iepriekš neapskatot savas kārtis, kurā viņš spēlēs kā *lielais* pret *mazajiem*, nepaceļot *galdiņu*. *Tumšo zoli* var pieteikt tikai uz pirmo roku, ja vēl nav apskatītas spēlētājam iedalītās kārtis, bet *tumšo mazo zoli* var pieteikt uz jebkuru roku, ja iepriekš neapskatot savas kārtis.

***Stiķis*** – vienā gājienā izspēlētā trīs kāršu kopa, kas sastāv pa vienai kārtij no katra spēlētāja. Pat, ja stiķī nav nevienas acis (tas sastāv no netrumpju devītniekiem, kārava devītnieka, astotnieka un/vai septītnieka), tas arī skaitās stiķis.

***Nākt****,* ***iet****,* ***iziet****,* ***staigāt****,* ***nākt******ārā****,* ***iet******ārā****,* ***iziet******ārā***jeb***staigāt******ārā*** – izspēlēt kārti jeb izdarīt gājienu izejot ar kādu no savām kārtīm.

***Tikt******pāri*** – pārkaut jeb pārsist.

***Iet****,* ***apiet****,* ***iet******apkārt****,* ***apiet******riņķī***– ņemt *stiķi* ar izspēlēto netrumpju kārti.

***Jelgavnieks*** – tā sauc ne trumpju (*lieko)* desmitnieku, ja *lielajam* tas *apiet apkārt*, kad *mazajiem* no šī masta ir palicis dūzis rokā.

***Atmesties*** – ar šo vārdu ir saprotami divi gadījumi. Pirmajā gadījumā tas ir, ja kāds spēlētājs uz prasīto mastu atmet citas masts kārti (tikai gadījumā, ja nav prasītais masts). Otrajā gadījumā tas ir, kad *lielais* mutiski paziņo (vai arī reāli nomet uz galda savas atlikušās kārtis), ka atmetās un tas nozīmē, ka *lielais* partiju tālāk neturpina un visas acis, kas ir atlikušajās *mazo* un *lielā* nomestajās kārtīs nāk par labu *mazajiem*.

***Jaņi***jeb***atstāt******jaņos*** – zaudējot partiju, *mazajiem* iegūstot mazāk par 30 acīm vai arī *lielajam* iegūstot mazāk par 31 aci.

***Bezstiķis***jeb***atstāt******bezstiķī*** – zaudējot partiju, *lielais* vai *mazie* nav ieguvuši nevienu *stiķi*.

***Punkti*** (turnīros saukti kā „***mazie punkti***”) – tie ir pie spēles galda iegūtie punkti, kas tiek iegūti vai zaudēti pēc katras partijas. Šo punktu kopsumma var būt pozitīva, negatīva vai „0” jeb neitrāla.

***Likme punktā*** – pēc spēles sacensību nolikuma noteikta vai pēc spēlētāju savstarpējās vienošanās pieņemta likme naudas vai citā izteiksmē par katru partijā iegūtu vai zaudēto punktu.

***Spēles banka*** – uz spēles galda uzliktās naudas likmes par spēlētāju iemaksātajām *pulēm*.

***Pule*** – iemaksa naudas izteiksmē *spēles bankā*.

***Kopējā***jeb***kolektīvā******pule*** – visu spēlētāju vienlīdzīgas likmju iemaksas viena punkta vērtībā *spēles bankā*.

***Personīgā pule*** – pules īpašnieks spēles bankā iemaksā likmi tik punku vērtībā, cik ir kopējais spēlētāju skaits pie galda.

***Neizņemta******pule*** jeb***atvērta***– pierakstīta pule, kuras iemaksātās likmes vēl neviens spēlētājs nav ieguvis.

***Izņemta***jeb***aizvērta******pule*** – iepriekš pierakstītā pule, kuras iemaksātās likmes jau ir izņemtas.

**Turnīru**

***Kārta***– turnīra norises posms. Tā laikā spēlētāji ir sadalīti pa spēles galdiem un katrā kārtā tiek izspēlēts noteikts partiju skaits.

***Lielie******punkti*** jeb ***turnīru******punkti***– punkti, ko iegūst spēlējot zoles turnīros pēc katras *kārtas.* Punktus nosaka pēc iegūtās vietas (to *nosaka iegūtās zoles acis*, kam ir vairāk iegūto acu, tas ieņem augstāku vietu) pie attiecīgā galda.

***Pirmais******galds*** – turnīrā esošais spēles galds, pie kā spēlē labākie spēlētāji, tas ir, ar kopsummā visvairāk *iegūtajiem lielajiem* punktiem.

***Otrais******galds****,* ***trešais******galds****, …* ***galds*** – turnīros esošie spēļu galdi, pie kuriem spēlē turnīra dalībnieki sadalīti pēc to kopsummā iegūtajiem *lielajiem punktiem*.

***Pēdējais******galds*** – turnīrā esošais spēles galds, pie kā spēlē dalībnieki ar kopsummā vismazāk *iegūtajiem lielajiem* punktiem.

***Reitings*** – zoles spēlētāju turnīru sasniegumu tabula viena gada ietvaros.

## Vietu ieņemšana pie spēles galda

Vispirms spēlētāji nosaka katrs savu vietu pie galda. Spēlētāji izklāj uz galda aizklātā veidā 26 zoles spēlēšanai paredzētās kārtis. Katrs no spēlētājiem izvelk pa vienai spēļu kārtij un uzreiz to atklāj. Spēlētāji var vilkt kārtis pa vienam vai visi reizē. Ja spēlētājiem gadās izvilkt un atklāt vienlaicīgi divas vai vairāk kārtis, tad ņem vērā stiprāko no tām.

Spēlētājs, kurš ir izvilcis stiprāko kārti, pirmais izvēlās vietu pie galda un pārējie spēlētāji pēc kāršu stipruma secīgi ieņem vietas no pirmā spēlētāja pa kreisi. Uz kāršu vilkšanas brīdi netrumpju masts kāršu stipruma secība ir līdzīga trumpju stipruma secībai – kreicis, pīķis un ercens. Šādu kārtību pieņem, lai jau ar pirmo kāršu vilkšanas reizi varētu noteikt katra spēlētāja izlozēto vietu. Piemēram, viens spēlētājs izvelk kreiča dūzi un otrs izvelk ercena dūzi, tad augstāku vietu ieņem tas, kurš izvilcis kreiča dūzi.

Spēlētājs, kurš pirmais ieņēma vietu pie galda, obligāti pirmais veic kāršu dalīšanu. Punktu pierakstīšana ir jāveic spēlētājam, kurš ieņem pēdējo vietu pie galda (kurš izvilka vājāko kārti), bet, ja savstarpēji izdodas vienoties, tad ir atļauts šo pienākumu veikt arī citam spēlētājam.

## Kāršu izdalīšana un pārcelšana

Dalītājs samaisa kārtis un noliek tās uz galda spēlētājam no sevis pa labi, lai pārcēlājs tās var pārcelt. Dalītājam aizliegts dod kārtis pārcelt no rokas – tās jānoliek uz galda un jāpaņem no galda tad, kad pārcēlājs tās ir pilnībā pārcēlis. Kārtis drīkst dalīt tikai pēc to pārcelšanas, ja kārtis ir izdalītas pirms to pārcelšanas, tad tās ir atkārtoti jāsamaisa un jāpārceļ. Kārtis jāpārceļ tikai ar vienu roku divās kaudzītēs un tad atpakaļ uz vienu tā, lai nevienā no kaudzītēm nebūtu mazāk par divām kārtīm. Ja kādā no kaudzītēm ir tikai viena kārts, tad to atliek atpakaļ un pārceļ vēlreiz. Kārtis ir atkārtoti jāsamaisa un jāpārceļ gadījumos, ja tās ir pārceltas:

* 1. vairāk nekā divās kaudzītēs;
	2. tā, ka kārtis izslīd, izkrīt vai citādā veidā tiek izjaukta to precīza pārcelšana no vienas kaudzītes uz otru;
	3. tā, ka tiek atklāta viena vai vairākas kārtis vienam vai vairākiem spēlētājiem.

Dalītājam pēc kāršu pārcelšanas ir aizliegts apskatīties un citiem parādīt kāršu kavas apakšējo kārti, pretējā gadījumā dalītājs saņem personīgo puli.

Kad kārtis ir pārceltas, dalītājs izdala katram no trīs spēlētājiem kopumā pa 8 kārtīm. Dalīšana notiek pa 2 kārtīm sākot ar spēlētāju no dalītāja pa kreisi, tad vēlreiz pa 2 kārtīm, tad noliek galda vidū divas aizklātas kārtis un pēc tam izdala atlikušās 12 kārtis katram spēlētājam līdzīgi kā sākumā. Ja spēlē 4 spēlētāji, tad dalītājs partijā nepiedalās, bet izdala kārtis pārējiem trim spēlētājiem. Ja izņēmuma kārtā spēlē 5 spēlētāji, tad dalītājs izdala kārtis pirmajam, trešajam un ceturtajam spēlētājam no dalītāja pa kreisi un pats partijā nepiedalās. Līdz ar to partijā nepiedalās dalītājs un otrais spēlētājs no tā pa kreisi.

Pēc partijas izspēlēšanas vai kopējās pules gadījumā, kārtis dala spēlētājs no dalītāja pa kreisi jeb tas, kam iepriekšējā partijā bija pirmā roka. Ja ir norunāts spēlēt ar pulēm un visi spēlētāji ir palaiduši garām, spēlētājiem ir aizliegts apskatīt galdiņu un nākamajam dalītājam galdiņā esošās kārtis ir jāiemaisa starp pārējām kārtīm tā, lai neviens tās neredzētu. Ja kāds no spēlētājiem apskata galdiņā esošās kārtis, tad saņem personīgo puli.

Ja dalītājs nejaušības dēļ kādam ir iedalījis vairāk vai mazāk par astoņām kārtīm, izdalījis kārtis bez pārcelšanas, dalot nav ievērojis kāršu dalīšanas secību vai kārtību vai, ja kāda kārts ir tikusi atklāta, tad dalītājam kārtis ir jādala atkārtoti. Spēlētājiem vienmēr ir iespēja lūgt dalītājam uzmanīgāk dalīt kārtis, ja pastāv bažas, ka kāds neuzmanīgas dalīšanas rezultātā tās varētu redzēt.

## Spēles variācijas un iespējas

Pēc kāršu izdalīšanas, spēlētājam, kuram ir pirmā roka, pirmajam ir jāizsakās par partijas turpmāko gaitu.

**Garām.**

Sakot „*garām*”, spēlētājs paziņo, ka nav gatavs atklāt partiju un šādā gadījumā izvēle tiek dota nākamajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā.

**Lielais.**

Neko nesakot, bet paceļot galdiņu, spēlētājs atklāj partiju un spēlē kā lielais pret mazajiem. Pēc galdiņā esošo divu kāršu pacelšanas un pievienošanas savām kārtīm, spēlētājam pēc paša ieskatiem ir jānorok jebkuras divas kārtis pēc izvēles. Norakto kāršu acis pēc partijas izspēles tiks pieskaitīti lielajam. Ja lielajam ir pirmā roka, tad kārtis var norakt abas reizē vai pa vienai un tās drīkst apskatīt vai nomainīt līdz ir izdarīts pirmais gājiens. Ja lielajam ir otrā vai trešā roka, tad kārtis jānorok abas reizē, un pēc norakšanas tās ir aizliegts apskatīt un apmainīt pret citām kārtīm. Kārtis skaitās noraktas ar brīdi, kad spēlētājs tās abas aizklātā veidā ir nolicis uz galda un ir atlaidis rokas no tām. Ja lielais apskatās noraktās kārtis, pēc tam, kad jau ir izdarīts pirmais gājiens, tad par to saņem vienu personīgo puli. Abas lielā noraktās kārtis neskaitās kā stiķis. Ja sākot ar pirmo gājienu partijas laikā atklājās tas, ka lielais ir noracis vairāk par divām kārtīm, tad partija beidzas, lielais skaitās zaudējis vienkāršu spēli un saņem personīgo puli gadījumā, ja ir atvērta kaut viena pule.

Pēc kāršu norakšanas spēlētājs, kuram ir pirmā roka, izdara pirmo gājienu. Lielais acis skaita sev atsevišķi, bet mazie acis skaita kopā. Lielajam, lai uzvarētu nepieciešams iegūt vismaz 61 aci, bet mazajiem uzvarai pietiek ar 60 acīm. Ja lielais uzvar (iegūst 61-90 acis), tad tas iegūst pa vienam punktam no katra spēlētāja, ja lielais uzvar atstājot mazos jaņos (iegūst 91 aci un vairāk), tad pa diviem punktiem no katra, ja atstājot mazos bezstiķī (ja lielais ir paņēmis visus stiķus), tad pa trīs punktiem no katra no mazajiem. Ja lielais zaudē (iegūst 31-60 acis), tad maksā katram no mazajiem pa diviem punktiem, ja lielais zaudē jaņos (iegūst 30 un mazāk acis), tad pa trim punktiem, ja bezstiķī (ja lielais nav ieguvis nevienu stiķi), tad pa četriem punktiem katram no mazajiem. Ja spēlētāji ir nolēmuši spēlēt ar pulēm, tad, ja ir atvērta kaut viena kopējā vai personīgā pule, tad lielajam zaudējuma gadījumā tiek pierakstīta viena personīgā pule.

**Zole.**

Sakot „*zole*” spēlētājs paziņo, ka spēlēs zoli. Šī izvēle ir obligāti jāpasaka tā, lai pārējie spēlētāji to dzirdētu. Tas nozīmē, ka spēlētājs spēlēs kā lielais, tikai šajā gadījumā galdiņš netiek pacelts, bet paliek aizklāts līdz partijas beigām, kad galdiņā esošo kāršu acis tiks pieskaitītas pie mazo iegūtajām acīm. Pēc zoles pieteikšanas spēlētājs, kuram ir pirmā roka, izdara pirmo gājienu. Līdzīgi kā vienkāršā spēlē, lielais acis skaita sev atsevišķi, bet mazie acis skaita kopā. Lielajam, lai uzvarētu nepieciešams iegūt vismaz 61 aci, bet mazajiem uzvarai pietiek ar 60 acīm. Ja lielais uzvar spēlējot zoli (iegūst 61-90 acis), tad tas iegūst pa pieciem punktiem no katra spēlētāja, ja lielais uzvar atstājot mazos jaņos (iegūst 91 aci un vairāk), tad pa sešiem punktiem no katra, ja atstājot mazos bezstiķī (ja lielais ir paņēmis visus stiķus un mazajiem ir tikai galdiņš, kas nav stiķis), tad pa septiņiem punktiem no katra. Ja lielais zaudē spēlējot zoli (iegūst 31-60 acis), tad maksā katram no mazajiem pa sešiem punktiem, ja lielais zaudē jaņos (iegūst 30 un mazāk acis), tad pa septiņiem punktiem, ja bezstiķī (ja lielais nav ieguvis nevienu stiķi), tad pa astoņiem punktiem katram no mazajiem.

**Pules.**

Zolē izšķir divu veidu pules – kopējās un personīgās. Kopējās pules pieraksta tad, ja spēlētāji pirms spēles ir vienojušies par spēli ar pulēm un visi spēlētāji ir pateikuši „garām”. Personīgās pules kā soda mēru piemēro spēlētājiem par spēles noteikumu pārkāpšanu, partijas traucēšanu, kā arī atvērtu puļu gadījumos, kad spēlētājs zaudē partiju kā lielais.

Kopējās pules tiek pierakstītas viena vai divas, atkarībā no spēlētāju skaita un esošās situācijas. Ja spēlē trīs spēlētāji, tad katru reizi tiek pierakstīta viena kopējā pule. Ja spēlē četri vai izņēmuma kārtā pieci spēlētāji, tad, ja nav nevienas atvērtas pules vai visas pules ir izņemtas, pieraksta divas kopējās pules. Ja ir kaut viena atvērta kopējā vai personīgā pule, tad klāt pieraksta tikai vienu kopējo puli. Tas ir tāpēc, lai katram no spēlētājiem būtu iespēja spēles gaitā tik pie vismaz vienas kopējās pules izņemšanas iespējas.

Partija neskaitās izspēlēta, ja visi spēlētāji ir pateikuši „garām” un ir pierakstīta attiecīgi viena vai divas kopējās pules. Tāpēc nereti gadās tā, ka pierakstītas kopējas pules ir vairāk nekā pavisam izspēlētās partijas. Pēc puļu pierakstīšanas kārtis dala nākamais spēlētājs.

Personīgās pules (neatkarīgi no spēles veida – spēle ar pulēm vai galdiņu) pienākas par katru pārkāpumu. Gadījumos, kad tiek izdarīti vairāki pārkāpumi pēc kārtas vai tiek atkārtoti viena veida pārkāpumi, par katru pārkāpumu vai pārkāpuma izdarīšanas reizi, vainīgajam spēlētājam pienākas viena personīgā pule. Ja spēlē četri vai izņēmuma kārtā pieci spēlētāji un nav nevienas atvērtas pules, tad tiek pierakstīta gan vainīgā spēlētāja personīgā pule, gan papildus viena kopējā pule (lai vainīgajam spēlētājam tiktu nodrošināta iespēja izņemt savu personīgo puli, lai arī kurā vietā pie galda šis spēlētājs atrastos). Katras personīgās pules vērtība punktos atbilst kopējam spēlētāju skaitam pie spēles galda. Visas personīgās pules, kas tiek nopelnītas partijas laikā (sākot ar brīdi, kad tiek uzsākta kāršu dalīšana līdz brīdim, kad partija ir izspēlēta) tiek pierakstītas tikai pēc tam, kad ir pierakstīti izspēlētās partijas rezultāti.

Gadījumā, ja spēlētājs zaudē spēlējot kā lielais pēc galdiņa paņemšanas un ir atvērta vismaz viena pule (neatkarīgi no tā kāda un cik spēlētāju ir pie galda), tam tiek pierakstīta viena personīgā pule. Ja nav nevienas atvērtas pules, tad lielajam zaudējuma gadījumā personīgā pule netiek pierakstīta.

Personīgās pules jebkurā spēles variantā pienākas par šādiem pārkāpumiem:

1. Ja dalītājs pēc kāršu pārcelšanas ir apskatījies apakšējo kāršu kavas kārti (neatkarīgi no tā vai dalītājs pats piedalās vai nepiedalās šajā izspēlē).
2. Ja spēlētājs apskatās galdiņu pēc tam, kad visi spēlētāji ir palaiduši garām un bija norunāts spēles variants ar pulēm (neatkarīgi no tā vai spēlētājs pats piedalās vai nepiedalās šajā izspēlē);
3. Ja kāds no attiecīgajā partijā spēlējošajiem dalībniekiem:
	1. pirms ir pienācis spēlētāja gājiens, paceļ galdiņu, pasaka garām vai piesaka kādu citu spēles veidu. Jebkurā gadījumā partija tiek turpināta, kā ierasts, dodot vārdu spēlētājam, kuram bija gājiens (galdiņa pacelšanas gadījumā spēlētājs to noliek atpakaļ), ja visi pasaka „garām”, tad kārtis atkārtoti dala tas pats dalītājs;
	2. uzlika citu kārti nekā tika pieprasīts un šo kļūdu konstatēja pēc tam, kad stiķis jau ir noņemts no spēles galda (apgriezts riņķī) vai partijas beigās (šajos gadījumos vainīgā spēlētāja pārstāvētajai pusei par labu nāk tikai tās acis no iegūtajiem stiķiem, kas iegūti līdz kļūdainā stiķa izspēlei).
4. Ja kāds no mazajiem:
	1. ir izlicis kārti pirms sava gājiena vai pirms lielais ir noracis kārtis;
	2. uzlika citu kārti nekā tika pieprasīts un paspēja šo kļūdu izlabot pirms stiķis tika noņemts no galda;
	3. spēles laikā nenotur kārtis rokās (ja tās izkrīt no rokām vai citādi tiek parādītas pārējiem spēlētājiem). Lielais šādā gadījumā ir tiesīgs atteikties no partijas. Un šajā brīdī mazajiem par labu nāk acis tikai no jau saņemtajiem stiķiem un uz galda esošais atklātais stiķis, neatkarīgi no tā, cik tajā ir kāršu un kurai no pusēm tas pieder, nāk par labu lielajam.
5. Ja lielais:
	1. apskata vienu vai abas noraktās kārtis pēc tam, kad jau ir izdarīts pirmais gājiens;
	2. neuzlika prasīto mastu brīdī, kad viņam bija divas prasītā masta kārtis (tikai gadījumā, kad lielais ir otrajā rokā).
6. Ja spēlētājs, kurš nepiedalās attiecīgajā partijas izspēlē:
	1. apskatās vienu vai abas galdā noliktās kārtis pirms tās ir kāds spēlētājs pacēlis;
	2. apskatās vienu vai abas noraktās kārtis pēc tam, kad lielais tās ir noracis;
	3. apskatās vienu vai vairākas kārtis no jebkuras puses iegūtajiem stiķiem.

Pules var izņemt tikai spēlētājs, kurš spēlē kā lielais, paņemot galdiņu, un uzvar. Vienā uzvaras reizē spēlētājs var izņemt tikai vienu kopējo vai personīgo puli. Puļu izņemšanas secība ir sekojoša: vispirms katrs spēlētājs izņem savas personīgās pules, tad pēc kārtas tiek izņemtas visas kopējās pules un pēc tam rindas kārtībā izņem citu spēlētāju personīgās pules. Ja spēlētājs izņem savu personīgo puli, tad klāt nenāk papildus punkti, bet spēlētājs saņem atpakaļ savas iemaksātās likmes par puli. Ja spēlētājs izņem kopējo puli, tad pie jau izcīnītajiem uzvaras punktiem saņem papildus vienu punktu no katra spēlētāja. Ja spēlētājs izņem cita spēlētāja personīgo puli, tad pie jau izcīnītajiem uzvaras punktiem spēlētājs no pules īpašnieka saņem papildus tik punktus, cik ir kopējais spēlētāju skaits pie spēles galda. Piemēram, ja pie galda spēlē trīs spēlētāji, tad vienas personīgās pules vērtība ir trīs punktu vērtībā, ja četri spēlētāji, tad četru punktu vērtībā. Spēlējot zoli, tumšo zoli, mazo zoli vai mazo tumšo zoli, uzvaras gadījumā ne personīgās, ne kopējās pules netiek izņemtas un zaudējot, spēlētājam netiek pierakstīta personīgā pule.

## Spēles norise un noteikumi

Vispirms spēlētāji ieņem vietas pie spēles galda. Tad nolemj spēles veidus, kurus drīkstēs spēlēt un norunā citas ar spēli saistītās nianses un noteikumus. Spēles veidi: lielais, zole, mazā zole, galdiņš, pule, tumšā zole un tumšā mazā zole. Pēc tam spēlētāji vienojas par likmi punktā un norunā, kad tie norēķināsies par uzvarētajiem vai zaudētajiem punktiem – pēc katras partijas vai spēles beigās.

Pēc tam, kad ir noskaidrotas visas ar spēli saistītās lietas, dalītājs sāk maisīt un izdalīt kārtis. Pirmajam spēlētājam ar iedalītām kārtīm no dalītāja pa kreisi vienmēr ir pirmā roka. Šim spēlētājam ir pirmajam jāizdara izvēle par partijas atklāšanu vai neatklāšanu pēc iepriekš norunātajiem spēles noteikumiem. Ja šis spēlētājs palaiž garām, tad izvēle tiek dota nākošajam spēlētājam pulksteņa rādītāja virzienā. Ja visi spēlētāji palaiž garām, tad tiek pierakstīta viena vai divas kopējās pules, atkarībā no spēlētāju skaita un situācijas, vai arī tiek spēlēts galdiņš. Pēc partijas atklāšanas un kāršu norakšanas, ja tika pacelts galdiņš, spēlētājs, kuram ir pirmā roka, izspēlē vienu kārti pēc savas izvēles. Pēc tam savas kārtis izspēlē secīgi otrā un trešā roka. Uz izspēlēto kārti vienmēr jāatbild ar to pašu mastu, turklāt, tikai pirmā kārts no katra izspēlētā stiķa nosaka pieprasīto mastu. Ja tiek izspēlēts trumpis (visas dāmas, kalpi un kāravi), tad ir jāliek trumpis, ja tiek izspēlēta kāda no netrumpju masts kārtīm, tad ir jāliek pieprasītās masts kārts. Ja uz rokām nav trumpju vai pieprasītās masts kārts, tad spēlētājs pēc savas izvēles var piemest kādas citas masts kārti vai izmantot trumpi. Pareizi izspēlētu kārti nevar apmainīt pret citu. Tālāk spēlētājam, kurš paņem stiķi, pieder nākamā izspēle. Katrs izspēlēts stiķis spēlētājam, kurš to paņēma, ir jānoliek aizklātā veidā pie attiecīgas puses, kuru spēlētājs pārstāv. Ja spēlētājs zina, ka varēs paņemt vairākus stiķus pēc kārtas, viņam ir atļauts izspēlēt nākamā stiķa pirmo kārti pirms ir novāks iepriekšējais stiķis. Katrs spēlētājs, kurš piedalās partijā, jebkurā brīdī ir tiesīgs apskatīties pēdējo izspēlēto stiķi. Ja galdā ir izspēlēta kaut vai viena kārts, tad šis tiek uzskatīts par pēdējo stiķi, bet, ja nav, tad par pēdējo stiķi tiek uzskatīts pēdējais otrādāk apgrieztais stiķis. Stiķī esošās acis tā ieguvēju pusei tiek pieskaitīti tikai pēc tam, kad stiķis ir noņemts no galda un apgriezts otrādāk. Stiķus pēc partijas nedrīkst sajaukt līdz brīdim, kad ir pierakstīti partijas rezultāti, lai nepieciešamības gadījumā varētu izsekot partijas gaitai.

Līdz ar partijas sākumu, par ko ir uzskatāms brīdis, kad vismaz viens spēlētājs jau ir apskatījies tam iedalītās kārtis, sarunas starp spēlētājiem par partijas gaitu, veidu un tam līdzīgām lietām ir stingri aizliegtas.

Situācijā, kad spēlētājs piesaka kādu no spēles veidiem, pasaka „garām” vai izdara jebkuru citu darbību, kas ir saistīta ar partijas atklāšanu vai var to ietekmēt, pirms ir pienācis šī spēlētāja gājiens un pārējie pie galda esošie spēlētāji var to apliecināt, partija tiek turpināta, kā ierasts, dodot vārdu spēlētājam, kuram bija gājiens (galdiņa pacelšanas gadījumā spēlētājs to noliek atpakaļ), ja visi pasaka „garām”, tad kārtis atkārtoti dala tas pats dalītājs. Un partijas beigās vainīgajam spēlētājam tiek pierakstīta personīgā pule.

Ja lielais netīši nav uzlicis pieprasīto mastu, bet atmetis kādu citu mastu vai izlicis trumpi, tad, pirms attiecīgais stiķis ir noņemts no galda, viņš var šo kļūdu izlabot. Ja atklājas, ka lielajam šajā brīdī bija divas prasītā masta kārtis, tad lielais saņem personīgo puli (tikai gadījumā, kad lielais ir otrajā rokā). Mazajam katru reizi par šāda veida laicīgi izlabotu pārkāpumu pienākas viena personīgā pule. Ja kļūdu ir pieļāvusi otrā roka, tad izņēmuma kārtā arī trešā roka var pārmainīt uzlikto kārti. Savukārt, ja šī kļūda tiek pamanīta, kad stiķis jau ir apgriezts riņķī vai partijas beigās, tad šim spēlētājam (neatkarīgi lielais vai mazais) pienākas personīgā pule. Un tā pārstāvētajai pusei par labu nāk tikai tās acis no iegūtajiem stiķiem, kas iegūti līdz attiecīgajam pārkāpumam.

Tā kā lielais spēlē viens, tam ir atļauts rādīt savas kārtis pārējiem spēlētājiem vai vienkārši spēlēt ar atklātām kārtīm. Mazajiem šāda iespēja ir liegta. Un, ja mazais spēles laikā nenotur kārtis rokās (tās izkrīt no rokām vai citādi tiek parādītas pārējiem spēlētājiem) vai kāds no mazajiem ir izlicis kārti pirms sava gājiena, tas saņem vienu personīgo puli. Lielais drīkst nomest galdā kārtis, tādā veidā piesakot partijas beigas, divos gadījumos. Pirmajā, kad lielais zina, ka varēs paņemt visus atlikušos stiķus. Ja lielais ir kļūdījies, tad mazie redzot atlikušās lielā kārtis, veic sev izdevīgāko kāršu izspēli. Otrajā, kad lielais redz, ka nevarēs paņemt vairāk nevienu stiķi vai arī to, ka nevarēs uzvarēt. Šajā gadījumā visas acis, kas ir nomestajās lielā un atlikušajās mazo kārtīs, nāk par labu mazajiem. Ja lielais nomet kārtis, pirms ir paņēmis kaut vienu stiķi, tad lielais skaitās zaudējis bezstiķī. Mazajiem nav šādu kāršu nomešanas tiesību, lai ātrāk izbeigtu partiju. Tikai izspēlējot pēdējo stiķi partijā, spēlētājiem ir atļauts pirms sava gājiena ātrāk izlikt katram savu kārti galdā. Visu netrumpju kāršu izspēles gadījumā ir jāatceras, kuram pirmajam piederēja gājiens, lai zinātu, kurš paņem stiķi. Ja spēlē vairāk par trīs spēlētājiem, tad tie spēlētāji, kuri nepiedalās partijas izspēlē, skaitās kā mazie un tie obligāti ņem dalību punktu sadalē pēc partijas.

Ja ir izspēlēts norunātais vai noteiktais partiju skaits jeb ir pagājis norunātais vai noteiktais spēles laiks, tad spēlētāji beidz spēli un apkopo rezultātus. Ja, beidzoties spēles laikam, kādam no spēlētājiem uz rokām ir kaut viena kārts, tad tā tiek uzskatīta par pēdējo partiju, savukārt, ja spēlētājiem uz rokām kāršu nav, tad ir jāizspēlē vēl viena pēdējā partija.

Ja tiek spēlēts ar norunu norēķināties par visiem iegūtajiem vai zaudētajiem punktiem pēc katras partijas, tad pa vidu galdam tiek veidota tā sauktā spēles banka. Šeit tiek likta spēlētāju iemaksātā nauda par pulēm, ja tādas rodas. Par katru kopējo puli ik viens spēlētājs pie spēles galda bankā iemaksā likmi viena punkta vērtībā. Par katru personīgo puli tās īpašnieks iemaksā likmi tik punktu vērtībā, cik ir kopējais spēlētāju skaits pie galda. Kad spēlētājs izņem kopējo puli, tad viņš no spēles bankas paņem likmes tik punktu vērtībā cik ir spēlētāju skaits pie galda. Ja personīgo puli izņem pules īpašnieks, tad viņš paņem no spēles bankas savas iepriekš veiktās iemaksas par šo puli. Ja to izņem cits spēlētājs, tad pules īpašnieka veiktās iemaksas saņem attiecīgais spēlētājs. Ja spēles beigās kopējā spēles bankā ir palikušas iemaksas no pulēm, tad visa šo iemaksu summa tiek sadalīta vienlīdzīgās daļās starp visiem spēlētājiem pie galda, neatkarīgi no tā, kāda tipa pules ir palikušas neizņemtas. Spēlējot draugu lokā, protams, var sarunāt un spēlēt līdz visas pules tiek izņemtas.

Vairumā gadījumu tiek spēlēts tā, ka par visiem iegūtajiem vai zaudētajiem punktiem spēlētāji norēķinās pēc spēles. Palikušās neizņemtās kopējās pules tiek norakstītas (dzēstas). Atlikušās personīgās pules tiek norakstītas tā, ka par katru personīgo puli tās īpašnieks samaksā visiem pārējiem spēlētājiem katram pa vienam punktam.

Pēc kāršu izdalīšanas, partijas izspēles laikā visiem spēlētājiem, arī tiem, kuri partijā nepiedalās un spēles vērotājiem ir jāievēro klusums. Spēlētājiem ir aizliegts jautāt viens otram un tiem ir aizliegts atbildēt uz jautājumiem saistībā ar tiem rokās esošajām kārtīm. Tas visbiežāk notiek, piemēram, lielajam jautājot par to, vai mazajiem uz rokām vēl ir trumpji vai provocēt uz iespējamo partijas rezultātu, piemēram: „man/jums jaņi ārā”. Spēles vērotājiem un tiem spēlētājiem, kuri nepiedalās partijā, ir aizliegts apskatīt abas aizklātās kārtis galda vidū, noraktās kārtis un jebkuras puses noliktos stiķus (spēlētājiem, kuri partijā nepiedalās, par to pienākas personīgā pule). Aizliegts darīt zināmus pārējiem spēlētājiem katras puses izcīnītās acis, jebkura veida informāciju par partiju, kā arī dot jebkādus mājienus, kas saistīti ar partiju tās laikā.

## Spēles pamatprincipi, nianses un ieteikumi

Lai gan iemācīties spēlēt zoli pēc noteikumiem nav sarežģīti, cita lieta ir to spēlēt labi. Šajā spēlē ir daudz dažādu nianšu un atsevišķu gadījumu, kuros atklājās katra dalībnieka spēlēšanas prasmes. Tādēļ ir noderīgi papildināt savas zināšanas un pieredzi spēlējot. Zemāk minētajiem padomiem ir informatīvs raksturs, jo gadās visdažādākās spēles situācijas un, iespējams, kādā no tām pareizāk ir rīkoties pretēji uzskatītajiem rīcības scenārijiem.

**Pēc kāršu izdalīšanas:**

* jāpārliecinās vai ir iedalītas visas astoņas kārtis;
* spēlētājiem, kuri vēl tikai mācās pilnībā apgūt spēles prasmes, ir ieteicams sakārtot savas kārtis rokās pēc mastiem un trumpjus pēc to stiprumiem;
* ja pirms katras partijas kārtis tiek sakārtotas, tad ir ieteicams ik pa laikam mainīt kāršu sakārtošanas virzienu, izkārtojumu un atrašanās vietu, lai pārējie spēlētāji nākošajās partijās nevarētu uzminēt cik daudz un cik stipru trumpju vai arī kādas attiecīgās masts kārtis vēl ir palikušas pretspēlētāju rokās;
* labi spēlētāji iesaka kārtis nekārtot, lai pārējiem spēlētājiem nebūtu iespējas uzminēt kādas kārtis ir rokās.

**Pirms spēles atklāšanas:**

* jāizvērtē savas iespējas atklāt partiju;
* pēc savām kārtīm ir jāizvēlas piemērotākais spēles veids;
* ja rodas šaubas par to vai spēlēt vienkāršu spēli vai zoli, tad labāk spēlēt vienkāršu spēli, it īpaši, ja ir atvērtas pules, kuras zoles gadījumā nevar izņemt;
* ja pirmās divas rokas ir palaidušas garām, tad ir lielākas izredzes, ka galdā esošās divas kārtis būs stipras;
* pirmajai rokai lielākā priekšrocība ir tā, ka spēlētājs varēs izdarīt pirmo gājienu un ievirzīt spēli sev vēlamā virzienā, piemēram, ja spēlētājam ir stipri trumpji, tos izspēlēt un atņemt trumpjus mazajiem, lai vēlāk drošāk varētu izspēlēt dūžus, ja tādi ir.

**Par kāršu norakšanu:**

* parasti cenšas norakt to mastu, no kura ir viena vai divas kārtis, kas ir vājākas par dūzi, lai partijā varētu šo mastu kaut ar trumpi;
* tā kā abu norakto kāršu acis tiek pieskaitītas pie lielā partijas laikā iegūtajām acīm, ir vēlams norakt kārtis ar lielākām acīm;
* nav ieteicams norakt vienīgo kādas netrumpja masts dūzi, jo ir lielas izredzes ar šo dūzi partijā ņemt stiķi.

**Katram spēlētājam precīzi jāseko līdzi izspēlētajām kārtīm, lai vienmēr zinātu:**

* cik un kādi trumpji ir izgājuši, kā arī cik un kādi trumpji ir palikuši partijā;
* cik acu ir paša un cik pretinieku saņemtajos stiķos;
* kādas kārtis no katra masta vēl ir palikušas rokā;
* cik platie ir izgājuši, lai zinātu cik stipri pārkaut otrreiz izspēlēto mastu, lai pretinieks nevarētu paņemt stiķi ar plato;
* tuvojoties partijas beigām noteikt cik un kādi trumpji vēl ir pie katra spēlētāja;
* tuvojoties partijas beigām noteikt kuram spēlētājam vēl ir kārtis ar lielākām acīm;
* izsecināt kādas kārtis lielais ir noracis (ja tika spēlēta vienkārša spēle);
* kurā brīdī labāk atmesties, ja tas nepieciešams.

**Ja lielajam ir:**

* domas par to vai pieteikt zoli, ir jāizvērtē savu trumpju skaits un stiprums, esošā starta pozīcija (kurā rokā spēlētājs atrodas), kā arī tas vai uz rokām ir vismaz viens platais;
* stipras kārtis, tad tās izspēlē tā, lai mazie paliktu bezstiķī vai jaņos, turklāt šajā gadījumā lielajam ir izdevīgāk skaitīt acis mazo saņemtajos stiķos;
* vājas kārtis, tad ieteicams skaitīt acis tikai paša saņemtajos stiķos, lai īstajā brīdī varētu atmesties vai paņemt stiķi, kurā ir uzvarai nepieciešamās acis.

**Spēlējot ar vājām kārtīm:**

* īstajā laikā ir jāatmet liekās kārtis, ko vislabāk darīt atrodoties trešajā rokā pēc izspēles;
* atrodoties otrajā rokā atmesties ieteicams, ja izspēlētā kārts ir ar mazām acīm;
* trešā roka uz iztrūkstošo mastu var atmest lieko kārti arī tad, ja stiķī ir lielāks acu skaits, un pretinieks ar šādu gājienu iegūst mazāk acu, nekā ar nākamajiem stiķiem, kurus iegūtu attiecīgās kārts neatmešanas gadījumā;
* atmešanās vietā, lielajam stiķi vajadzētu ņemt tad, ja paredzams, ka otrs mazais liks attiecīgās masts kārti ar daudz acīm vai arī, ja šis stiķis var izšķirt partijas rezultātu;
* līdzīgas spēles gadījumā, jācenšas trešo stiķi pirms beigām atdot pretinieku pusei, lai varētu izdevīgāk izspēlēt savas pēdējās kārtis – atmesties vai paņemt stiķi trūkstošo acu savākšanai.

**Mazajiem:**

* jāatceras, ka caur otru mazo ir ieteicams iziet ar vienīgo attiecīgās masts kārti;
* jāatceras, ka caur lielo ir ieteicams iziet ar to mastu, no kura ir visvairāk kāršu, lai, ja otram mazajam nav attiecīgās masts kārts, tas varētu šo stiķi kaut ar trumpi vai arī atmest lieko;
* ja ir vairākas vienas masts kārtis, tad pēc pirmās reizes, kad šis masts tika izspēlēts, ir ieteicams vēlreiz tikt pie gājiena, lai varētu atkārtoti izspēlēt šo mastu, dodot iespēju otram mazajam pārkaut stiķi vai atmest kādu lieko kārti;
* ja, galvenokārt, partijas sākumā vai arī partijas laikā, viens mazais iet caur otru mazo ar kādas netrumpju masts dūzi un šis masts vēl nav ticis izspēlēts un ja otrs mazais pieņem, ka pirmais mazais ir izgājis ar vienīgo šīs masts kārti, tad šo dūzi nevajadzētu kaut ar trumpi, bet gan atmest kādu lieku vai ar lielām acīm esošu kārti. Jo, tā kā no šī masta paliek vēl trīs kārtis, no kurām lielais var norakt tikai divas, lielajam uz rokām jābūt vismaz vienai šīs masts kārtij;
* ir jācenšas spēlēt tā, lai lielais atrastos otrajā rokā pēc katra stiķa izspēles;
* ja uz rokām ir divas netrumpju kārtis no vienas masts, un pirmajā izspēlē abiem mazajiem bija šī masta kārts, ir jācenšas nojaust, vai arī otra atlikusī šī masta kārts ir otram mazajam. Ja ir aizdomas, ka tā varētu būt, tad nevajadzētu šo mastu izspēlēt caur mazo;
* ir jācenšas nepieļaut iespēju, lielajam atmesties uz stiķa ar mazām acīm. Piemēram, mazie izspēlē kādas masts karali un deviņnieku;
* ja uzvarai pietrūkst tikai dažas acis, tad jācenšas caur lielo izspēlēt kārti ar mazākām acīm, cerot, ka lielais stiķim neizlietos stipru trumpi, dodot iespēju otram mazajam paņemt šo stiķi;
* ja lielais izspēlē pēc kārtas stipras kārtis, atņemot mazajiem visus trumpjus, vai arī, ja mazajiem trumpji jau beigušies un mazie paredz, ka tie var paņemt vēl tikai vienu stiķi, tad katram mazajam uz beigām jāpatur tās masts kārts, kuru otrs mazais atmet;
* ja kādam no tiem ir tikai viens trumpis ar mazām acīm, tad jācenšas pēc iespējas ātrāk to atmest, lai vēlāk trumpju izspēlē pie otra mazā paņemtajiem stiķiem varētu uzlikt savas netrumpju kārtis ar vairāk acīm;
* lielā izspēlēto kārti ar vairāk acīm var arī neņemt, ja atmest kādu lieko kārti ir lietderīgāk;
* ja rokās ir vienas masts dūzis un kungs vai devītnieks, ir jāuzmanās, lai negadītos tā, ka lielajam apiet apkārt desmitnieks jeb tā sauktais *jelgavnieks*. Ja gadās tāda situācija, tad ieteicams iziet ar citas masts kārti;
* ja lielais ir pieteicis zoli, tad mazie var drošāk spēlēt ar dūžiem un desmitniekiem, jo visbiežāk zoles gadījumā lielajam ir vismaz viens liekais, ko mazie varēs paņemt, tādēļ tie spēlē ar pēc iespējas vairāk acīm. Pāris veiksmīgi paņemti stiķi var būt vienīgā cerība uzvarēt.

## Zoles turnīri Latvijā

Latvijā zoles turnīrus ir atļauts rīkot katram, kurš to vēlas. Vienīgais izņēmums ir Latvijas zoles čempionāts, ko katru gadu decembra mēnesī rīko Latvijas Zoles federācija (LZF). Tā pēc Latvijas zoles spēlētāju reitingu sistēmas noteiktam skaitam labāko spēlētāju piedāvā iespēju piedalīties šajā čempionātā. Šajā zoles spēlētāju reitingu sistēmā katram spēlētājam piešķir punktus par noteiktiem sasniegumiem zoles turnīros, kas tika rīkoti saskaņojot tos ar Latvijas Zoles federāciju. Šiem turnīriem LZF nosaka dažus papildus kritērijus, kas ir jāievēro, lai spēlētāji, kuri tajos izcīna kādu vietu, saņemtu punktus. Piemēram, nosaka minimālo spēles likmi, dalībnieku skaitu, izspēlējamo kārtu un partiju skaitu katrā kārtā, kā arī citus priekšnoteikumus. Tāpēc, lai paredzētā zoles turnīra spēlētāju iegūtie rezultāti tiktu uzskaitīti kopējā zoles spēlētāju reitinga sistēmā, turnīru rīkotājiem ieteicams laicīgi sazināties ar LZF un veikt visus nepieciešamos priekšdarbus, un iegūt vajadzīgos saskaņojumus. Latvijas zoles čempionātā un vairumā ar LZF saskaņotajos turnīros tiek spēlēta tā sauktā klasiskā zole – kas nozīmē to, ka tiek spēlēta zole ar pulēm bez mazajām un bez visa veida tumšajām zolēm.

Kā jau katrām sacensībām, arī zoles turnīriem pamatdokuments ir attiecīgā turnīra nolikums. Tam ir jābūt ar rīkotāju parakstītu apstiprinājumu.

Turnīra nolikumā iekļaujama šāda informācija:

* + 1. turnīra pilns nosaukums;
		2. turnīra organizators;
		3. turnīra organizatoru pārstāvju, galvenā tiesneša, kā arī palīgtiesnešu (ja tādi ir paredzēti) vārdi un uzvārdi, kā arī kontaktinformācija;
		4. tas, ka attiecīgais dokuments ir minētā turnīra nolikums;
		5. kad norisināsies turnīrs, norādot dienas, datumus un laikus;
		6. kur norisināsies turnīrs, norādot precīzu vietu;
		7. turnīra veids (individuālais, pāru, četrinieku, komandu, un tamlīdzīgi);
		8. dalībnieku piedalīšanās kritēriji jeb norādot, kuri dalībnieki drīkst piedalīties (pēc vecuma, dzimuma, dzīvesvietas vai citiem kritērijiem);
		9. dalībnieku ģērbšanās stils;
		10. spēles veidi, kur atrunā atļautos un aizliegtos spēles variantus;
		11. pa cik spēlētājiem pie viena galdiņa tie pamatā tiks dalīti (norādot pa trim vai pa četriem spēlētājiem);
		12. kā tiks ieņemtas vietas pie galda;
		13. kārtu skaitu un partiju skaitu kārtā (jāņem vērā tas, ka partiju skaitam kārtā jābūt tādam skaitlim, kas dalās ar 3 un 4, lai katram pie galda esošajam spēlētājam būtu vienādi apstākļi, parasti ir pieņemts noteikt 24 partijas kārtā, bet mēdz arī noteikt 12 vai 36 partijas kārtā);
		14. iegūstamos punktus pēc katras kārtas atkarībā no ieņemtās vietas pie galda (parasti 1.vieta – 6p; 2.vieta – 4p; 3.vieta – 2p un 4.vieta – 0p, ja izņēmuma kārtā ir arī piektais spēlētājs, tad tam arī pienākas 0p. Turnīru organizatori var noteikt savu punktu sadalījumu. To nosakot, vēlams ņemt vērā, ja divi vai vairāki spēlētāji iegūst vienādu punktu skaitu, to iegūtos punktus būtu viegli saskaitīt un, izdalot tos ar spēlētāju, skaitu iznāktu apaļš cipars);
		15. laika limits katrai kārtai (parasti izņēmums ir pēdējā kārta, kura ir bez laika limita, lai nodrošinātu to, ka noteikti pietiktu laiks visu noteikto partiju izspēlēšanai);
		16. par pieteikšanos un reģistrāciju turnīram;
		17. par dalības maksu;
		18. minimālo likmi punktā norēķinos starp spēles dalībniekiem;
		19. par turnīra balvu fondu un tā sadalījumu;
		20. par vietām, kas tiks apbalvotas (papildus var norādīt kādas balvas katrai vietai ir paredzētas);
		21. turnīra kārtu un spēlētāju individuāli iegūto punktu protokola paraugi;
		22. citi noteikumi, ko turnīra organizators uzskata par nepieciešamiem zināt.

Par turnīru un tā norisi ir atbildīgs organizators. Tā pienākums ir nodrošināt turnīru ar visu nepieciešamo, kā arī to, lai tiktu ievērota un nodrošināta kārtība un drošība turnīra norises laikā. Turnīra organizatoram ir pienākums nodrošināt to, lai turnīra norises laikā uz vietas būtu pieejams turnīra galvenais tiesnesis vai tā vietnieks, kurus ar pašu piekrišanu ieceļ organizators.

Par apzinātu laika kavēšanu, spēles traucēšanu, ētikas normu pārkāpšanu, kā arī diskvalifikācijas piešķiršanu lemj galvenais tiesnesis vai galvenā tiesneša vietnieks. Turnīra galvenā tiesneša un tā vietnieka lēmums ir galējs un nav apstrīdams, bet citu palīgtiesnešu, ja tādi ir, lēmumu ir tiesības apstrīdēt un tādā gadījumā gala lēmumu pieņem galvenais tiesnesis vai tā vietnieks.

Pirmajā turnīra kārtā spēlētājus pa spēles galdiem sadala tiesnesis. Pēc pirmās kārtas uz katru nākošo kārtu spēlētāji pa galdiem tiek sadalīti pēc iegūto lielo punktu kopsummas no visām kārtām. Līdz ar to spēlētāji, kuriem ir visvairāk lielo punktu no kārtām spēlē kopā pie pirmā galda, bet tie spēlētāji, kuriem ir vismazāk lielo punktu, spēlē kopā pie pēdējā galda. Sadalot spēlētājus pa galdiem, vienādu lielo punktu kopsummas gadījumā augstāku vietu ieņem tas spēlētājs, kuram ir vairāk iegūtie mazie punkti, bet, ja arī mazo punktu kopsumma sakrīt, tad pie augstāka galda spēlē tas spēlētājs, kuram ir augstāks izlozes numurs.

Turnīros vietas pie spēles galda spēlētāji ieņem pēc reitinga, izlozētajiem kārtas numuriem vai velkot kārtis (to nosaka turnīra nolikums). Pēc reitinga spēlētāji ieņem vietas pie spēles galda sākot ar to, kurš ir visaugstāk reitinga tabulā (ja kāds no spēlētājiem nav reitinga tabulā, tad pirmie ieņem vietas spēlētāji pēc reitinga un pārējiem ņem vērā izlozes kārtas numurus). Pēc izlozētajiem kārtu numuriem spēlētāji ieņem vietas pie galda sākot ar to, kuram ir visaugstākais izlozētais kārtas numurs. Velkot kārtis spēlētāji ieņem vietas pie galda pēc izvilkto kāršu stipruma sākot ar stiprāko kārti. Apsēžoties pie galda spēlētāji, velkot kārtis noskaidro, kurš pirmais veiks kāršu dalīšanu (stiprākā izvilktā kārts). Punktu pierakstīšanu veic spēlētājs, kurš ieņem pēdējo vietu pie galda. Ja spēlētāji vienojas, punktu pierakstīšanu var veikt arī cits spēlētājs.

Spēlētāji turnīra kārtu drīkst uzsākt tikai pēc galvenā tiesneša vai tā vietnieka signāla: „Sākam „X” kārtu!”, kur „X” vietā tiesnesis nosauc kārtas numuru.

Turnīros spēlētāji par uzvarētajiem vai zaudētajiem punktiem norēķinās katras kārtas beigās. Ja pēc kārtas kāds spēlētājs nevar norēķināties par zaudētajiem punktiem, tad attiecīgo spēlētāju no turnīra diskvalificē. Spēlētājiem ir aizliegts savstarpēji vienoties par zemāku likmi punktā nekā to nosaka turnīra nolikums, bet ir atļauts savstarpēji vienoties par augstāku likmi punktā. Tādā gadījumā tiek spēlēts uz zemāko kāda spēlētāja piedāvāto likmi punktā, bet, ja kaut viens spēlētājs pie spēles galda ir pret likmes paaugstināšanu, tad tiek spēlēts uz turnīrā noteikto spēles likmi punktā.

Katram spēlētājam ir tiesības pēc jebkuras izspēlētas partijas un pirms pārcēlājs ir pilnībā pārcēlis kārtis to dalīšanai, atteikties no tālākas dalības turnīra kārtā. Tādā gadījumā, ja ir, tad tiek norakstītas kopējās un personīgās pules un veic galējo rezultātu pierakstīšanu. Spēlētājs, kurš atteicās tālāk spēlēt ieņem pēdējo vietu pie galda neatkarīgi no iegūto punktu skaita. Savukārt pārējie spēlētāji izcīna vietas pie galda atkarībā no to, līdz attiecīgajam brīdim, iegūtajiem punktiem.

Turnīru partiju laikā ir aizliegts izteikt jebkādus komentārus, dod signālus vai mājienus, kas saistīti ar partiju un tās gaitu. Ja spēles vērotāji šos noteikumus neievēro, tad pie galda spēlējošajiem, kā arī citiem turnīra dalībniekiem ir tiesības tiem aizrādīt. Turnīra dalībnieki par šī noteikuma pārkāpējiem var ziņot turnīra galvenajam tiesnesim vai tā vietniekam, kurš vainīgās personas var izraidīt ārpus turnīra norises vietas. Ja šos pārkāpumus izdara mazie, tad lielajam ir tiesības prasīt partijas izbeigšanu. Šajā brīdī mazajiem par labu nāk acis tikai no jau saņemtajiem stiķiem un uz galda esošais atklātais stiķis, neatkarīgi no tā, cik tajā ir kāršu un kurai no pusēm tas pieder, nāk par labu lielajam.

Ja vienam vai vairākiem spēlētājiem ir aizdomas par iezīmētām kārtīm vai tās ir nobružātas, ar atlocītiem stūriem vai kādā citā veidā tās var atšķirt citu no citas, tad jebkuram spēlētājam ir tiesības lūgt kādu no tiesnešiem veikt attiecīgās kāršu kavas novērtēšanu un lemt par to vai izsniegt jaunu kāršu kavu. Ja kādam spēlētājam ir aizdomas, ka viens vai vairāki spēlētāji krāpjas (iezīmējot kārtis, dodot slepenas zīmes citiem spēlētājiem vai izmantojot citus aizliegtus līdzekļus), tad viņam ir tiesības saukt turnīra galveno tiesnesi vai tā vietnieku spēles un spēlētāju novērošanai un lēmuma pieņemšanai. Ja kādas no aizliegtām spēles darbībām pamana kāds no spēles vērotājiem, tā pienākums ir uzreiz aiziet pie galvenā tiesneša vai tā vietnieka un informēt par šo lietu. Par blēdīšanos jeb krāpšanos pienākas diskvalifikācija no visa turnīra.

Turnīru nolikumos atļauts paredzēt dažādu lielo punktu sadali atkarībā no spēlētāja iegūtās vietas pie spēles galda pēc katras kārtas. Lai lielo punktu uzskaite būtu vienkāršāka, ieteicams lielos punktus sadalīt tā, lai gadījumā, kad divi vai vairāki spēlētāji ir ieguvuši vienādu mazo punktu skaitu, būtu viegli skaitīt šo spēlētāju lielos punktus un izdalīt ar šo spēlētāju skaitu, tādā veidā noskaidrojot, cik lielos punktus ir ieguvis katrs no spēlētājiem. Ja turnīrā tiek noteikta parastā lielo punktu sadales kārtībā: 1.vieta – 6p; 2.vieta – 4p; 3.vieta – 2p un 4.vieta – 0p, tad:

* ja diviem spēlētājiem ir dalīta 1.-2.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem iegūst pa 5 punktiem, (6+4)/2;
* ja trim spēlētājiem ir dalīta 1.-3.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem saņem pa 4 punktiem, (6+4+2)/3;
* ja četriem spēlētājiem ir dalīta 1.-4.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem saņem pa 3 punktiem, (6+4+2+0)/4;
* ja diviem spēlētājiem ir dalīta 2.-3.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem iegūst pa 3 punktiem, (4+2)/2;
* ja trim spēlētājiem ir dalīta 2.-4.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem saņem pa 2 punktiem, (4+2+0)/3;
* ja diviem spēlētājiem ir dalīta 3.-4.vieta, tad katrs no šiem spēlētājiem iegūst pa 1 punktam, (2+0)/2.

Ja, nosakot turnīra uzvarētājus, vairākiem spēlētājiem sakrīt gan lielie, gan mazie punkti, tad augstāku vietu turnīrā ieņem tas spēlētājs, kurš pēdējā kārtā ieguva vairāk lielos punktus, ja arī tie sakrīt, tad ņem vērā mazos punktus.

Ja pie kāda no spēles galdiem ir kāds pārāk iereibis dalībnieks, tad tiek pieaicināts turnīra galvenais tiesnesis, kurš izlemj vai attiecīgajam spēlētājam atļaut turpināt spēlēt vai izslēgt no attiecīgās kārtas vai piešķirt diskvalifikāciju no turnīra. Ja tiesnesis izlemj spēlētāju izslēgt no attiecīgās kārtas vai piešķirt diskvalifikāciju, tad spēle un nepieciešamības gadījumā arī tobrīd spēlētā partija pie attiecīgā galda tiek pārtraukta. Visi spēlētāji norēķinās par iegūtajiem vai zaudētajiem mazajiem punktiem un iereibušais spēlētājs, neatkarīgi no iegūtajiem mazajiem punktiem ieņem pēdējo vietu pie galda. Pārējie spēlētāji ieņem vietas pēc to iegūtajiem mazajiem punktiem. Ja spēlētājs tika izslēgts tikai no attiecīgās kārtas, tad nākamajās kārtās tam ir atļauts piedalīties, bet, ja tika piešķirta diskvalifikācija, tad spēlētājam dalība šajā turnīrā ir beigusies.

## Punktu uzskaites tabula

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Spēles veids | Partijas izspēles rezultāts pēc izvēlētā spēles veida | Spēlētāju skaits | Iegūtie vai zaudētie mazie punkti |
| Lielajam | 1.mazajam | 2.mazajam | 3.mazajam |
| Lielais | Uzvar ar 61-90 acīm | 3 | +2 | -1 | -1 | --- |
| 4 | +3 | -1 | -1 | -1 |
| Uzvar ar 91 un vairāk acīm | 3 | +4 | -2 | -2 | --- |
| 4 | +6 | -2 | -2 | -2 |
| Uzvar iegūstot visus stiķus | 3 | +6 | -3 | -3 | --- |
| 4 | +9 | -3 | -3 | -3 |
| Uzvar ar 61-90 acīm un izņem kopējo puli | 3 | +4 | -2 | -2 | --- |
| 4 | +6 | -2 | -2 | -2 |
| Uzvar ar 91 un vairāk acīm un izņem kopējo puli | 3 | +6 | -3 | -3 | --- |
| 4 | +9 | -3 | -3 | -3 |
| Uzvar iegūstot visus stiķus un izņem kopējo puli | 3 | +8 | -4 | -4 | --- |
| 4 | +12 | -4 | -4 | -4 |
| Uzvar ar 61-90 acīm un izņem cita personīgo puli | 3 | +5 | -4 | -1 | --- |
| 4 | +7 | -5 | -1 | -1 |
| Uzvar ar 91 un vairāk acīm un izņem cita personīgo puli | 3 | +7 | -5 | -2 | --- |
| 4 | +10 | -6 | -2 | -2 |
| Uzvar iegūstot visus stiķus, un izņem cita personīgo puli | 3 | +9 | -6 | -3 | --- |
| 4 | +13 | -7 | -3 | -3 |
| Zaudē ar 31-60 acīm | 3 | -4 | +2 | +2 | --- |
| 4 | -6 | +2 | +2 | +2 |
| Zaudē ar 30 un mazāk acīm | 3 | -6 | +3 | +3 | --- |
| 4 | -9 | +3 | +3 | +3 |
| Zaudē neiegūstot nevienu stiķi | 3 | -8 | +4 | +4 | --- |
| 4 | -12 | +4 | +4 | +4 |
| Zole | Uzvar ar 61-90 acīm | 3 | +10 | -5 | -5 | --- |
| 4 | +15 | -5 | -5 | -5 |
| Uzvar ar 91 un vairāk acīm | 3 | +12 | -6 | -6 | --- |
| 4 | +18 | -6 | -6 | -6 |
| Uzvar iegūstot visus stiķus | 3 | +14 | -7 | -7 | --- |
| 4 | +21 | -7 | -7 | -7 |
| Zaudē ar 31-60 acīm | 3 | -12 | +6 | +6 | --- |
| 4 | -18 | +6 | +6 | +6 |
| Zaudē ar 30 un mazāk acīm | 3 | -14 | +7 | +7 | --- |
| 4 | -21 | +7 | +7 | +7 |
| Zaudē neiegūstot nevienu stiķi | 3 | -16 | +8 | +8 | --- |
| 4 | -24 | +8 | +8 | +8 |