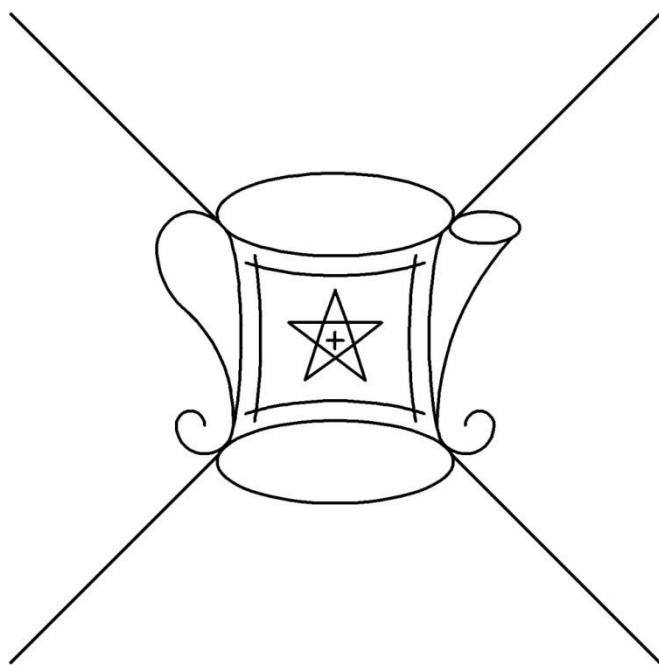


A Selmeczi Cerevis

Összefoglalás

A szabályok és értelmezések, melyeket ehhez a játékhoz figyelembe kell venni.



Az 1898-as német nyelvű leírás alapján

Fordítás és rajzok: Karacs Csaba alias NótaroCK

Munkatárs: Heiner Ádám alias Csillés

Miskolc

2013

Előszó

Jó szerencsét!

A következő leírás az egykor Selmeci Akadémia diákjai által játszott Cerevis kártyajátékot foglalja össze. Az eredeti leírat a Selmecbányán kiadott „Schemnitzer Akademischen Lieder” című daloskönyvekben található.

A német szövegre egykoron Csilléssel találtunk rá, még a Miskolci Egyetemen töltött Gépészmnöki tanulmányaink alatt, az Egyetemi Könyvtárunk egyik daloskönyvében. Ettől fogva folyamatosan napirenden volt a szabályzatnak a fordítása és értelmezése, de tanulmányainkhoz hasonlóan ez a terv is csúszott néhány évet... Szerencsére (a mérnöki okleveleinkhez hasonlóan) a fordítás mostanra mégiscsak beérett.

A fordítás során szempont volt, hogy a lehető leg pontosabban visszaadja a német nyelvű szabályzat minden részét, ugyanakkor lévén egy kártyajátékról van szó, így a magyar köztudatban élő „zsugás” kifejezésekre jellemző nyelvi környezet átültetése is megjelenik a szövegben, ezzel is elősegítve a játék minél egyszerűbb játszhatóságát.

A szabályzat egyes részeihez lábjegyzet is készült. Ezek a kis kiegészítések néhány a leírásban található szóhoz adnak plusz információt, elolvasásuk nélkül is értelmezhető a játék.

Az eredetihez képest a fordított szöveg nagyobb terjedelmű. Mivel a német ismertetőben nincs minden aprólékosan leírva, és hogy a játék megértése minél könnyebb legyen, ezért törekedtem a minél részletesebb magyarázatokra (az általam leírtak nagy része az eredeti szövegből logikailag következnek). Ezek a részek illetve a plusz ábrák dölt betűtípussal kerültek be a leíratba, hogy megkülönböztethetőek legyenek az eredeti szövegtől.

Remélem szabad óráiban mindenki szívesen elsajátítja majd ezt a kártyajátékot, ehhez kívánok mindenkinél kitartást, jó lapjárást és kellő jótanságot.

Karacs Csaba

alias

NótaroCK

I. Bevezetés

A Cerevis egy sajátos Burschjáték, melyet a főiskola hallgatói régóta játszanak, és ahogy a neve is utal rá egy sörös-játék¹. 32 lapos magyar kártyával kell játszani, az ettől való eltérés Cerevisverschisst² von maga után. A következő összefoglalás a Cerevis szabályokról szól, melyeket a Selmeci Akadémián régóta egységesesen alkalmaznak. A leírás vezérfonálként szolgálhat a kezdőknek, a tapasztalt játékosoknak pedig döntésbeli segítséget adhat vitás kérdések esetében; de mindenekelőtt a boldog Burschélet emlékeztetését szolgálja.

II. A Cerevis lényege

A játék célja: felüliütésekkel minél több ütésterőt elorozni az ellenfél párosa elől. A Cerevisnél a kártyák színeit egyáltalán nem kell figyelembe venni, csak a jelentésüket; tehát számokat és figurákat különböztetünk meg. Ebből is következik, hogy csak az azonos kártyák ütik felül egymást. A Cerevis-játék során a bukott partikat nem kifizetni kell, hanem egy meghatározott sörmennyiségen le kell inni. A játékot négyen játszzák, két egymással szemben ülő játékos alkot egy párost. A párok tagjai a játék befejezéséig nem változnak, *hacsak egy kibic át nem veszi valakinek a helyét (lásd a X. fejezetben).*

III. A Cerevisben használt kifejezések magyarázatai

a. A kártyák megnevezései

király:	lovas, csikó
felső:	felsőház, felsőhordó, filkó
alsó:	alsóház, alsóhordó, baka
ász:	disznó, koca
tízes:	decuma
kilences:	nona, búsló

¹ Cerevis: latin eredetű szó, a Cerevisia szó egyik formája, jelentése: szüretlen búzasör.

² A játéktól eltiltott emberek kaphattak Cerevisverschiesst. Nagy valószínűsséggel voltak ezen emberek között olyanok, akik más típusú kártyával próbálták a játékot játszani.

nyolcas: octava

hetes: septima, legkisebb

b. További kifejezések

kréta: Dred

sör: anyag

három: kis szent szám

hét: nagy szent szám

kártyaosztás: kanalazni

kártya kijátszása: kikanalazás

kártya átadása: átkanalazás

nézni: bámulni

rajzolni (Figurákat, Fecskét): kenni, zsírozni

IV. A játék menete



1. ábra

A Cerevisfigura és a hozzáadott vonalak osztják négy részre a játékkteret

A Cerevist akkor lehet elkezdeni, ha a Cerevisfigurát a Dreddel az asztal közepére felkenték (1. ábra) és minden játékos megkapta a Cereviskorsóját. Ennek szabály szerint egy söröskorsónak kell lennie, de előfordulhat, hogy kisebb ürmértékben játszanak, így ez lehet kisebb is. A játékosoknak a saját korsójukat mindig a saját mezejükön belül kell tartani, és a korsóban minden lennie kell valamennyi anyagnak, kivéve, ha a tulajdonosa „Tempus Cereviskorsómra” szavakkal azt letemporálta (*ha az illető játék közben hagyja el az asztalt, akkor másra is tempust kell mondania; lásd később*). Ha ezt követően újra megfogják a korsót, akkor azt fenékgig kell üríteni (*feltéve, hogy maradt anyag a korsóban. Ellenkező esetben tölteni kell bele és eztán inni.*). Ettől a szabálytól csak Fecskék leivása esetén szabad eltérni (*lásd a IX. fejezetben*). A Cereviskorsóból nem szabad anyagot kiönteni és nem szabad avatlanul³ inni.

Ha a játékosok nem tudják eldöntení, hogy ki kinek legyen a partnere, vagy azt, hogy ki kanalazzon először, úgy mindenki esetben sorsot kell húzni. Ezután a kezdő játékos lerakja a Dredet a Cerevisfigura hozzá tartozó mezejében, és a következő szavakkal mindenki 4 kártyát oszt: ”A Cerevis elkezdődik, absint profanii”. Megjegyzés: amint „a Cerevis elkezdődik, absint profanii” szavak elhangzanak, minden játékos anyagot önt a Cereviskorsójába. Az osztásra nincs külön eljárás előírva, tehát a 16 lapot bármilyen módon szét lehet osztani. A megmaradt pakli legalsó kanálnak nem szabad decumának vagy kocának lennie, erre minden a kikanalazónak kell ügyelnie. *Ha az alsó lapok az előbbieken valamelyike, a pakli kiosztatlan részét újra kell keverni, vagy új leosztást kell adni.*

Miután mindenki kézbe vette a 4 kanalát, az osztó a megmaradt kanalakat a Cerevisfigura ötágú csillagára rakja és a Dredet a bal oldali szomszédja mezejébe rakja, aki ezután azt mondja: „játék”⁴. Ha a szó elhangzott, aki osztott felveszi a lapjait, és csak ezután szabad a többi játéknak megnézi a saját leosztását. Ezt követően az fog kikanalazni először, aki a „játék”-öt mondta, a kört többféle mondattal indíthatja:

- 1.) „Mehet a játék (és közben kirak a kezéből egy kanalat)” mondat hangzik el, ha a kirakott kanálból egy van a játékosnál.
- 2.) „Játék emelve: Vivat!⁵ (és közben kirak egy kanalat)” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból kettő van nála.

³ Feltételezhető, hogy a szakestélyeken való korsóavatáshoz hasonlóan: a kívánt korsó használatba vétele előtt azt fel kell avatni.

⁴ eredetileg „lustig” (német): vidám, mulatságos, jókedvű, játékos

⁵ Vivat! (latin): Éljen!

3.) „Játék emelve: Vivant!⁶(és közben kirak egy kanalat)” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból három megegyező van nála.

4.) „Játék emelve: Vivant omnes luces!⁷ (és közben kirak egy kanalat)” mondat hangzik el, ha a hívott kanálból mind a négy nála van.

A kikanalazásnak kötelező jobbról balra haladnia, és itt is több lehetőség merülhet fel:

a. Ha a kikanalazótól „játék” hangzott el

Amennyiben a következő játékosnál, *azaz az első ellenfélénél*, van egy a hívott kanálból, azt mondja „kontra”. Ha a következő játékosnál, *azaz a hívó fél társánál*, is van egy a hívott kanálból, azt mondja „rekontra”. És ha az utolsó játékosnál van a negyedik megegyező lap, azt mondja „Schmollis” (ez lehet nagy vagy kis Schmollis; *lásd az V. fejezetben*).

A leírt bemondások csak akkor vannak ebben a sorrendben, ha mindenkinél van az adott lapból. Amennyiben ez nem így van, úgy az adott bemondások a játékosok szerepéktől függően (azaz, hogy a társnál vagy ellenfélénél van megegyező lap) csúsznak. Például: ha az első ellenfélénél nincs a hívott lapból, úgy a társjátékosnak nem kötelező rekontrát⁸ mondania. Ebben az esetben a második ellenfél mondhatja a Pereatot.

Megjegyzés a továbbiakhoz: egy kör befejezését követően a kézben lévő lapokhoz mindig annyi lapot kell felhúzni a Cerevis-csillagon lévő pakliból, amíg négy lap lesz mindenki kezében. Egy kör akkor ér véget, ha már nincs több (felül-)ütés, ennek megfelelően egy kör után mindenki 1-4 lapot kap kézhez. Amennyiben nincs annyi lap a húzó pakliban, hogy mindeninek 4 lap lehessen a kezében, a maradék kanalakat egyenlően kell felvenni.

b. Ha a kikanalazótól „Vivat” hangzott el

Amennyiben a következő játékosnál, *azaz az első ellenfélénél*, van egy megegyező kanala, azt mondja „Pereat⁹”, és ha az induló játékos társánál is van ilyen lap, azt mondhatja: „Crescat!¹⁰”.

⁶ Vivant! (latin): Éljenek!

⁷ Vivant omnes luces! (latin): Mind éljenek sokáig!

⁸ Ha nem mondtak kontrát nincs jelentősége a visszakontrának.

⁹ Pereat (latin): vesszen, pusztuljon

¹⁰ Crescat (latin): nőjön, viruljon

Amennyiben az első ellenfénél nincs megegyező lap, de a társjátékosnál igen, úgy nem kötelező Crescatot mondani. Ebben az esetben, ha második ellenfénél van megegyező kanál, akkor ő mondhat Pereatot.

Ha csak egy „Pereat” hangzott el, úgy a kikanalazó „Nem véletlen Vivat!” szavakkal felülütheti ezt a lapot, ha korábban ez nem történt meg (*az ellenfél párosa kétszer mondhat Pereatot, de a hívő ezt csak egyszer tudja felülvitni*).

Amennyiben egy „Crescat” is elhangzott, a kikanalazó „Nem véletlen Lux¹¹” szavakkal fejezheti be a kört.

Ha a Vivat-ot nem követte Pereat, a kikanalazó a második kanalát „Sequitur¹²” vagy „Sequitur Lux” szavakkal is hívhatja.

A „Nem véletlen Vivat” illetve a „Sequitur”-ra is érkezhet még egy „Pereat” (*de csak akkor, ha az első körben nem kellett kötelezően felülvitni; lásd ebben a fejezetben*).

Ha a kikanalazó úgy dönt, a második megegyező kanál helyett lehívhat egy újat. Ezt a már ismert „Játék”, „Játék helyett Vivat” vagy „Játék helyett Vivant” mondatok valamelyikével teheti meg.

c. Ha a kikanalazótól „Vivant” hangzott el

A kör kezdetét követően, ha valamelyik ellenfénél van a negyedik megegyező lap, bemondhat egy „Pereant”-ot. Ilyenkor a „Nem véletlen Luces¹³” mondattal lehet ezt felülvitni. Ha nem hangzik el „Pereant”, a kikanalazó a következő kanalat „Sequuntur”-ral hívhatja, és ha erre sem érkezik „Pereant” a harmadik lapját „Sequitur” vagy „Sequitur Lux” szóval kanalazhatja ki. „Sequuntur¹⁴”-ra és „Sequitur”-ra is érkezhet „Pereant” mondás „Sequntuur” esetén a kanalazó válasza „Nem hiába árultam el Luxomat” lehet.

A Pereant csak abban az esetben hangozhat el a második vagy a harmadik körben, ha a felülvítés nem volt kötelező az első illetve a második körben.

Ha a kikanalazó úgy dönt, a második illetve a harmadik megegyező kanál helyett itt is lehívhat egy újat.

¹¹ Lux (latin): fény, könnyű, tiszta; a játékra vonatkoztatva: a biztos ütésű körre utal

¹² Sequitur (latin): irreleváns, jelentéktelen

¹³ Luces (latin): világító fényleő

¹⁴ Sequuntur (latin): követő, következő

d. Ha a kikanalazó „Vivant omnes luces”-t mondott

A kikanalazó a négy megegyező kártyájával egymást követően négy kört tud elütni, mivel másnál nem lehet már ilyen lap.

A körök zárása

Aki utolsóként ütött elveszi a lapokat és csak ezután kanalazhat újabb lapot. A parti a kikanalazótól jobbról balra haladva folytatódik tovább. A hívó az utolsó kör kezdő kanalát „Mehet az utolsó” mondattal hívhatja ki.

Az első, illetve az utolsó 4 körben mindenki feladata az ellenfél kanalát felülütni a „kontra, rekontra, pereat, stb...” szavakkal, hogy ez hogy történik azt az adott játék menete követeli meg.

A partik során az esetleges büntetések érdekében az első ütést, illetve az utoljára befejezett kör ütését (*a következő kör befejezéséig*) bárki bármikor megnézheti.

A felek minden parti végén a következő mondattal számolják meg pontjaikat: „Hangosan számolom a kanalakat”. A koca 11, a decuma 10, a lovas 4, a filkó 3, az alsó 2 pontot ér.

A számolást követően minden kanalat a Cerevisfigura ötágú csillagához helyeznek, ezután a felismert figurát szabályszerűen fel kell kenni a megfelelő mezőbe. A figura felkenését követően a Dred a helyére kerül, majd a felek a megfelelő mennyiséggel leíssák a felkent figurá(ka)t (*lásd a VI. és VIII. fejezetekben*).

Minden kört az itt leírtak alapján kell játszani. Ha játék közben valakinek el kell mennie az asztaltól, ezt csak a „Tempus helyemre és Cerevisemre” szavakkal teheti meg. A távollét alatt a játékosok tetszőleges számú fecskét (*lásd a IX. fejezetben*) kenhetnek a távozott mezőjébe. A visszatért játékosnak „Tempus ex” szavakkal kíséretében kell megsemmisíteni a fecskéket. A „Tempus ex”-nek akkor is el kell hangzania, ha nem kentek fel egy fecskét sem.

V. Figurák / bemondások

Dicsőség- és szégyenfigurákat különböztetünk meg.

A Dicsőségfigurák: nagy Schmollis, kis Schmollis, és Dennewiss. Ezeket mind a négy játékos leissza.

A Szégyenfigurák: p..., akasztófa, létra, szabó.

Az ásót ugyan a Dicsőségfigurákhoz soroljuk, de csakúgy, mint a feljebb megnevezett Szégyenfigurákat, csak az egyik páros issza le.

A Figurák

- nagy Schmollis: ha az első vagy utolsó ütés során 4 egyenértékű kanál jön ki, vagy a parti során egy ütésben 4 koca.
- kis Schmollis; ha a parti során egy ütésben 4 egyenértékű kanál van.
- Dennewiss: ha a két fél ugyanannyi, azaz 60-60 pontot számol magának.
- p... : ha az egyik félnek egy értékes ütése sincs.
- akasztófa: ha az egyik félnek egyáltalán nincs ütése.
- létra: ha az egyik fél a parti során 2-14 pont közötti értéket számol.
- szabó: ha az egyik fél a parti során 15-29 pont közötti értéket számol.
- verés: ha az egyik fél a parti során 30-59 pont közötti értéket számol.
Három verés alkot egy ásót.

VI. A bemondások leivása

A Dicsőségfigurákat, a kenésük után, minden fél azonnal leissza. A Szégyenfigurákat csak a vesztes fél issza le, verést nem kell leinni, csak akkor, ha egy ásó (3 verés) már a területre van kenve. Ügyelni kell, hogy a Figurák leivása a nóta megfelelő soránál történjen.

A nagy Schmollist és a Dennewisst minden játékosnak egy korsóval kell leinni, a többi figurát a következőképpen (*a mennyiségek egy főre vonatkoznak*):

-	kis Schmollis	1 korsó
-	p...	1 korsó
-	akasztófa	1 korsó
-	ásó	1 korsó
-	létra	$\frac{3}{4}$ korsó
-	szabó	$\frac{1}{2}$ korsó

a. A leivás menete

Dicsőségfigurák leivásánál az a fél kezdi a nótát, akinek a mezőjébe fel lett kenve (*az a páros, aki elvitte az adott ütést*). Ha megitták a részüket, akkor ezt követően a másik fél iszik. A nota versszakainak a végét addig kell ismételni, míg az ivás tart. Ha az ivás befejeződött a nota minden fél együtt folytatja. Szégyenfigurák esetében az inni készülő fél intonál és a nota meghatározott részénél iszik. Előírás, hogy azoknak a Cerevisjátokosnak, akiknek éppen nem kell inni, nótázniuk kell. *Ha gyorsabb játékmenetet szeretnének a játékosok, nem feltételen kell végigénekelni a teljes nótát, elég csak az adott figurá(k)hoz tartozó részt elénekelni.*

b. A nótárészletek, melyeknél a leivások elkezdődnek

nagy és kis Schmollis: „*S evezz tovább rajta!*”

Dennewiss: „*Ez már azért túlzás*”

p...: „*Eltartani muszáj*”

akasztófa: „*S lóg az akasztóból*”

létra: „*Íme mily' jó dolog*”

szabó: „*Húzd össze nadrágod*”

ásó: „*Részeges barátom*”

VII. Renonsz

A renonsz a játékhoz tartozó formalitások megfelelő elsajátítását szorgalmazza. A *renonsz jelentése*: a kártyajátszmát érvénytelenné tevő tévedés, hiba. A Cerevisnél renonsz a következőkből adódhat: érvénytelen kör, érvénytelen Cerevisfigura vagy érvénytelenül felkent egész Cerevis.

1. Érvénytelen körök lehetnek

- a. Hibás az első kör, ha azt nem lehet a parti befejezésig megtekinteni
- b. Egy későbbi kör, ha azt nem kanalazzák be azonnal, vagy egy játékos az asztaltól való távozáskor nem temporájla le „Tempus a körre” szavakkal.

A renonsz behajtása

Az érvénytelenítő megfogja a Dredet és rábök vele a hibát vétő játékos mezejébe, a következő szavak kíséretében: „Egy és egy az kettő, és még egy az a kisszentszám, az ütés érvénytelen”, majd elveszi az adott kör lapjait. *Ilyenkor ez a kör az érvénytelenítő párosának az elszámolásába kerül.*

2. Érvénytelen Cerevisfigurák

Egy Cerevisfigura akkor érvénytelen, ha nem megfelelően lett felkenve. A behajtás teljesítése ugyanúgy történik, mint a köröknél. A különbség csupán az, hogy itt az adott figurát az ellenfél mezőjéből ki kell törölni és a saját mezőbe kell felkenni.

Ezektől meg kell különböztetnünk azokat az eseteket, amikor egy már felkent és leírott figurát kell újra leinni, ezek pedig:

- a. Ha egy figurát túl kevés anyaggal ittak le.
- b. Ha a nótának nem a megfelelő részénél isszák le a figurát
- c. Ha a figura leírását követően a játékos elfelejtí azt mondani „repül” és nekifog egy következő figura leírásának

Ezekben az esetekben a figurák az eredeti helyükön maradnak.

3. Érvénytelen egész Cerevis

Ezt akár egy profán, *azaz egy játékban nem lévő személy* is érvénytelenítheti. Esetei:

- a. Ha a Dred nem a megfelelő mezőben van
- b. Ha egy elszámolatlan figura marad a mezőben, de az ásót már leitták
- c. Ha minden Cerevisjátékos elhagyja az asztalt, anélkül, hogy elvinnék a Cerevisdredet
- d. Ha a figurákat profán krétával kenik fel, nem pedig a Cerevisdreddel

Az érvénytelenítés úgy zajlik, hogy a korábban leírt szavak kíséretében az érvénytelenítő rábök arra a mezőre ahol a hiba van, majd a Dreddel a Cerevis köré egy kört rajzol.

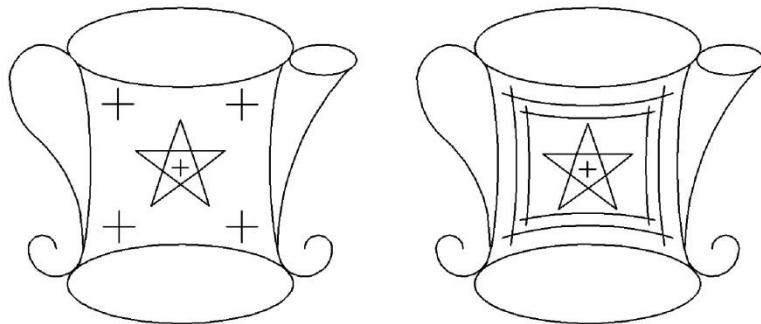
Egy egész Cerevis érvénytelenítésének konzekvenciája az, hogy az összes figurát még egyszer le kell inni a játékosoknak. Ha ez megtörtént a Dred visszaadható és a játék folytatható.

Amennyiben az érvénytelenítés nem volt jogos, úgy az érvénytelenítést vissza kell vonni, az alábbiak szerint. A szabálytalanul érvénytelenítő embernek az összes felkent Figurát le kell innia, de a Figurákat nem számolhatja el. A Figurákat tetszőleges sorrendben le lehet inni. Csupán arra kell ügyelni, hogy az ásókat nem szabad leinni, ha a saját mezejükben Fecske is található.

VIII. A Figurák felkenése és elszámolása

A Figurák felkenésében a párosok minden tagja részt vesz. Az egyik játékosnak a dicsőségfigurákat, párjának pedig a szégyenfigurákat kell kennie. Az ásót, mint azt már említettük, a dicsőségfigurákhoz soroljuk.

1) Dennewiss



2. ábra

A Dennewiss és a hozzá tartozó Fecskék berajzolása a Cereviskorsóba

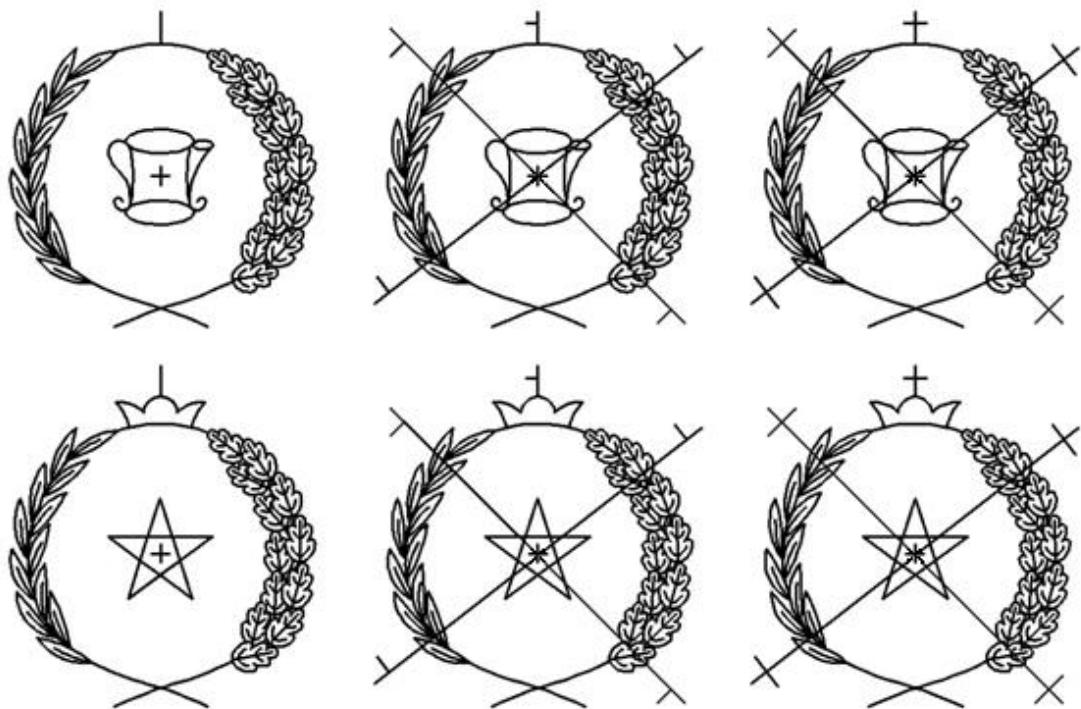
A Dennewisst a Cereviskorsóba kell kenni, mégpedig a következőképpen. Az utolsóként ütő játékos, a Cereviskorsónak saját mezőjébe eső bal sarkába berajzol egy fecskét, majd a Dredet lerakja e mellé. A baloldali szomszédja szintén rajzol egy fecskét a saját mezőjéhez tartozó bal sarokba, és ő is továbbadja a Dredet. Az utolsó két játékos is így tesz.

Ezt követően történik a leivás a nótával egybekötve. Miután mindenki kimondta „Repül”, következhet az elszámolás. Az első fecskét felkenő játékos, az elsőnek megrajzolt fecskétől balról jobbra haladva húz egy vonalat a következő fecskéig. És továbbadja a krétát, majd a többi játékosok is ugyanígy berajzolja a vonalakat.

Szabály, hogy a Cereviskorsó és az ötágú csillag vonalait sem a különálló, sem az összekötött fecskéknek nem szabad érintenie.

Amennyiben már egy Dennewiss fel van kenve és egy következőt kell rajzolni, úgy az új keresztet a már meglévőn belülrre vagy kívülre kell (a leírt szabályoknak megfelelően) felkenni.

2) Nagy- és kis Schmollis



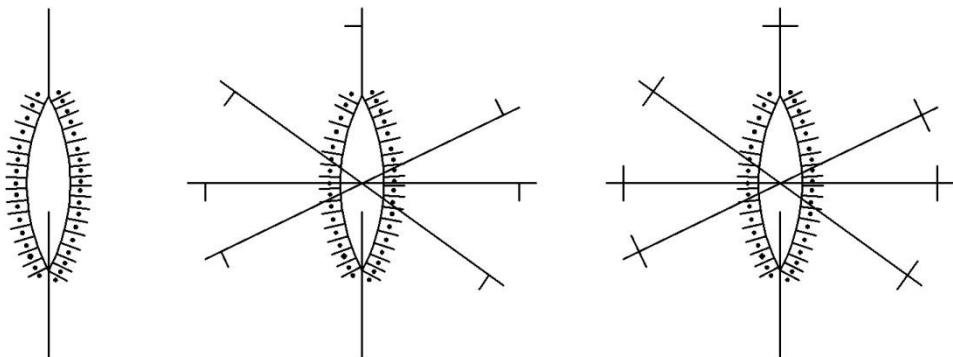
3. ábra

Kis (felső sor) és nagy Schmollis (alsó sor) felkenése és elszámolása

Ezeket a Dicsőségsfigurák mezőjébe kell kenni. Az ötágú csillagban, illetve a kis korsóban lévő fecske vonalait nem fedheti másik vonal. Az elszámolást segítő vonalaknak középen kell találkoznia, de ezen kívül máshol nem érhetik egymást.

3) P...

A kifelé futó vonalak közötti pontok elengedhetetlenek.

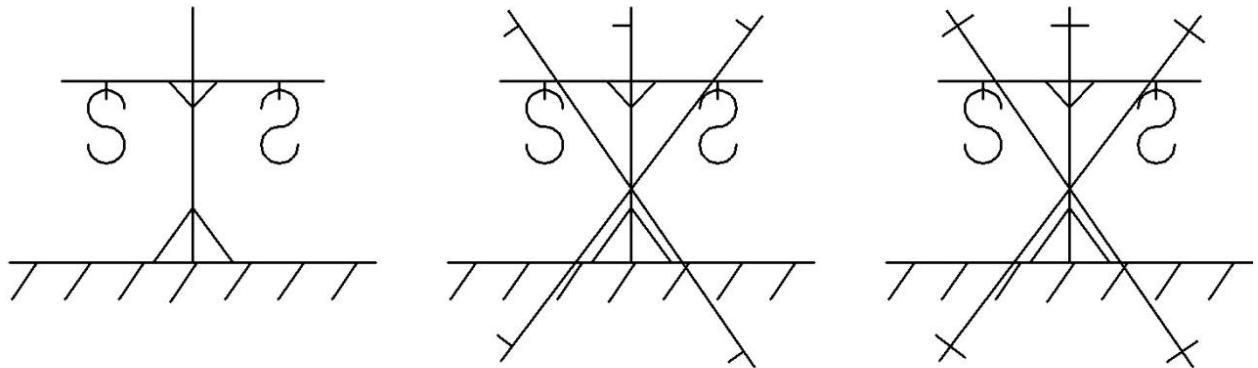


4. ábra

A p... felkenése és elszámolása

4) Akasztófa

Az akasztófa alsó részén lévő 7 vonalnak kötelező meglennie.

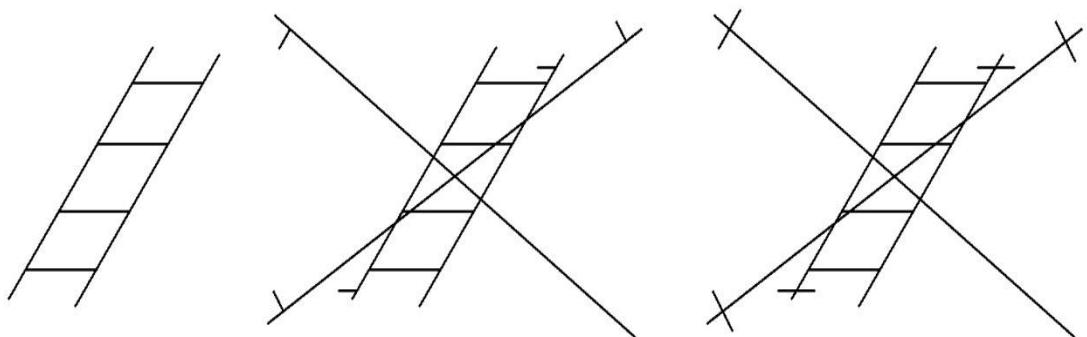


5. ábra

Az akasztófa felkenése és elszámolása

5) Létra

A létrának minimum 3 maximum 7 foka lehet.

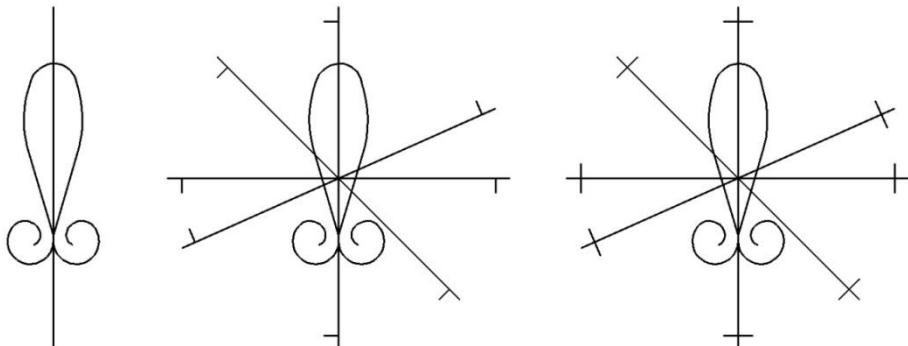


6. ábra

A létra felkenése és elszámolása

6) Szabó

Az olló két szárának nem szükséges a középvonalon érintkeznie.



7. ábra

A szabó felkenése és elszámolása

Az első figura kivételével minden egyik azután kerül felkenésre, ahogy kijátszották. Az ábráknak úgy kell kinéznie, ahogy az a leírásban megfigyelhető. Alapszabály, hogy a keresztező vonalak között mindenig maradjon annyi hely, hogy egy következő vonal beférjen. Ha egy figura már fel van kenne és a játék folyamán ismét egy ilyet sikerült kijátszani, úgy a figurán keresztülhúzott vonalak segítenek az elszámolásban.

A dal megfelelő részénél, mielőtt a figurá(ka)t leszámoló játékosok elkezdenek inni, azt kell mondaniuk „Repül(nek)”. Csak ekkor számolható el érvényesen a figura. Ebben a keresztvonalakra merőlegesen húzott számláló vonalak segítenek. Levonás előtt csak a balra és/vagy alulra szabad őket behúzni. Az ivás befejeztével az ellenpár egyik játékosának azt kell mondania „elszámolva”, a rövid vonal csak ezt követően egészíthető ki.

7) Ásó

Egy ásót 3 verésből lehet összegyűjteni. A verést jelző vonalakból kell egy háromszöget képezni.



8. ábra

Az ásó felkenése

Amennyiben valamelyik párnál 3 ásó összegyűlt a játék befejezhető. Ilyenkor az utolsó leivást követő „Repül” elhangzását követően az illetékesnek „Cerevisia clausa sed nondum totaliter ex est” szavak kíséretében be kell fejeznie a harmadik ásót, *majd le kell zárnia a teljes Cerevis* mezőt. Ha a játékot folytatni szeretnék, a két vonalat „Cerevisia clausa et nunc totaliert ex est” szavakkal kell összekötnie. Ezt követően a játék befejezése a Cerevisezők megállapodásán múlik.

IX. A fecskékről

A fecskék a Cerevisjátékosok büntetésére szolgálnak, a vétkesnek egy x-et (keresztet) kennek a területébe. Fecskét valamely Cerevisjátékos kenhet fel annak, aki vét a Cerevis valamely szabálya ellen. A felkenés formalitása a következő. A büntető minden fecske felkenésénél az alábbi mondatot hivatott elmondani: „Egy és egy az kettő és még egy az a kisszentszám”. Ha a büntetett játékos felvilágosítást kér a büntetés okáról, a büntető válasza: „A felvilágosítás két fecskébe kerül.” Ezt a két fecskét a fentebb leírt módon kell felkenni, majd a Dreddel a kézben közölni kell az okot: „Soha ne áruld el a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb., vagy soha ne nyúlj idegen mezőbe.” Ha elfogadják a büntetést a következővel kell bocsánatot kérni „Elárultam a kisszentszámot / nagyszentszámot / az anyagot stb. vagy idegen mezőbe nyúltam.”, ekkor a fecske rajzolását abba kell hagyni és a Dredet vissza kell rakni a mezőjébe. Ha a büntetett nem kér felvilágosítást, sem bocsánatot, úgy a büntető a következő szavakkal fejezi be a fecske rajzolását: „A fecskét felkenem, és Dreddel a kezemben felvilágosítást adok: Soha ne áruld el...”

Ha valakinak igazságtalanul kentek fel fecskéket, és a sértettől nem vonják vissza a fecskéket, úgy ennek következtében a fecskéket méltatlanul felkenő játékosnak, az általa felkent számú fecskék dupláját kell felkenni.

Minden fecskét egy korttyal kell leinni a Cereviskorsóból. Egyszerre maximálisan csak 7 fecskét szabad leinni, ezek összesen egy egész, míg 3 fecske egy fél korsó sörnek felel meg.

A fecskék leivásához a „Röpül a (ide jön a megfelelő szám) fecském!” mondatnak kell elhangzania, különben érvénytelen a leivás és a korsót teljesen ki kell üríteni. Erre az egyik Cerevisjátékosnak azt kell felelnie „Hagyd őket repülni!”.

Ezt a mondatot meg kell várni, különben a fecskék leivása semmisnek számít, és újra le kell őket számolni.

Ha a Cereviskorsóban több anyag van, mint amennyi a mezőben lévő fecskék leivásához szükséges, úgy csak annyit kell belőle inni, amennyit a fecskék száma megkíván.

A leivást követően a fecskét ivó játékosnak azt kell mondania „röpölnek”, különben érvénytelen a fecske leivása. Erre bármely Cerevisjátékos azt mondhatja „leszámolva”. Ezt követően aki a „leszámolva”-t bemondta kitörli a büntetett leivott fecskéit. Fontos: a törlés előtt, a játékosnak a Dreddel rá kell böknie azokra a fecskékre, amelyeket a büntetett leiszik, csak ezt követően számolható el az ivás. A büntetett a többi fecskét ezután saját maga is kitörölheti. A büntetett bármikor mérlegelheti a helyzetét és játszhat egy partit a leszámolások között. A megmaradt fecskéit az esetleges újakkal együtt az új kör után kell leinnia.

X. Kibickedés

Kibicnek hívjuk azt a személyt, aki az egyik Cerevisjátékos mellé leül, és mindenkit, amit ez a játékos leiszik, azt ő is leissza. Amennyiben a Kibic a Cerevisszabályok ellen vét, csak fecskét lehet neki felkenni. A Kibic csak fecskéket kenhet fel jogosan és ezt is csak egy másik Kibic számára. A Kibic és a Cerevisjátékos felcserélhetik szerepüket, innentől a már leírt szabályok vonatkoznak rájuk.

Kibicek a Cerevis megkezdését követően is bármikor beléphetnek a játékba, de belépést követően a játék végéig nem távozhatnak, és a Cerevisjátékos már meglévő figuráit a belépéskor le kell innia.

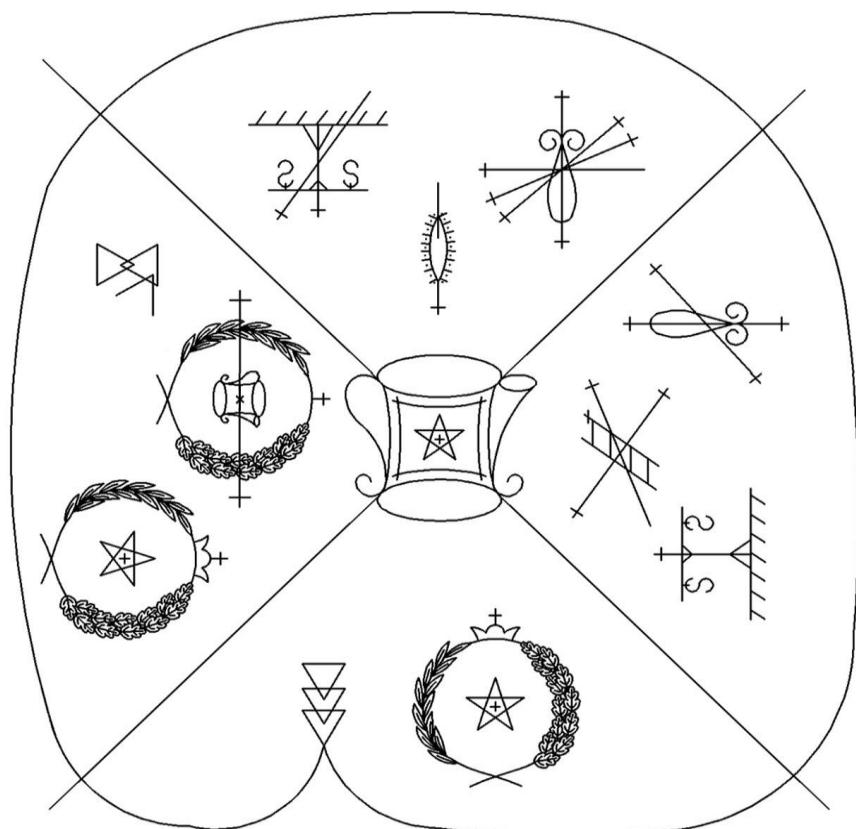
Az akademisták a Kibicek beiktatásával tették lehetővé, hogy a balekok is beléphessenek a játékba.

XI. „Krétaszabály”

Ha játék közben a Dred már a végéhez közeledik, akkor egy új Dredet kell elővenni. A régi maradékát az új Dreden el kell koptatni, a játék csak ezt követően folytatódhat.

XII. A Cerevis lezárása – a játék vége

Miután 3 vagy több ásót lejátszottak, a Cerevisezők úgy dönthetnek, befejezik a játékot. A kiürített Cereviskorsókat mindenki a saját mezőjébe fejjel lefelé lerakja, majd az utolsó ásó hegyétől kezdve, balról jobbra haladva, egy zárt hurkot kell rajzolni. A huroknak minden Cerevisfigurát be kell kerítenie, a végét pedig a kiinduló pontba kell húzni. Ugyancsak szokás, hogy minden játékos meghosszabbítja a saját mezejét határoló vonalakat, ezt követően a Dredet átadják a szomszédjuknak.

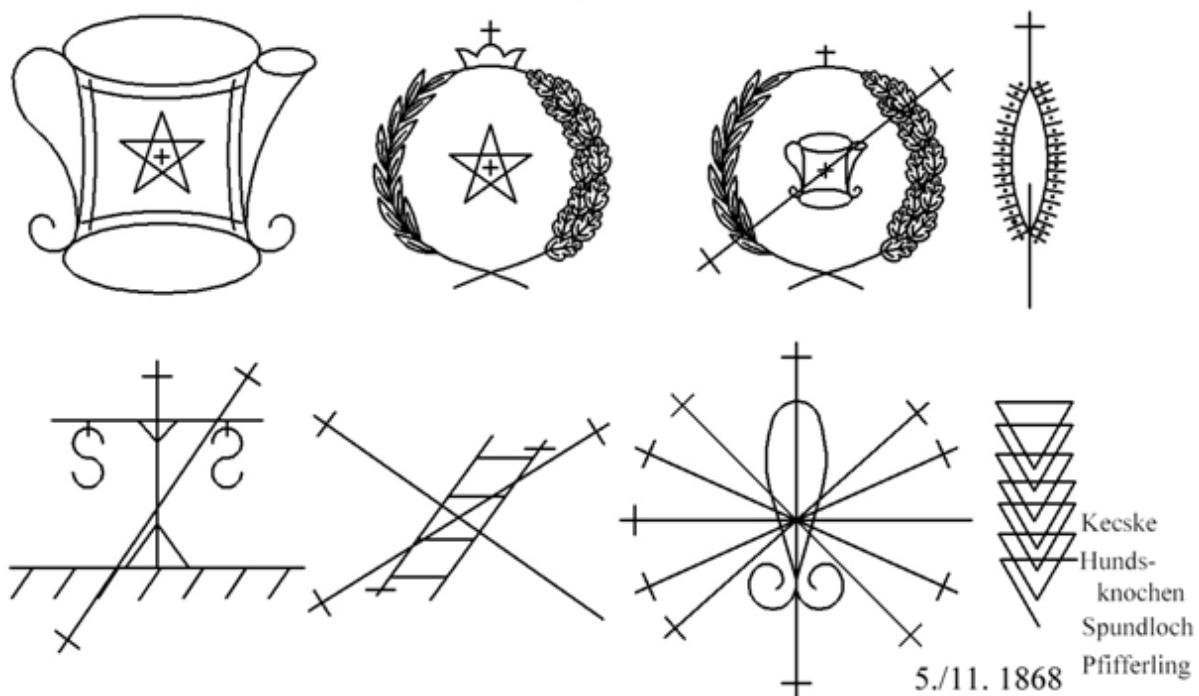


9. ábra
Lezárt Cerevisjáték

A játék befejeztével minden figurának és Cereviskorsónak ezeken a vonalakon belül kell lennie, *különben érvénytelen az egész Cerevis*.

XIII. Egy teljes Cerevis felkenése

Ha a játék során sikerül összejönnie egy teljes Cerevisnek, amely legalább 3 ásót és minden figurából egyet-egyet tartalmaz, úgy azt fel lehet kenni a kocsma falára vagy plafonjára. Ez a Cerevisdreddel, vagy más krétával is felrajzolható. A felkent Cerevis mellett fel kell tüntetni a játékosok és a kocsma nevét, valamint az időpontot.



10. ábra

Teljes Cerevis

A Neuschachtban, a Selmeczi Burschok törzshelyén, több ilyen felkent Cerevis látható. A Cerevisek mellett vidám és meghökkentő idézetek is találhatóak.

Utószó

A Cerevis játék kutatása során nem sikerült rábukkannunk az eredeti nótára. A korabeli leírások, nótagyűjtemények - amelyekkel találkoztunk - nem tartalmazzák sem a dallamot, sem a szöveget. A játék játszhatósága érdekében íródott az alábbi nótá. A rendelkezésre álló információk csak az eredeti játékszabályban szereplő nótaszöveg részletek voltak, melyek fordításait dölt betűvel jelöltük. Ezek köré íródott a történet és a dallam.

Reméljük idővel előkerül az eredeti mű, addig is zengjen e nótá a figurák leivásánál!

Cerevis nótá

Ha - cim - bor - ák kö - zött Nem fogy - ki a sör - öd
És jó a lap - já - rás Ez kell most sem - mi más!
Az é - let egy nagy ó - ce - án, Di - csö - sé - ged bár - ka,
Be - csüld ha á - ram - lat se - git, S e - vezz to - vább raj - ta!

Nagy és Kis Schmollis:

Ha cimborák között
Nem fogy ki a söröd
És jó a lapjárás
Ez kell most semmi más!
Az élet egy nagy óceán,
Dicsőséged bárka,
Becsüld ha áramlat segít,
//: S evezz tovább rajta! ://

Dennewiss:

A versenyszéllel él,
A cél hogy jó legyél!
A lélegzet eláll,
Az eredmény egál.
Harcra kélek egy lány szívért,
Remélem jó húzás.
Rám mosolyog, másra kacsint,
//: *Ez már azért túlzás!* ://

P...:

Itóka jó dolog,
De fejed foghatod,
Ha túl nagy a mámor,
S levesznek lábadról.
El csábultál egy éjszaka,
Az emlék csak homály,
A bestia meg mosolyog,
//: *Eltartani muszáj!* ://

Akasztófa:

Jól figyelj mit csinálsz!
A szikla szélén állsz.
Ha rossz irányba lépsz,
Biz' ennyi volt és kész.
Elég csak egyszer hibázni
Egy embernek csupán.
Széket kirúgják alólá,
//: *S lóg az akasztófán.* ://

Létra:

Elötted a nagy út
Tartogat buktatót.
Ha jön egy akadály:
Oldd meg, ne reklamálj!
Ha sziklafal áll utadon,
Pánikra semmi ok.
Hallják a löpor robaját,
//: *Íme mily' jó dolog!* ://

Szabó:

Kevés a betevő,
Formád most nem nyerő.
Ne lógasd az orrod,
Fordulhat a sorsod!
Ha kevesled azt amid van,
Lesz jobb is meglátod.
Ha bő lenne Szabónás:
//: *Húzd össze nadrágod* ://

Ásó:

Ha a kártyában nincs
Szerencséd, csak legyints!
A sörben lesz vigasz!
Hidd el ez így igaz!
Porzik veséd, nyelved tapad,
Szomjas vagy, úgy látom.
Ragadd meg Cereviskorsód
//: Részeges barátom! ://

Szöveg és dallam: Heiner Ádám a. Csillés, 2013