



Salasuhteita

Avioliittopeleistä kehiteltiin edelleen uusia pelejä, joissa varsinaisten avioliittojen lisäksi kohdataan sopimattomia suhteita kuningarten ja sotilaiden välillä – vieläpä maiden rajat ylittäen! Tällaista suhdetta nimettiin *beziqeksi*. Nimelle on monta muutakin selitystä, esimerkiksi espanjaksi nimi tarkoittaa ”pienää pusua”.

”*Besi*” puolestaan tarkoittaa silmälaseja, samoin kuin binokeli, josta on saanut nimensä *pinochle*-peli. Näiden pelien alkuperäisessä pakassa beziquen patakuningatar ja ruutusotilas ovat ainoat yksisilmäiset kuvakortit, mutta yhdessä parilla on kaksi silmää. Tiedäpä näistä.

1800-luvun alkupuolella Ranskassa kehitetty beziq oli yhtä kaikki suuri hitti 1900-luvun alkuun asti ja muun muassa Winston Churchillin suosikkipeli. 1900-luvun lopulla pelin suosio kuitenkin kuihtui. Beziq on kuitenkin mielenkiintoinen kaksinpeli, jossa pisteiden kerääminen tikkejä pelaamalla on jäänyt lähes tyystin pois ja pääpaino on arvokkaiden yhdistelmien muodostamisessa käteen.

Pinochle on eurooppalaisten siirtolaisten Yhdysvaltoihin viemä peli, joka oli 1900-luvun alkupuolella maan toiseksi suosituin peli heti bridgen jälkeen. Senkin suosio on hiipunut. Kaksinpelinä se muistuttaa hyvin paljon beziqueta, mutta pinochlesta on myös erilaisia useamman pelaajan muunnelmia tarjouskiroksilla ja niin edelleen.

Bezique

Pelaajia: 2 • Pakka: 2 x 32 korttia

Bezique on nimetty pelin olennaisen yhdistelmän, patakuningattaren ja ruutusotilaan luvattoman suhteen, mukaan. Kahden pakan bezique oli suurinta huutoa Pariisiin klubeilla 1840-luvulla. Se levisi Euroopassa, esiteltiin englanniksi ensimmäisen kerran vuonna 1861 ja sai pian yhä monimutkaisempia muotoja. Niinpä se jäi lopulta nopeamman ja notkeamman ginirommin jalkoihin. Bezique on silti hieno peli, jos sille suo aikaa ja kärsivällisyyttä.

Pelin tavoite

Pelissä yritetään kerätä 1 000 pistettä keräämällä tiikeissä pistekortteja ja pöytämällä yhdistelmiä.

Peliä pelataan tuplapakalla, jossa on kaksi 32 kortin pakkaa. Korttien arvojärjestys on A, 10, K, Q, J, 9, 8, 7. Ässät ja kympit ovat 10 pisteen arvoisia.

Erilaiset yhdistelmät ovat:

Valttisuora (A, 10, K, Q, J valttimaasta)	250
Valttiavioliitto (KQ)	40
Avioliitto	20
Tuplabezique (♠Q♠Q♦J♦J)	500
Bezique (♠Q♦J)	40
Neljä ässää	100
Neljä kuningasta	80
Neljä kuningatarta	60
Neljä sotilasta	40
Valttiseiska	10

Jako

Kummallekin jaetaan kahdeksan korttia (3 + 2 + 3). Pakan seuraava kortti käännetään valtiksi ja laitetaan pakan alle puoliksi näkyviin.

Pelin kulku

Etukäsi ajaa ensimmäiseen tikkiin. Maantunto- tai muita pakkoja ei ole, eli mitä tahansa saa pelata, mutta tikin voittaa siitä huolimatta korkein valtti tai ajettun maan kortti. Kahdesta samanarvoisesta kortista ensin pelattu voittaa.

Jokaisesta voitetusta ässästä tai kympestä saa merkitä itselleen välittömästi 10 pistettä kirjanpitoon.

Tikin voittaja saa pöydätä kädestä yhdistelmän. Yhdistelmän kortit pelataan kädestä pöytään, jossa ne pysyvät kunnes ne pelataan. Pöydässä olevat kortit lasketaan yhä osaksi kättä. Yhdistelmien pöytäämisen jälkeen pelaajat nostavat pakasta uudet kortit, tikin voittaja nostaa ensin. Pelin säännöt muuttuvat, kun pakka loppuu.

Kerralla voi pöydätä monta yhdistelmää, mutta pistettä saa merkitä vain yhdestä yhdistelmästä kerralla. Muut jäävät pöytään ja ne voi pisteyttää myöhemmin, jos ne ovat yhä tallella.

Samana kortin voi käyttää useampaan yhdistelmään, kunhan ne kuuluvat eri ryhmiin. Ryhmiä ovat suorat, avioliitot, beziquet ja neljä samaa -yhdistelmät. Jos pöytää neljä kuningasta ja seuraavalla kerralla neljä kuningatarta, voit myöhemmin pisteyttää näistä neljä avioliittoa. Avioliittossa olevaa patakuningatarta ei saa naittaa toiselle kuninkaalle, mutta sen voi käyttää beziqueen. Uuden yhdistelmän saa tehdä kokonaan valmiiksi pöydässä olevista korteista, kunhan kaikki kortit päätyvät uudentyypisiin yhdistelmiin.

Valttisuoran sisältämää avioliittoa ei saa pisteyttää erikseen, mutta voit pisteyttää ensin avioliiton ja sitten valttisuoran. Tuplabeziquen voi pelata suoraan tai lisäämällä beziquen valmiiksi pöydällä olevaan beziqueen. Et voi kuitenkaan pisteyttää ensin kahta yksittäistä beziqueta ja tuplaa sen jälkeen.

Voit koska tahansa näyttää valttiseiskan ja ottaa 10 pistettä. Yleensä tämä tehdään silloin, kun kortti pelataan. Kun voitat tikin, voit yhdistelmien pöytäamisen sijasta vaihtaa valttiseiskan kädestä valttia näyttävään korttiin.

Kun pakka loppuu, tikin voittajalla on viimeinen tilaisuus pöydätä yhdistelmiä ennen viimeisten korttien nostamista. Sen jälkeen yhdistelmiä ei saa enää tehdä, kaikki kortit nostetaan takaisin käteen ja loput pelistä pelataan käyttäen maantunto-, valtti- ja ylimenopakkoa. Viimeisen tikin voittaja saa 10 pistettä.

Pisteenlasku

Pitäkää kirjaa pisteistä jaon aikana. Peli päättyy sen jaon jälkeen, kun toinen pelaajista saa kokoon 1 000 pistettä. Jos vastapuoli jää alle 500 pisteen, hän ei ole ylittänyt ”rubiconia” ja voitto on arvoltaan kaksinkertainen.

Muunnelmia

Yhden pakan bezique

- **Ei valmista valttia.** Aloittakaa jako ilman valttia. Ensimmäisen avioliiton maa on valttimaa.
- **Vaihtuva bezique.** Jos pata tai ruutu on valttia, bezique on ♣Q♥J. Itse pidän tätä sääntöä lähinnä sekoittavana.
- **Fildinski (*puolalainen bezique*).** Muuten kuin ta-

vallinen bezique, mutta yhdistelmiä ei tehdä kädestä, vaan tikeissä voitetuista korteista. Voitettut kortit jätetään kuvapuoli ylöspäin pelaajan eteen, ja niitä voi käyttää yhdistelmien tekemiseen juuri voitettujen korttien kanssa. Kerralla saa tehdä useammankin yhdistelmän, kunhan jokaisessa on mukana viimeisimmässä tikissä voitettu kortti, eikä mitään korttia käytetä useampaan yhdistelmään.

Monen pakan bezique

Beziquea pelataan myös monen pakan muunnelmina. Neljän pakan bezique on *rubicon-bezique* tai *japanilainen bezique*, kuuden pakan bezique – Winston Churchillin suosikki – on *kiinalainen bezique*. Kaikkia näitä pelejä koskevat seuraavat muutokset peruspeliin verrattuna, oheisesta taulukosta näet yhdistelmien pistearvot.

Neljän pakan beziquessa kullekin pelaajalle jaetaan 9, kuudella pakalla 12 ja kahdeksalla pakalla 15 korttia.

- **Carte blanche:** Neljän ja kuuden pakan beziquesa pelaaja, jolla ei ole jaon alussa yhtään kuvakorttia (ässät ovat kuvia), voi näyttää korttinsa ja ottaa carte blanche -pisteet. Pisteet voi ottaa uudestaan jokaisen nostetun kortin jälkeen, kunnes nostaa ensimmäisen kuvakortin.
- **Valtti:** Valtti määräytyy ensimmäisestä avioliitosta tai suorasta ja pysyy sen jälkeen samana koko pelin ajan.
- **Bezique:** Moninkertaisen beziquen pisteet saa vain, jos kaikki kortit ovat esillä yhtä aikaa. Voi pelata myös niin, että bezique on valttikuningatar ja vastaava sotilas (pata ruudun kanssa, risti hertan kanssa). Tällöin valtin voi määrätä myös beziquella avio-

liiton ja suoran lisäksi. Samaa maata saa valita valiksi kahdessa jaossa peräkkäin.

- **Uudet yhdistelmät:** Suoria voi tehdä myös muissa kuin valttimaassa. Kuuden ja kahdeksan pakan beziquessa voi tehdä arvokkaita valttinelosia. Nelosten pisteet voi halutessaan tuplata, jos kortit ovat neljää eri maata. Neljä kymppiä -yhdistelmän voi ottaa mukaan.
- **Tikkipisteet:** Ässistä ja kympeistä ei saa pisteitä monen pakan beziquessa. Neljän pakan beziquessa ä ratkaistaan kuitenkin tasapelit.
- **Pisteenlasku:** Loppupisteet pyöristetään alaspäin lähimpään sataan. Voittaja saa pelaajien erotuksen verran pisteitä ja lisäksi bonuksen, jos vastustaja ei ylitä Rubiconia (katso vaadittu pistemäärä taulukosta). Esimerkki: Jos voittajalla on neljän pakan beziquessa 1 700 pistettä ja häviäjällä 900 pistettä, voittaja saa $1\,700 - 900 = 800$ pistettä ja Rubicon-bonuksena 500 pistettä eli yhteensä 1 300 pistettä. Jos häviäjällä olisi 1 000 pistettä, voittaja saisi vain $1\,700 - 1\,000 = 700$ pistettä.

	Nel- jä pak- kaa	Kuusi pakkaa	Kahdeksan pakkaa
Carte blanche	50	250	–
Suorat			
Valttisuora (A, 10, K, Q, J)	250	250	250
Muu suora	150	150	150
Avioliitot			
Valttiavioliitto (KQ)	40	40	40
Tavallinen avioliitto	20	20	20
Beziquet			
Yksi	40	40	40
Tupla	500	500	500
Tripla	1 500	1 500	1 500
Nelinkertainen	4 500	45 00	4 500
Viisinkertainen	–	–	9 000
Neljä samaa, viisi samaa			
Neljä ässää	100	100	100
Neljä kymppiä (jos halutaan)	90	90	90
Neljä kuningasta	80	80	80
Neljä kuningatarta	60	60	60
Neljä sotilasta	40	40	40
Neljä valttiässää	–	1000	1 000
Neljä valttikymppiä	–	900	900
Neljä valttikuningasta	–	800	800
Neljä valttikuningatarta	–	600	600
Neljä valttisotilasta	–	400	400
Viisi valttiässää	–	–	2 000
Viisi valttikymppiä	–	–	1 800
Viisi valttikuningasta	–	–	1 600
Viisi valttikuningatarta	–	–	1 200
Viisi valttisotilasta	–	–	800
Muut			
Viimeinen tikki	50	250	250
Bonus pelin voittamisesta	500	1 000	1 000
Rubicon on	1 000	3 000	5 000
Bonus, jos vastapuoli ei ylitä rubiconia	500	häviäjän keräämät pisteet	