

**REGULAMIN GRY W KARTY**  
**w VII OTWARTYM TURNIEJU KARCJANYM**  
**O PUCHAR POLSKI**  
**POLSKIEGO STOWARZYSZENIA BAŚKI**  
**13.10.2013**

**ZASADY OGÓLNE:**

1. Baśka jest grą w karty.
2. Rozliczenia odbywają się w tym Turnieju na punkty.  
W wyjątkowych wypadkach można rozliczać się punktami lub za pomocą żetonów
3. Zasady gry i rozliczeń bywają różne, dlatego każdorazowo, przed rozpoczęciem gry, należy uzgodnić jakie zasady przyjmują gracze w danym turnieju.
4. Poniższe zasady są obowiązujące podczas turniejów „**Lęborszczy Baśki**”
5. Do gry potrzeba czterech graczy i talię kart ( 16 sztuk: Asy, Damy, Walety, Dziesiątki)
6. Karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara, każdemu graczowi po cztery.
7. Gra podzielona jest na dwa etapy: licytację i rozgrywkę.
8. Starszeństwo kart, w zależności od wylicytowanego kontraktu jest następujące:

• w przypadku wylicytowania **ZWYKŁEJ GRY, WESELA, CICHEJ LUB ZOLLI:**

As ♥ - najstarsza ( najsilniejsza) karta		
10 ♥		
Dama ♣ - stara, Dama ♠ - stara, Dama ♥, Dama ♦		<b>Trumfy</b>
Walet ♣, Walet ♠, Walet ♥, Walet ♦		
As ♦, 10 ♦		
-----		
As ♣, 10 ♣, As ♠, 10 ♠		<b>Fele</b>

• W przypadku wylicytowania **GRANA:**

Walet ♣ - najstarsza ( najsilniejsza ) karta		
Walet ♠, Walet ♥, Walet ♦		
As ♣, 10 ♣, Dama ♣		<b>W zależności od wistowanego</b>
As ♠, 10 ♠, Dama ♠		<b>koloru</b>
As ♥, 10 ♥, Dama ♥		
As ♦, 10 ♦, Dama ♦		

**ZWYKŁA GRA**

1. „**Zwykła gra**” odbywa się parami. Grają ze sobą gracze, którzy mają „**stare**” damy i nazywają są **STARYMI**. Pozostali gracze to **MŁODZI**.
2. Po licytacji, o ile nikt nie zgłosił żadnego kontraktu ( gry ), następuje „**zwykła gra**”. Rozpoczyna ją gracz po lewej stronie rozdającego, wistując dowolną kartę.
3. Kolejni gracze mają obowiązek przebijania ( kładzenia starszej karty od karty znajdujących się na stole). W przypadku braku karty starszej istnieje obowiązek dokładania „**trumfa**”.
4. W przypadku, gdy brak „**trumfów**” można dołożyć „**fele**”
5. Jeżeli wistujący rozpoczął grę **fele** wówczas gracz mający drugą **fele** w tym samym „**kolorze**” ma obowiązek jej dołożenia.
6. Wygrywają gracze, którzy łącznie zdobędą **minimum 53 punkty**

7. Punktacja poszczególnych kart – As – 11 pkt, Dziesiątka – 10 pkt, Dama – 3 pkt, Walet – 2 pkt.
8. Gdy *MŁODZI* i *STARZY* zdobędą tą samą ilość punktów ( po 52) wówczas wygrywają *MŁODZI* i rozpoczyna się „ **bok-runda**” ( cztery rozdania gry w bok), które rozliczane są wg stawki podwyższonej o 100%.

### WESELE

1. „ **Wesele**” może(nie musi) zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie „**stare**” damy.
2. „ **Wesele**” oznacza, że grają ze sobą: gracz zgłaszający „**wesele**” i gracz, który ma w ręku W ♣
3. Jeżeli W ♣ jest w ręku zgłaszającego „**wesele**”, wówczas gra odbywa się z graczem, który posiada W ♠
4. Natomiast jeżeli zgłaszający „**wesele**” ma oba czarne Walety wówczas „**wesele**” jest z graczem posiadającym W ♥
5. *WESELNICY* ( grający wesele) traktowani są ( rozliczani są) jak *STARZY* w „**zwykłej grze**”.
6. Zasady gry i rozliczeń podczas „**wesela**” są takie same jak w zwykłej grze.

### CICHA

1. „ **Cicha**” może grać gracz, który ma obie „**stare**” damy, nie zgłosił „**wesela**”, a w licytacji nie ustalono żadnego innego kontraktu (ani **zolli** ani **grana**)
2. „ **Cicha**” oznacza, że gracz rozgrywa grę sam przeciwko pozostałymi i nie zgłosił tego faktu podczas licytacji.
3. Zasady gry, przebijania i dokładania kart w czasie rozgrywania „**cichej**” są takie same jak w „**zwykłej grze**”.
4. Grający „**cichą**”, aby wygrać musi zebrać minimum 53 punkty. Przy równej ilości punktów jest „ **bok**”, co oznacza rozpoczęcie „**bok-rundy**”.
5. „ **Cichej**” nie można grać, jeżeli z układu kart wynika, chociaż teoretyczni, że gra jest zawsze wygrana.

### ZOLLA

1. „ **Zollę**” może grać gracz, który jest przekonany, że sam zbierze minimum 53 punkty.
2. W czasie „**zolli**” zgłaszający gra sam przeciwko pozostałym graczom.
3. Zasady gry, przebijania i dokładania są te same jak w „**zwykłej grze**”.
4. Zgłoszenie „**zolli**” unieważnia wcześniejsze kontrakty takie jak „**wesele**” czy „**gran**”. Nie brane są również pod uwagę wcześniejsze zgłaszane *kontry*.

### GRAN

1. Podczas gry „**grana**” zmienia się starszeństwo kart.
2. „ **Gran**” oznacza, że zgłaszający gra sam przeciwko pozostałym graczom.
3. Jeżeli wistujący zagra Waleta wówczas pozostali gracze mają obowiązek przebicia lub dołożenia Waleta
4. W przypadku braku waleta gracze dokładają dowolną kartę.
5. Jeżeli wistujący zagra inną kartą, niż Waleta istnieje obowiązek przebijania lub dokładania karty w tym samym kolorze.

6. Jeżeli gracz nie ma kart w kolorze zawistowym wówczas istnieje obowiązek przebijania lub dokładania waleta.
7. Dopiero, gdy gracz nie ma kart w kolorze zwiastowym, ani waletów wówczas można dokładać pozostałe karty.

### LICYTACJA

1. Licytacja to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany.
2. licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jaki zamierzają zgłosić kontrakt.
3. Prowadzący licytację jako czwarty zgłasza ewentualny kontrakt.
4. Licytacja kończy się, gdy żaden gracz nie zgłasza kolejnej zmiany do ustalonego kontraktu.
5. Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie „*zwykła gra*” ( ewentualnie „*cicha*”)
6. Zgłoszenie „*zolli*” lub „*grana*” unieważnia wcześniejsze kontrakty.
7. „*Zolla*” jest wyższym kontraktem od „*grana*”.
8. W czasie licytacji można zgłaszać dla każdego kontraktu *kontry* i *rekontry*.
9. Mogą być cztery *kontry* zwane kolejno: *kontra*, *rekontra*, *hirsch* i *bok*.
10. Każda kontra podnosi stawkę o 100%
11. Za uzasadnione uznają się tylko kontry zgłaszane kolejno przez przeciwników danego kontraktu ( np.: *MŁODZI-STARYM*, *STARZY-MŁODYM*, grający „*zollę*” przeciw pozostałym graczom lub odwrotnie)
12. Grający „*zollę*” lub „*grana*”, który zamierza wziąć wszystkie bitki (lewy) może to zgłosić w czasie licytacji dodając wyraz „*du*” np. „*zollę-du*” lub „*grana-du*”.
13. „*Du* „ oznacza podwyższenie stawki o 100%
14. Przy rozliczaniu danej gry uwzględnia się wszystkie zgłoszone i uznane kontry, „*du*” oraz ewentualne „*boki*” z tytułu „*bok-rundy*”. Łącznie podwyższenie stawki na wylicytowany kontrakt może wynosić 6400% stawki podstawowej.

### ROZGRYWKA

1. Rozgrywkę rozpoczyna gracz prowadzący licytację.
2. Zawsze, o ile jest to możliwe, obowiązuje zasada przebijania starszą kartą.
3. W przypadku braku kart silniejszych należy dołożyć *trumfa*, a podczas *grana* należy dołożyć waleta.
4. Podczas rozgrywki zabrania się:
  - przekazywania partnerowi jakichkolwiek sugestii;
  - pokazywania kart
  - prowadzenia rozmów na temat rozgrywanej partii;
  - podglądanie wziętek ( bitek), z wyjątkiem ostatniej
5. Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry nie mogą ulec zmianie i gdy akceptują to pozostali gracze.

### ZASADY OGÓLNE

1. Kontry mogą być w obie strony, to znaczy: *młodzi* – *starym* i *starzy-młodym*
2. *Zolla* ma pierwszeństwo przed *granem*.
3. *Boki* nie nakładają się na siebie, tzn. że kolejna *bok-runda* zaczyna się po skończeniu poprzedniej.

4. *Cicha* nie może być „rzucana”, tzn. taka, której nie można przegrać.
5. Nie można dać kontry sobie samemu na *cichą*, ale można rekontrować
6. Nie można dać kontry sobie samemu na „*wesełę*”.

### ROZLICZENIA

1. Podczas turniejów „**Lābòrschi Bałczy**” wszystkie rozliczenia dokonywane są w punktach
2. Młodzi za przegraną „*zwykłą grę*” z wyjściem „płacą” po 1 punkcie
3. Młodzi za przegraną „*zwykłą grę*” bez wyjścia „płacą” po 2 punkty
4. Młodzi za przegraną „*zwykłą grę*” bez bitki płacą po 3 punkty.
5. starzy za przegraną płacą dwa razy więcej niż młodzi
6. „*Wesele*” liczone jest jak zwykła gra
7. Wygrana „*cicha*” po 4 pkt.
8. Wszystkie kontrakty przegrane płacone są podwójnie
9. „*Wyjście*” dla „*starych*” 27 punktów i „*młodych*” 26 punktów.
10. *Kontra*, *rekontra*, *hirsch* i *bok* zwiększają stawkę każdorazowo o 100%
11. Gra w „*boku*” przez cały czas trwania „*bok-rundy*” podwaja stawkę

### PRZYKŁAD ROZLICZENIA

#### Za wygrana

	<b>Normalna</b>	<b>bez wyjścia</b>	<b>bez bitki</b>
<i>Młodzi</i>	2 punkty	4 punkty	6 punktów
<i>Starzy</i>	1 punkty	2 punkty	3 punkty
<i>Wesele</i>	1 punkty	2 punkty	3 punkty
<i>Cicha</i>	4 punkty		
<i>Zolla</i>	5 punktów		
<i>Zolla-du</i>	10 punktów		
<i>Gran</i>	5 punktów		
<i>Gran-du</i>	10 punktów		

### SŁOWNIK

- *bitka* – lewa lub wziętka
- *wyjście* – min.26 punktów młodzi i 27 punktów starzy
- *bok* – równa ilość punktów ( po 52 )  
lub sprzeciw na *hirsch*
- *bok-runda* – kolejka (4 rozdania) po *boku*
- *du* – deklaracja wzięcia wszystkich bitek
- *Kontra* – sprzeciw na dany kontrakt
- *Rekontra* – sprzeciw kontrze
- *hirsch* – sprzeciw rekontrze

## **Nagrody – wyróżnienia:**

Każdy uczestnik Turnieju otrzymuje pamiątkowy medal.

Przewidziano puchary i upominki dla:

- ♣ dla najlepszych zawodników w grze indywidualnej od 1-6,
- ♣ dla najlepszych 1-6 drużyn,
- ♣ dla najlepszych zawodniczek kat. kobiet 1-3,
- ♣ dla najmłodszego i najstarszego zawodnika Turnieju.