

The background of the cover is a collage of various Hungarian Kladder cards. These cards feature traditional Hungarian folk art illustrations, including figures in historical costumes, animals like horses and sheep, and various symbols like hearts and castles. The cards are arranged in an overlapping, slightly tilted manner, creating a rich, textured background.

# A kláber története és szabályai a doroszlói hagyományok szerint

Gyűjtők/szerzők:  
Pusztai Lajos, Tőzsér Zoltán

2009. március



Pusztai Lajos, Tózsér Zoltán

## **A kláber története és szabályai a doroszlói hagyományok szerint**

Magánkiadás, 2009

Szakmai lektorok:

- Gellér Ferenc
- Gellér Mária
- Orovec József
- Pusztai Anna
- Pusztai Imre
- Tőzsér László

A fotók és a grafikák (is) a szerzők munkái

© 2009 Pusztai Lajos, Tőzsér Zoltán

elérhetőség: [tz@vnet.hu](mailto:tz@vnet.hu), <http://klaber.wikidot.com/>

Első kiadás: 2009 április

ISBN 978-963-06-7006-7

# Tartalomjegyzék

<b>TARTALOMJEGYZÉK .....</b>	<b>5</b>
<b>BEVEZETŐ .....</b>	<b>7</b>
<b>A JÁTÉK TÖRTÉNETE, ELŐZMÉNYEK .....</b>	<b>11</b>
<b>A JÁTÉK SZABÁLYAI .....</b>	<b>13</b>
<b>1.1. KELLÉKEK, CÉLOK .....</b>	<b>13</b>
<b>1.2. ALAPISMERETEK .....</b>	<b>13</b>
<b>1.3. PONTOK .....</b>	<b>14</b>
<b>1.4. A LAPOK ÜTŐEREJE .....</b>	<b>15</b>
<b>1.5. EGYÉB FOGALMAK .....</b>	<b>15</b>
1.5.1. Pontszám .....	15
1.5.2. Sorozatok .....	16
1.5.3. Négy egyforma .....	16
1.5.4. Ledobás .....	17
1.5.5. Bemondások rendje .....	18
1.5.6. Kontrák .....	19
1.5.7. Írás .....	20
<b>1.6. A JÁTÉK ELŐTT .....</b>	<b>20</b>
1.6.1. Emelés .....	20
1.6.2. Párok .....	20
1.6.3. Osztas .....	21
1.6.4. Licitálás .....	21
1.6.5. Kezdés .....	25
<b>1.7. A JÁTÉK MENETE .....</b>	<b>27</b>
1.7.1. Lejátszás .....	27
1.7.2. Elszámolás .....	27
<b>ÖSSZEFOGLALÓ: .....</b>	<b>29</b>
<b>EGYÉNISÉGEK: .....</b>	<b>30</b>
<b>IRODALOM: .....</b>	<b>32</b>
<b>INTERNETES LINKEK: .....</b>	<b>33</b>
<b>AZ UTOLSÓ SZÓ JOGÁN .....</b>	<b>34</b>



# Bevezető

Egykor nagy rangot jelentett, ha valaki elmondhatta magáról, hogy ő még látta Lenint. De mi ez az én helyzetemhez képest, aki eldicsekedhetem, hogy láttam **Tallósi Gyuri bácsit**, tömpe szivarjával a szájában kláberozni!? A Pusztai féle borbélyüzletben, a hetvenes évek elején történt esemény miatt, most, mint túlélőnek a vállamra súlyos teher nehezedik: Egyrészt az éveim száma, másrészt a feladat, hogy nekem kell bevezetőt írnom a Kláber bedekkerhez.

Tudva levő, hogy Doroszlón minden gyerek az anyatejjel szívja magába a Gyöngyösbokrétát és a Klábert. Engem valahogy mégis elkerült mindkettő, talán mert gyerekként sokkal jobban vonzott a Mosztonga parti nádas mozgalmas világa, aztán jött a sakkban való elmerülés, a foci, a kézilabda, a ping-pong. A másik nem (úgy is, mint: lányok) feltűnése, meg a könyvek és a beatzene habzsolása később jött, de ennek ecsetelése egyébként sem férne el egy előszónyi terjedelemben. A tanulásról pedig egyáltalán nem szólnék, annak ellenére, hogy ábrándozó szüleim határozottan ilyen jellegű megbízatással küldték fel fiacskájukat Szabadkára.

Történt viszont, hogy a középiskola által felállított zord követelmény rendszernek eleinte nem kívántam minden áron megfelelni. Tanárain, túldramatizálva a hozzáállásomat, akkor ezt egyszerűen iskolakerülésnek nevezték. Pedig csak a permanens nemtanulás állapotában leledztem többedmagammal. Több kellemetlenség mellett, legnagyobb hozadéka ennek az állapotnak az volt, hogy rengeteg szabad időnk maradt. Adódott, hogy különböző társas játékoknak hódolhattunk, köztük az ördög bibliájának is. Nem volt olyan kártyajáték, amelyet nem próbáltunk ki!

Irulva, pirulva fűzöm ezeket a szavakat, mert valljuk be, egy eminens középiskolás tanuló szórakozási formái között ritkábban tartják dicséretesnek a kártyázást. Ezeket a személyes történeteket és vallomásokat pusztán azért kell elmondanom, hogy alátámasztást nyerjen kártyás jártasságom, hogy az itt leírt szavaimnak kellő súlya legyen. Hogy nem akárci, de egy kompetens személy nyilatkozik itten a bevezetőben. Hogy van valami felmutatható eredmény a hátam mögött és nem egy nyomorult, kívülről kibicként sodródottam az élet tengerén idáig.

Tehát alappal állíthatok fel egy alig vitatható rangsort: Volt két kedvencem, a **Preferánsz** és a **Póker**. Előbbihez nélkülözhetetlen a vegytiszta logika, szenvtelen racionalizmus, utóbbihoz a fergeteges blöff érzék, hibernált idegrendszer.

A szabadkai technikum és internátus vonzáskörzetében elsősorban ezeket a játékokat (meg persze a sakkot, a beatzenét, a focit és a lányokat) űzte a

fényesebb homlokú tanulóifjúság. Jómagam is ide tartozván, nagy kedvel és meglehetősen sikerrel vettem ki részem mindenből, mígnem megismertem **ŐT**.

Szülőfalumban, mint említettem, a Gyöngyösbokréta mellett ekkor már mindenki neki hódolt, korra, nemre és földbirtokra való tekintet nélkül. Én valahogy mindebből kimaradtam és csak egyik hazaruccanásomkor szerettem bele. Első otthoni kláberozásom élménye szinte kitörölte agyamból az összes többi kártyajátékot. Delete!

## A JÁTEK SZELLEME

A megismert **Kláber** ötvözte mindazt, ami a többi játékban megvolt és hozzáadott egy olyan elemet, amelyet nehéz körülírni: A való világ kivonatát. Mérgét és Mézét egyszerre. Az aznapi életből a demokráciát és elitizmust vegyítve. Az aktuálisat és a konzervatívot egy játszamába gyúrte. Egy asztalhoz ültette a kolonizációval érkező szerb partizánt és az őshonos magyar kiscgazdát. Elmondhatom, hogy a Kláber jóvoltából láttam Bingilit, amint tört magyarsággal rekonstruálja Józsi bácsit. (Előbbi egy nyegle licsán gyerek, felszínes játéktudással, utóbbi egy 87 éves volt csendőr, a Kláber nagymestereinek egyike. És ebben már az is nagyszerű, hogy egyáltalán leültek egy asztalhoz, de ami igazán félelmetes, hogy a parti végére eltűnt a nyegleség is, a fenntartás is. Persze, azért helyére került a krétal).

Azzal, hogy két páros összezsapásáról szól, ezzel a Kláber a szó szoros értelmében társas, sőt társadalmi játékká alakulhatott. A logika, a memória valamint a kombinatív készség, mint alapkövetelmények mellett ajánlatos némi fifika, sőt huncutság is. Az ellenfelek és saját partner gyengéinek és erőnyeinek, gondolkodásmódjának gyors kimerése empátikus készséget feltételez. Ugyanakkor színészi adottság, kell a saját gyengéink, vagy gyenge lapjaink eltírtkolásához. Bár ezek a külsőségekre alapozott módszerek csak az alsóbb szintű játékosok ellen kecsegtetnek sikerrel, a nagymesterek, a Klábernagyok közötti játékban már ritkán vezetnek eredményre.

Az igazi, a kiemelkedő játékost azonban a felsoroltakon túl egy sor magasabb emberi jellemvonás tesz nagygyá: Például úgy tud kegyes lenni a gyengébb, vagy sorozatban peches, vesztő ellenféllel, hogy az nem veszi észre. A gyengét nem szabad nagyon elverni, de egyszersmind megalázni sem azzal, hogy időnként látványosan hagyjuk nyerni. Kizárólag azokat szabad nagyon megruházni, akik nem akarják magukévá tenni a játék szellemét. A dolyfös játékost el lehet agyabugyálni, a nagystílt nem. A közömböst igen, a kimértet nem. Nem lehet befogadni a gátlástalan csalót, de az életrevaló huncutot igen. Nem szabad a játéktól elvenni a kedvét egy, még nagyokat hibázó, de bátran próbálkozó fiatalnak, ám helyére kell tenni azokat, akik felszínesen, dőrén játszanak.



Most, hogy a Kláber játék szellemét próbálom megragadni és írásos formában érzékeltetni, megismertetni olyan valakivel, aki nem kibicelt soha a Klábernagyok (*Tallósi György, Tallósy János, Pusztai Mihály és a Többiek!*) háta mögött - úgy érzem reménytelen a próbálkozás. Amikor a zárójelben felsorolt emberekre gondolk, akkor végső determinációként azt kell mondanom, hogy **a Kláber egy úri játék**. A szónak nem a marxista lenéző értelmezésében és nem is az arisztokratikus felsőbbrendű felfogásában. Leginkább a Rejtő könyvekből lehet ráérezni a szó ízére. Elsősorban a rangtól, származástól és vagyontól elvonatkoztatott belső tartást érthetnénk alatta, bár a külső jegyekkel: formai és viselkedési normákkal is együtt viselhető.

Azért tartom fontosnak ezt a fogalmat a Kláber szellemével összekötni, mert ennek a játéknak a hosszú távú üzése során előbb, utóbb úgyis kiütköznek a játsszó ember jellemhibái - és akkor viszonyítani kell valamihez. Régi ismerőseinkről, rokonokról, barátunkról, apánkról, gyerekünkéről, munkatársunkról azonnód kiderülhet, hogy nem olyan, amilyennek évek óta ismertük. Bizony, kláberzés közben kiütköznek a makulák. A felismerést kezelni kell! Egyrészt azonnód, másrészt holnap és holnapután. Tapasztalataim szerint nyugodtan hagyatkozhatunk ebben is a kaláberre, mert képes a kezelést is megadni. Akár már azzal, hogy felszínre hozza az ember jó tulajdonságait, úri jellemvonásait is, amik kiolthatják a rosszakat. De sokszor az a felismerés elég a megbocsátáshoz, hogy játék közben váratlanul szembesülünk a saját jellemhibáinkkal is. Ezek a felismerések aztán a kláberen kívüli (innen) világban felérnek egy gyónással vagy pszichiátriai kezeléssel – kinek hogy.

Mielőtt moralizálással vagy mimóza lelkülettel vádolna meg egy kláber-mentes civil polgártársunk, gyorsan el kell mondani, hogy a játék hevében a kéjes szellemi marcangolás és brutális asztalon való áthúzás mindennapi, természetes jelenség! Volt olyan, hogy sógorok hetekig nem köszöntek egymásnak egy vitatott licit miatt, feleség napokig nem engedte magához az urát, mert az orvul elnyerte a tizennégyesét. Közismert a mondás: Apádat rekontrázhatsz, egyedül az apóst nem illik!

Íratlan megállapodások, szájhagyomány útján terjedő miheztartás, kocsmái dulakodásban kioroszakolt szabál (az szabál!) féleségek, szokásokba merevedett falusi etikett alakították a játék szellemét, amelyet kőbe véteni lehetetlen. Ezzel próbálkozik éppen **Tózsér Zoli** az elkövetkező oldalakon, de hát egy maximalista és idealista keresztezésébe oltott programozó már csak szenvedje ki magából a képtelenség szoftverét.

És itt térjünk rá a Kláber játék **Doroszló 1.0** legújabb verziójának egyik sarkalatos pontjára, amelyet úgy alcímezhethnénk, hogy

## **TÉVEDÉS: BUKÁS!!!**

Olyan pörölyös, jellegzetes mondat ez, ami a kláberrel ismerkedő (fiatal) ember velejéig hatol. Számomra legalább is meghatározó volt. A "tévedés" meghatározása körül szoktak a legnagyobb viták kerekedni és indulatok felszabadulni. Mivel Gyuri bácsi már nem tud a szemüvege fölött kinézni úgy, hogy a túlhevült játékosok ettől a pillantástól azonnal megjuhászodnak, ezért úgy érzem, hogy precízen és egyértelműen össze kellene foglalni, hogy mit nevezünk "tévedésnek", az mi módon nyer bizonyítást és milyen büntetőpontokkal szankcionálható. Ebben a szabálykönyvben elkezdni és a gyakorlat alapján folyamatosan finomítani.

Ugyanis a kláberben nincs „Pardon!” és főleg „Hoppál!” nincs! Tévednie lehet egy szívsebésznek, miniszterelnöknek, tizenegyes rúgónak, mesterszakácsnak, de egy kláberozónak - soha! A szívkamra kulcsa utólag is visszarakható a mellkasba, az elsózott levesért kiengesztelhet az asszony, a költségvetés újrakurható. Ellenben a rosszul bementett terc, a színre-szín dobás eltévesztése, egy rossz leosztás... - azonnali felírást von maga után, ami a felnégyelésnél csak valamivel enyhébb büntetés.

Nem felesleges szigor ez, nem is a tökéletességre való törekvés, csak úgy érzem, ez adja meg a Kláber alapját, kialakítja az erőteret és ettől kerül minden a helyére. Ettől válik komollyá a játék és játékká az élet.

Pusztai Lajos

# A játék története, előzmények

Az alsós egy legendás magyar kártyajáték. Egykori elterjedtségét, közkedveltségét talán még az 1960-as évek ulti láza sem múlta fölül. A századforduló idején egyenesen "alsós örületről" beszélnek.

Az alsós két különböző játéksaládnak köszönheti előnyös tulajdonságait és sikerét. Az egyik ős a német eredetű "klaberjass" volt. Egyébként a "jass" játéksaládba tartozó játékok német nyelvterületen még mindig elterjedtek, főleg Svájcban, ahol a Jass nemzeti játéknak számít. A név az idők folyamán változott, lett belőle "kalábriás" illetve "kaláber". Amikor a kaláberbe folyamatosan bekerültek "tarokk" elemek és a játék egyedi szerkezetet öltött, akkor (a századforduló idején) változott a játék "alsós kaláberre" és magyarrá (természetesen az elnevezések még jó ideig keverednek, még a szakirodalomban is). Az akkortájt kiszélesedő közösségi élet fő színtereit jelentő, gombamód szaporodó, kávéházak, klubok, kaszinók, stb. kártya illetve kaláber éhségét bizonyítják a következő idézetek is:

*"Tessék bármelyik hazai kávéházba és klubba betekinteni, délután egytől éjjel után három óráig. Itt-ott van tarokk, itt-ott (többször éjjel) van ferbli, de kaláber mindig és mindenütt van." (Kártya-kódex, 1898)*

*"A vidéki kaszinók kilencven százaléka a kalábriás czéljából alakul ... a legkisebb vidéki városban is több a rendes kalábriás asztal, mint a mennyi napilap jár a kaszinó olvasó termébe ..."*

*"Az időseknek egy genális vívmánya a kettes alsós ... Annyi változatosság, ravaszkodás, csalafintaság és mégis precízitás van benne, hogy ma már valósággal művészet-számba megy... Annyi bizonyos, hogy az igazán jó és genális alsós-játékosokat itt Pesten épp úgy név szerint ismerik, mint a híres írókat és művészeket." (Szomabázy István)*

**Forrás:** [Wikipédia](#)

A Kalabriász játék egyike az Európában leelterjedtebb társasjátékoknak, mely nemcsak azért, mivel nagyon sokféle módon játszák, de mert éles megfigyelést és nagy gondolkozást is igényel, a legnehezebbnek mondható az összes nálunk ismeretes társas kártyajátékok közt.

A kalabriász és tartli kártyajátékban az atout felső és király neve, a francia Belle-ből csinálódott. A B. a játékban 20-40 szemet ér s ezenfelül a felső hús, a király négy point értékű. Az olyan terc vagy quart, melyben a B. benne van: terc-B. vagy quart-B. A nálunk némely helyütt szokásos kalabriászban az atout tizeze és királya a B.

**Forrás:** *Pallas Nagylexikon*

Jelen anyagban a játékot a doroszlói hagyományoknak megfelelően **kláber**-nek fogjuk hívni, ennek szabályait próbáljuk meg összefoglalni a helyi hagyományoknak és szokásoknak megfelelően. [Doroszló](#) a Bácska délnyugati csücskében, a Duna- Tisza- Duna csatorna partján meghúzódó, zömmel magyar lakta kis [település](#). A kláber itt „ősidők óta” népszerű és a mai napig úzott játék.



Doroszló főutcája

# A játék szabályai

## 1.1. Kellékek, célok

**Szükséges** kellékek: (néhány) csomag magyar kártya, kréta, tábla, asztal négy széssel, kibicek (lásd még „tartalékok”, „kiestek”, stb.). **Fontos:** a kibiceknek nem jár szék! Állva illik nézni az éppen zajló ütközetet, hasonlóan a klasszikus falusi focipályák hangulatához.

**Nem szükséges** kellékek: mobiltelefon, feleségek, gyerekek, egyéb hozzá nem értők. *Kivétel: amennyiben a feleségek, gyerekek egyben játékosok is.*

Amíg a klábert elkerüli a TV-közvetítések réme, erősen javasolt a **KRÉTA** használata. **Nem** digitális kréta, csak hagyományos vizes szivaccsal törölhető kréta. A hagyományok tisztelete mellett a praktikum miatt is.

Különlegesen profi helyeken (a továbbiakban: KPF), a játék céljára szolgáló asztalt nem „csak úgy” kinevezik, letakarítják, hanem előre megfontolt szándékkal **gyártják**. Például olyan apróságra figyelemmel, hogy az asztal lapja krétával való írásra alkalmas legyen (pl. iskolai táblák anyagából).

Egy sikeres játéknap (éjszaka) feltétlenül elítélendő, mégis szükséges velejárója, minősítője ha legalább két-három rokon, gyerekkori jó barát veszik össze a játékon legalább egy évig tartó beszédszünetet eredményezően.

A játék célja amatőrök esetében: bemondásokkal és ütésekkel minél több pontot elérni, minél több játszmat (a továbbiakban: „parti”) megnyerni.



Profi kategória: a bemondások jóval magasabb intellektuális szintjén (lásd még később) az ellenfél maximális tiszteletben tartása mellett, olyan módon megverni őket, hogy elmenjen a kedvük a további játéktól. Ez a cél akkor tekinthető elértnek, ha az aktuális ellenfél páros a játék után a játékasztal környékére sem kívánczik **legalább egy évig**. *Megjegyzés:* mivel ehhez nagyon komoly verés kell (amit a profi kategóriában még jó lapjárás esetén is igen nehéz elérni), így ez a cél inkább csak elméleti.

## 1.2. Alapismeretek

A klábert négy játékos játssza, két párra osztva. A párok ütései összeadódnak, egyéni eredményeket nem számolnak. A két játékosal játszott változata a klábernek az alsós, vagy a dardli.

A játék tradicionálisan magyar kártyával játszható. A lapok négy színosztályba vannak sorolva, minden színhez 8 lap tartozik.

A színek a következők: **piros, tők, zöld, makk.**

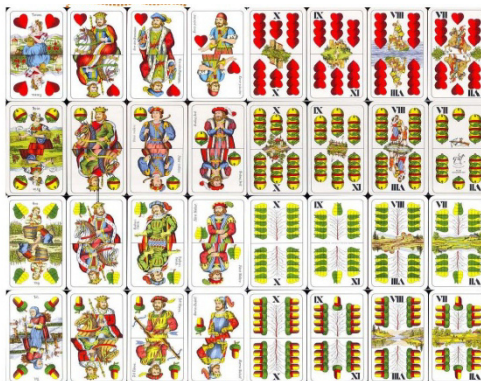
Az egyes színeken belül a következő lapok vannak: **Ász, csikó, felső, alsó, X, IX, VIII, VII.**

↓  
4 - PIROS

3 - TÖK

2 - ZÖLD

1 - MAKK



### 1.3. Pontok

A klábér komplex ütésjáték, azaz az elemi cél, ütések megszerzése és az ütések értéke függ a benne elvitt lapoktól.

A játék célja: egyrészt az alapjáték (adott leosztás) megnyerése, valamint ez alatt minél több figura bemondása és teljesítése. A teljesítésekért és az ellenfél vállalásainak megakadályozásáért (buktatás) eredménypontok járnak. Az eredménypontokat mindig felírják. Egy leosztáson belül bemondások nélkül összesen **161 pont** érhető el.

A győztes páros az, amelyik előbb szerez legalább **501 pontot**. Speciális eset, ha az adott körben mindkét páros eléri az 501 pontot: ebben az esetben nem az nyer, akinek a végén több pontja van, hanem az, aki az utolsó körben kötött, megnyerte a kötését és elérte az 501 pontot.

Az 501 pont feletti pontokat, egyik páros sem viheti át a következő partira.

#### A lapok pontértéke

Lap	Pont
Ász	11
X	10
Csikó	4
felső	3
alsó	2
IX	0

VIII	0
VII	0
<b>Összesen:</b>	<b>30</b>

Leosztásonként, a licitálás folyamán valamelyik szín aduvá válik, ekkor a pontértékek megváltoznak (az adott színre, az adott leosztásban).

Lap	Pont
Felső	20
IX	14
Ász	11
X	10
király	4
alsó	2
VIII	0
VII	0
<b>Összesen</b>	<b>61</b>

Az utolsó ütésért plusz 10 prémiumpont jár.

#### 1.4. A lapok ütőereje

A lapok ütőerejét a pontértékek határozzák meg a következők szerint (csökkenő ütési sorrendben):

- Adu színében: Felső, IX, Ász, X, király, alsó, VIII, VII
- Egyéb színnél: Ász, X, király, felső, alsó, IX, VIII, VII

#### 1.5. Egyéb fogalmak

##### 1.5.1. Pontszám

Az illető páros ütéseiben elnyert lapok pontértékeinek, az érvényes bemozdások és az esetlegesen megcsinált utolsó ütésért járó 10 pont összege.

### 1.5.2. Sorozatok

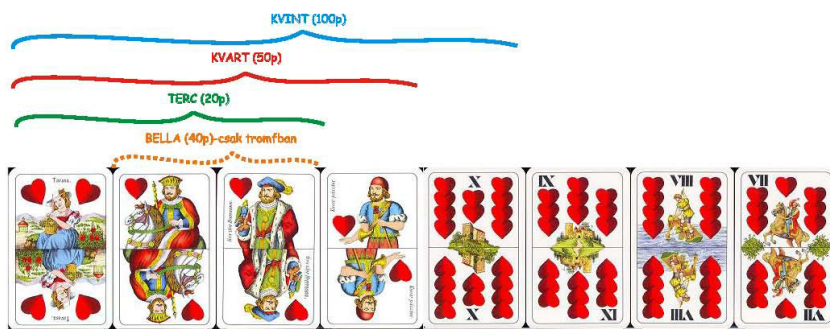
Sorozat alatt az egyazon szín, sorban egymás után következő lapjait értjük az alábbiak szerint. A sorrendiség szempontjából figyelembe veendő sorrend a természetes sorrend, azaz: ász, király, felső, alsó, X, IX, VIII, VII.

Ez minden színre vonatkozik, tehát az adu színre is. Természetesen a sorozat lapjainak egyazon játékos kezében kell lennie. A következő sorozatokat különböztetjük meg:

Elnevezés	Lapok	Pontérték
Bella	az adu csikó és felső	40
Terc	3 egymás után következő lap	20
Kvart	4 egymás után következő lap	50
Kvint	5 egymás után következő lap	100**
Szext*	6 egymás után következő lap	100**
Szept*	7 egymás után következő lap	100**
Okt*	8 egymás után következő lap	100**

☺ \* Hosszú évek tapasztalata alapján állítható, hogy a \*-al jelölt sorozatok az osztó erőteljes segítségével történhetnek csak meg...

\*\* Ha bárkinek ilyen sorozat van a kezében, az adott leosztást nem játsszák le, csak a táblázatban megjelölt pontokat és a négy egyformát írják.



A sorozatok "hossza" alatt az általuk tartalmazott lapok számát értjük, de ez már nevükből is kiderül.

### 1.5.3. Négy egyforma

Négy egyforma alatt négy azonos magasságú (különböző színű) lapot értünk (például 4db alsó). Természetesen mind a négy lapnak egy kézben kell lenni!



Ezek értéke:

Lapok	Pontérték
Négy felső	200
Négy IX	150
Négy Ász, tízes, Csikó, alsó	100
Négy VIII, VII*	0



\* Az ilyenekre adott válasz: „Ezekből öt kell!”

### 1.5.4. Ledobás

Ha valakinek a kezében kvint, vagy szext, vagy szept, vagy okt, vagy négy (pontot érő) egyforma lap van, akkor az adott leosztást nem játsszák le: a lapokat „ledobják” még az első lap kidobása előtt.

Minden játékos esetén csak a legrangosabb sorozat, illetve négy egyforma vesz részt az érvényesítési folyamatban. A legrangosabb sorozat, illetve négy egyforma érvényesítési tulajdonosa és párja összes meglévő bemonadását, és érvényteleníti az ellen pár összes bemonadását. Ha két ellenfélnél is vannak ledobás alapját képező lapok (pl. egy kvint, az ellenfélnél négy alsó), akkor az írás jogáról a következő szabályok döntenek:

1. ponterősségi sorrend: a több pontot érő írható csak fel (pl. a négy kilences erősebb, mint egy szept),
2. négy (pontot érő) egyforma mindig erősebb, mint a sorozatok (pl. négy tízes erősebb mint a kvint),
3. egyéb azonos ponterősségnél a
  - a. hosszabb sorozat (pl. szext erősebb, mint a kvint),
  - b. magasabbról induló sorozat (pl. csikó kvint erősebb, mint az alsó kvint),
  - c. erősebb lap (négy csikó erősebb a négy alsónál, és mindkét négyes erősebb a négy tízesnél)
  - d. az egy kézben lévő 4 alsó + 4 csikó (vagy 4 tízes + négy ász stb.) erősebb, mint egymagában a 4 felső. Ez is csak 200-at ér, de az írja fel, akinél ez a kombináció van.\*



\* Megjegyzés: ilyen Doroszlón még senki (még Gyuri bácsi sem) látott, de ez a szabály..

Ledobásnál az adu színe nem mérvadó, csak a fenti szabályok (pl. adu alsó kvint gyengébb, mint a felsővel kezdődő kvint nem adu színből), tehát például két kvint van azonos leosztásnál a két ellenfélnél és mindkettő azonos színről indul (pl. csikó a legmagasabb lap mindkét kvinten belül), akkor egyik sem írandó. Ebben az esetben az egyéb bemonadások is „elvesznek”.

Ha csak az egyik párosnál van ledobást érő lap, a másik akkor írhatja fel a nála esetlegesen meglévő **gyengébb** sorozatokat, ha nem ők kötöttek.

Ledobás esetében a bemonadások pontértékei páron belül összeadódnak, de csak az erősségi sorrend érvényesítése után! Ha valaki nem kötött, az mindenképpen írhat tercet, kvartot.

A „bella” pontértéke hozzáadódik az egyéb bemonadásokhoz (pl. adu csikóval kezdődő kvint az 140 pontot ér), de csak az írás esetén, az erőssorrend megállapításánál nem (pl. adu csikó kvint 140 pont, de nem írható ha az ellenfélnél ugyanakkor ásszal kezdődő kvint van)!

Ledobás után az osztás joga továbbkerül: az osztótól jobbra ülő osztja a következő leosztást.



**161!** : Amennyiben valaki nem mond be (szándékosan vagy véletlenül) egy ledobást érő bemonadást a parti elején és erre az asztalnál ülő ellenfél páros a pontok felírása előtt rájön, úgy jogosult 161 büntetőpont felírására magának nyereségként („elhallgató büntetése”). Természetesen a „vétkes” páros ilyenkor semmit sem ír: sem a bemonadást, sem az esetleges nyerést.

### 1.5.5. Bemonadások rendje

A terc és kvart sorozat bemonadásokat a licit lezárása után, a bemondó játékos első lapjának eldobásakor lehet bemondani. Az ekkor be nem mondott sorozat pontértéke elveszik, de büntetés nem jár érte.

A „bella” bemonádása nem kötelező.

A ledobást **nem** érő bemonadások is csak erősségi sorrendben érvényesíthetőek, függetlenül a kötő (licitálást megnyerő személyétől)!

Elsősorban a hossz a döntő, a hosszabb a rangosabb. Ha ez nem dönt, akkor a legfelső lap (ez a sorozat magassága). Az a rangosabb sorozat, amelyiknek a lapok természetes sorrendje szerint a legnagyobb a legfelső lapja (például az alsó kvart erősebb mint a tízes kvart) . Ha ez sem dönt, akkor az a nagyobb, amelyik aduból van. Amennyiben a leírtak egyike sem dönt, úgy a sorozatokat egyenrangúnak kell tekinteni (azaz egyik sem érvényes).

Minden játékos esetén csak a legrangosabb sorozat, vesz részt az érvényesítési folyamatban. A legrangosabb sorozat érvényesíti tulajdonosa és párja összes meglévő sorozatát, és érvényteleníti az ellen páros összes sorozatát. Ha több játékosnak egyenrangú a legrangosabb sorozata, akkor egyetlen sorozat sem érvényes.

#### Példák:

- „A” pár egyik tagjának terc van a kezében, de a „B” pár egy tagjának kvart, akkor csak a „B” pár számolhat 50 ponttal, a terc nem írható.

- „A” pár egyik tagjának olyan sorozat van a kezében ahol a tízes a legmagasabb lap, de a „B” pár egy tagjának olyan azonos értékű sorozat van a kezében ahol az alsó a legmagasabb, akkor csak a „B” pár számolhat a sorozatnak megfelelő pontokkal. (*Megjegyzés: az ilyen összevetésnél a lapok természetes sorrendje a mérvadó: VII, VIII, IX, X, alsó, felső, csikó, ász*)

Játék esetében a bemondások pontértékei páron belül összeadódnak, de csak az erősségi sorrend érvényesítése után!

Amennyiben az egyik játékosnak sikerült érvényesíteni sorozatait, úgy köteles felfedni (bemondani) az összes meglévő (bemondani kívánt) sorozatát a hossz, a magasság és a szín segítségével, párjával egyetemben.

Ezzel az összefüggések érvényesítésének vége. Az összefüggések érvényességének tisztázása után, további bemondásoknak helye már nincs.

### 1.5.6. Kontrák

A kontrával bemondója kétségbe vonja a kötő páros teljesítési sikerét, azaz a kontra bemondója vállalja, hogy párjával együtt az adott leosztásban több pontot szerez, mint a kötő páros. A 161 játékpont mellett a bemondások is számítanak.

Természetesen kontrát csak az ellenpár tagjai mondhatnak, a „társ” nem.

A kontrák mindig csak az adott leosztás legelső lapjának kidobása előtt mondhatóak.

Kontrák esetében (az adott leosztásban) mindig csak a nyertes páros ír!

A kontráknak több fokozata lehet, de az 501 pontos határ miatt három szintnek van igazán értelme: kontra, rekontra, szubkontra.

A kontrák az adott leosztásban megszerzett pontokat többszörözik a következők szerint:

- kontra – kétszeres szorzóval (duplán),
- rekontra – négyszeres szorzóval,
- szubkontra – nyolcszoros szorzóval.

A rekontrát bemondani csak egy a másik játékos által bemondott, kontrára adott válaszként lehet. A rekontra tehát bemondójának azt a véleményét fejezi ki, hogy a szóban lévő vállalást az ellenfél kételyei ellenére is biztosnak látja.

Szubkontrát mondani csak a rekontrára adott válaszként lehet.

Kontrát bemondani és a kontrafokozatra válaszolni az ellen-páros bármelyik tagja jogosult a következő kontra fokozattal (mivel "együtt sírnak együtt nevetnek"), de **csak az egyik**, és annak hatása mindkettőjük tekintetében érvényes.

## 1.5.7. Írás

Az adott leosztásban megszerzett pontokat az adott leosztás végén páronként felírják. Játék közben **nincs írás!**

Ha valaki nem kötött, az mindenképpen írhat magának pontokat (ha nyert...), de a kötő páros csak akkor, ha megnyerte az adott osztást: összpontjainak száma (ütések, bemondások, utolsó ütés) több mint a nem kötő párosé.



A kláberben használatos írásjelek:

**A.)** Partin belül (leosztásonként írva):

Írásjel	Érték
I	20 pont
V	30 pont
V	50 pont
C	80 pont
0	100 pont

**B.)** Parti végén (501 pont elérve):

Írásjel	Jelentés
I	Megnyert parti
X	Maccs*

*\* A maccs olyan megnyert parti, ahol az ellenfél nem érte el a 251 pontot.*

## 1.6. A játék előtt

### 1.6.1. Emelés

Az emelés egy igen fontos momentum a parti előtt, de adott esetben közben is: emeléssel dől el minden vitás kérdés. Például, hogy ki kivel kerül párba, ki kezd, ki oszt, ki esik ki a párosból, **ki megy ki borért**, stb.

### 1.6.2. Párok

Előzetes megállapodás szerint is kialakíthatóak a párok, de általában a játékosok emelnek, és két legmagasabb lapot emelő játékos kerül egy párba. A legkisebb lapot emelő lesz az első osztó.

A kláber páros játék, a párok érdekközösséget alkotnak, játékukban az összejáték az irányadó, azaz a szabályok betartása mellett segíthetik egymást mind a bemondások során (megfelelő információadással), mind a lejátszás során: bármelyikük által vállalt kötés teljesítésében (pl.: „kenés”) illetve az ellenpáros vállalásainak megbuktatásában. Ennek megfelelően pontjaikat együtt számolják („Együtt sírnak, együtt nevetnek”).

### 1.6.3. Osztás

Az osztó megkeveri a csomagot, és a tőle balra ülőnek felkínálja emelésre (az emelés esetleg elmaradhat).

Az osztás jobb kéz felé történik a szabadon választott bontásban, de egyszerre három lapnál több nem adható egy játékosnak és minden játékos azonos számú lapot kap az adott osztási körben. Az osztás végén mindenki egyformán 8 lapot kell, hogy kapjon.

A leosztást úgy kell megoldani, hogy a lapok közül az utolsó három jól elkülöníthető/megkülönböztető kell, hogy legyen. Ezen lapok nem nézhetőek meg az adott játékos licitálásának befejezéséig. Ha valaki akár véletlenül is megnézte az utolsó három lap bármelyikét, úgy abban a körben már nem licitálhat és ezért az osztó nem tehető felelőssé.

**161!**

**: Amennyiben bármilyen tévedés történik az osztás során (pl. nem pontosan kerülnek elosztásra a lapok) az osztó ellenfél párosa jogosult 161 pontot felírni magának nyereségként (osztó büntetése) és a következő osztóval/osztással folytatódik a játék.**

Ha véletlenül színével felfelé fordul az osztás során egy lap, akkor újra kell osztani a kört ugyanazzal az osztóval.

Ha az osztásnál ha nem emelnek hanem " ráütnek" a csomagra, akkor mind a 8 lap egyszerre kiosztandó az utolsó 3 lap elkülönítésével.



*\*Megjegyzés: az osztó által az ellenfélnek felkínált döntést, hogy ráüt (egybe leosztja az 5+3 lapot), vagy emel (előbb 5 lap, aztán 3 lap) korábban sokkal szigorúbban vették. Az utóbbi időben nem büntették, ha az osztó eltérő elrendezte a leosztási sorrendet.*

Minden játékos egy kört oszt (egy leosztást). Az utolsó lapok kijátszása és a pontok felírása után, az osztás joga egyel jobbra tolódik ( az adott körben osztótól jobbra ülő oszt).

### 1.6.4. Licitálás

Az osztáshoz hasonlóan a licitálás az előzetes és az utólagos bemondások és a lejátszás is jobb kéz felé halad.

A licitálás célja az adu-szín meghatározása, illetve a kötő személyének (párosnak) a megállapítása az adott leosztásban. A kötő személy (párjának

segítségével) arra vállalkozik, hogy az ő pontszámuk több lesz, mint az ellenfél párosé. Alapesetben tehát, bemondások nélkül legalább 81 pontot szereznek. Amennyiben ezt a vállalását nem teljesíti (akár például az ellenfelek „túlzott” bemondásai miatt...), akkor az adott leosztás végén nem írhatnak fel egyetlen pontot sem.

A licitálás 5 lapból történik. Ha valaki több mint öt lapját nézi, azzal mintegy jelzi, hogy abban a körben már nem akar licitálni.

A licit erősségi sorrendje:

1. **Makk**
2. **Zöld**
3. **Tök**
4. **Piros**

Azaz, a makk a „leggyengébb”, a piros a „legerősebb” szín.

Az osztótól jobb kézre eső első játékos a „**kényszeres**”, azaz ha senki más nem licitál, ő köteles és jogosult az adu színének a megállapítására. A továbbiakban a kényszeres után jobbra ülőket sorban kettes, hármas és négyes játékosnak fogjuk hívni.

***Megi:** A kláber páros játék, tehát a „kényszeres” párja (hármass játékos) a licitálás során is segíthet a társán (licitálhat) akkor is, ha egyébként (más kényszeresnél) ezt nem tenné.*

A licit úgy indul hogy a kényszeres, kényszerből köteles „**egy**”-et azaz makkor mondani. A tőle jobbra ülőnek (kettes játékos) ettől **magasabb** számot/színt kell mondania ha licitálni akar, és mindig „visszafelé” azaz a tőle bal kéz felé eső játékosnak. Ez a játékos (jelen esetben a kényszeres)

1. leállhat, és annyit mond: „**tovább**” (vagy „passz”, „vigyed”, stb.) vagy
2. vállalja a licitet és annyit mond „**itt**”.

Az első esetben a kettes játékoshoz kerül a kötés joga és a harmadik játékos jön, aki ugyanígy a bemondott számnál/színnél **magasabbat** kell hogy mondjon!

***Megi:** A számokat nem kötelező egyesével növekvő sorrendben mondani, azaz a kényszeres „egy”-ére, az utána következő mondhat rögtön négyet is.*

Amennyiben a kényszeres vállalja a licitet, akkor a kettes játékosnak kell döntenie:

1. nagyobb számot/színt mond, vagy
2. „tovább”-ot jelent.

Ha a kettes változat mellett dönt (továbbengedi a licitálás jogát), akkor a hármas játékos folytathatja a kényszeressel a licitálást magasabb szám bemondásával.

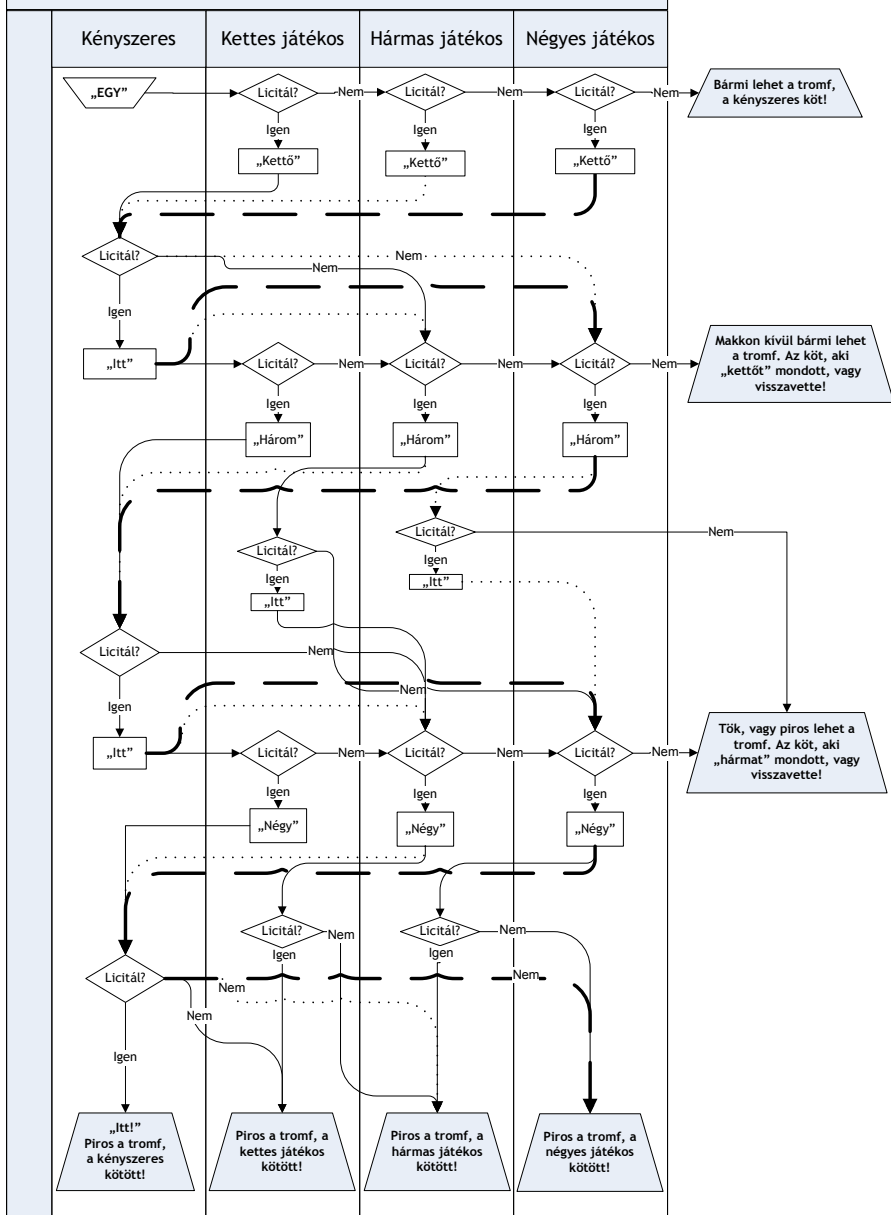
Ha a kettes játékos tovább szeretne licitálni (egyik változat), akkor a „kényszeres” felé magasabb számot kell mondania.

Ez a ciklus zajlik mindaddig, amíg az adott leosztás kötő személyét meg nem határozzák. Akinél a licit megállt, az a licit során elért legmagasabb számot/szint vagy ettől magasabbat választhat adu színének.

Amennyiben a licitet tartónál jobbra ülő bemondja a legmagasabb szint (piros), a licitet tartó még azt is visszaveheti tőle vállalva a kötéssel járó kötelezettséget és előnyt is! (Mint azt az 1.3 pontban leírtuk: ha az adott körben mindkét páros eléri az 501 pontot: ebben az esetben nem az nyer, akinek a végén több pontja van, hanem az, aki az utolsó körben kötött, megnyerte a kötését és elérte az 501 pontot!)

### **Forgatókönyvek:**

Licitálási lehetőségek, forgatókönyvek





**Példák:**

- Kényszeres: „Egy”  
Kettes játékos: „Tovább”  
Hármas játékos: „Tovább”  
Négyes játékos: „Tovább”  
Kényszeres: „Zöld az adu”.
- Kényszeres: „Egy”  
Kettes játékos: „Kettő”  
Kényszeres: „Itt”  
Kettes játékos: „Tovább”  
Hármas játékos: „Tovább”  
Négyes játékos: „Három”  
Kényszeres: „Tovább”  
Négyes játékos: „Piros az adu”.
- Kényszeres: „Egy”  
Kettes játékos: „Kettő”  
Kényszeres: „Tovább”  
Hármas játékos: „Három”  
Kettes játékos: „Itt”  
Hármas játékos: „Négy, Piros az adu!”  
Kettes játékos: „Az is itt!”.
- Kényszeres: „Egy”  
Kettes játékos: „Kettő”  
Kényszeres: „Itt”  
Kettes játékos: „Három”  
Kényszeres: „Itt”  
Kettes játékos: „Tovább”  
Hármas játékos: „Tovább”  
Négyes játékos: „Piros az adu”.

Röviden összefoglalva: a licitálás során a licitáló a tőle **balra** ülőnek **csak magasabb számot/szint** mondhat, a tőle **jobbra** ülőnek pedig **vagy tartja** a jobbra ülő által bementett szint („itt”) **vagy passzol**, továbbengedi neki a licitálás jogát.

**1.6.5. Kezdés**

Az osztótól jobbra ülő játékos kezd, de az első lap kidobása előtt köteles megkérdezni mindekit: „**Mehet?**”. Legkésőbb ilyenkor lehet ledobni a lapokat a száz pontot érő sorozatok és a négy egyforma (pontot érő) lap esetében. A „Mehet?” kérdést továbbá azért is ki kell várni, mert csak az előtte bementett kontrák az érvényesek.

Kontrák esetében a ledobást érő sorozatok és egyformák pontértéke **nem** többszöröződik akár a kontra bemondása előtt, akár utána lettek bemondva!



Egy legendás helyszín...

## 1.7. A játék menete

### 1.7.1. Lejátszás

A kláberben a játék-pontok jelentős része figurákból érhető el. Így cél az adott leosztásban minél több pontot érő lap elnyerése, illetve az ellenfél vállalásának megbuktatása.

A lejátsszást az osztó jobb oldali szomszédja kezdi és mindig a közvetlenül jobbról ülő dobja a következő lapot. Ezt követően mindig az hív (az indít kört), aki az előző ütést hazavitte.

A lejátsszás folyamán színre szint kell tenni, és adukényszer van (azaz ha nincs a hívott színből kötelező adut ráadni), de felülütési kényszer nincs. Ha nincs a hívott színből, adut, ha ez sincs, bármilyen lapot ütésbe lehet tenni.

**161!**

**: Amennyiben valaki szint téveszt, azaz volt nála a kért színből, vagy ha nem volt színe de volt aduja és nem azt dobta, és erre az asztalnál ülő ellenfél páros a pontok felírása előtt (de akár a lapok eldobása közben is!) rájön, úgy jogosult 161 büntetőpont felírására magának nyereségként. Természetesen a „vétkes” páros ilyenkor semmit sem ír.**

***Megj.:** Ezt a szabályt többször próbálják meg az ellenfelek úgy kikerülni, hogy a lapok hívása előtt más szintet mondanak, mint amit valójában dobznak. Ez bevett gyakorlatnak minősül.*

Az ütéseket párban gyűjtik. Az ütéseket a lejátsszás végéig senki, még tulajdonosa sem nézheti meg, nem ellenőrizheti újra. Az utolsó ütés hazavitele után a lejátsszásnak vége.

### 1.7.2. Elszámolás

Az utolsó ütés hazavitele után meg kell állapítani a lejátsszás során kialakult végeredményt, illetve meg kell határozni a párok által szerzett pontokat. A játékosok teendői a következők:

- az általuk elnyert lapokban található pontok összeadása (az 1.3 pont szerint)
- a lapokból összeadott pontokhoz a bemondások és az esetleges bella hozzáadása
- ha a kötő párosnak több összesített pontja van az előbbieik alapján, mint az ellen párosnak, akkor mindkét páros felírja pontjait
- ha a kötő párosnak kevesebb pontja van, akkor a kötő páros nem ír csak az ellenfele
- ha kontra is volt, akkor csak a kontrát (rekontrát, stb.) megnyerő páros írhat függetlenül a kötő személyétől

Az eredmények felírásával zárul a leosztás, az osztás joga egyel jobbra tolódik, kezdődhet az új leosztás.

Ismételten: az eredmények felírása hagyományosan **táblára** történik, **krétával**.

A megnyert lapok többszöri újraszámolása nem ritka esemény, van aki –a félreértések elkerülése végett- az ellenpáros újraszámolása idején ráül a saját kártyáira... Szó szerint ráül!

# Összefoglaló:

Pusztai Lajos zseniális egyoldalas összefoglalója:

## A KLÁBER

JÁTÉKELEMEINEK RÖVID ÖSSZEFOGLALÓJA

BEMONDÁSOK:

→

SZÍNERŐSSÉG  
LICITNÉL:

↓

KVINT (100p)

KVART (50p)

TERC (20p)

BELLA (40p): csak tromfban

4 - PIROS	
3 - TÖK	
2 - ZÖLD	
1 - MAKK	

LAP NEVE	CSIKÓ	FELSŐ (TR. 20-AS)	ALSÓ	TÍZES	KILENCES (TR. 14-ES)	NYOLCAS	HETES
PONTÉRTÉKE	11 p	4 p	3 p (TR. 20 p)	2 p	10 p	0 p (TR. 14 p)	0 p
ÜTŐEREJE	1.	3.	4.	5.	2.	6.	7.
ÜTŐÉRŐ TROMFKÉNT	3.	5.	1.	6.	4.	2.	7.

A KLÁBER ÍRÁS JELEINEK ÉRTÉKE:

| - 20 pont
V - 30 pont
V - 50 pont
C - 80 pont
O - 100 pont

## Egyéniségek:

A szerzők egy rövid (nem reprezentatív) körkérdest is végeztek, hogy a Doroszlóiak kit tartanak érdemesnek arra, hogy a nevét megemlítsük azok között, akik rendszeresen, vagy nagy gyakorisággal jártak kártyázni a Pusztai féle borbélyüzletbe

Az alábbi névsor alakult ki:

*Akik már nincsenek közöttünk:*

- Tallósi György †
- Pusztai Mihály †
- Tallósy János †
- Király Rudolf †
- Papp Dénes †
- Papp Gyula †
- Ress Mihály id. †
- Diósi Mihály †
- Albrecht Gyula †
- Király Imre †
- Turkál Imre †
- Grgurić Milan †
- Glumičić Mile †
- Kordélyos Pál †

*Akiktől még tanulhatunk:*

- Tőzsér László
- Dautbegovics Zoltán
- Gellér Ferenc
- Pusztai Imre
- Uzelac Bogdan
- Smolčić Ante

*Akik még tanulhatnak:*

- Orovec József
- Pusztai Lajos
- Tőzsér Zoltán
- Orovec Endre

- 
- Pressburger Csaba
  - Tallósy Koppány
  - Pusztai Áron
  - Tózsér Áron
  - Ódry Ágnes

Akiket kihagytunk, azoktól ezúton is elnézést kérünk. Jelezzék felénk, és a következő kiadásban mindenképpen helyet kapnak.

## Irodalom:

- **Alsósházi Vannak Vikár:** Az “alsós kaláber” szabályai. (Nagybecskerek), 1899, Szerző, (Pleitz ny.) 35 l. Fűzve, kiadói borítóban. 18,4 cm.
- **Hamvas Pál:** Az alsós szabályai. 1901,1902,1903.



# Internetes linkek:

[Kláberlap](#) (leírások, szoftverek, további linkek)

[Wikipedia, Klaverjas](#)

[Encyclopædia Britannica, Klaverjass](#)

[BBC, Kalabriasz - the Card Game](#)

[Alsós leírása](#)

[A Kalábriászparti](#)

[Mikszáth Kálmán: SRAMKO BÁCSI](#)

[Dorozsló portál \(Móger Tivadar\)](#)

[Dorozsló honlapja \(Dr. Samu Krisztián\)](#)

## Az utolsó szó jogán

Ha játék közben olyan helyzet adódna, ami a fentiekben nincs leírva, szabályozva, akkor

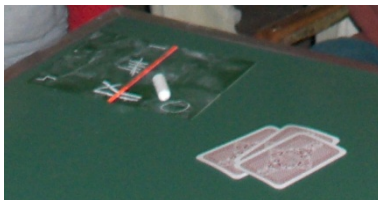
1. A felek találjanak egy békés megoldást,
2. Jelezzék a hiányosságot a szerzőknek!

**Jó kártyázást, kellemes szórakozást!**



A játék végén...





„Egykor nagy rangot jelentett, ha valaki elmondhatta magáról, hogy ő még látta Lenint. De mi ez az én helyzetemhez képest, aki eldicsekedhetem, hogy láttam **Tallósi Gyuri bácsit**, tömpe szivarjával a szájában kláberozni!? A Pusztai féle borbélyüzletben, a hetvenes évek elején történt esemény miatt, most, mint túlélőnek a vállamra súlyos teher nehezedik: Egyrészt az éveim száma, másrészt a feladat, hogy nekem kell bevezetőt írnom a Kláber bedekkerhez.

Tudva levő, hogy Doroszlón minden gyerek az anyatejjel szívja magába a Gyöngyösbokrétát és a Klábert.

A megismert **Kláber** ötvözte mindazt, ami a többi játékban megvolt és hozzáadott egy olyan elemet, amelyet nehéz körülírni: A való világ kivonatát. Mérgét és Mézét egyszerre. Az aznapi életből a demokráciát és elitizmust vegyítve. Az aktuálisat és a konzervatívot egy játszmába gyúrte. Egy asztalhoz ültette a kolonizációval érkező szerb partizánt és az őshonos magyar kiscgárdát. Elmondhatom, hogy a Kláber jóvoltából láttam Bingilit, amint tört magyarsággal rekonstruálja Józsi bácsit. (Előbbi egy nyegle lícsán gyerek, felszínes játéktudással, utóbbi egy 87 éves volt csendőr, a Kláber nagymestereinek egyike. És ebben már az is nagyszerű, hogy egyáltalán leültek egy asztalhoz, de ami igazán félelmetes, hogy a parti végére eltűnt a nyegleség is, a fenntartás is. Persze, azért helyére került a krétal).”

ISBN 978-963-06-7006-7



9 789630 670067