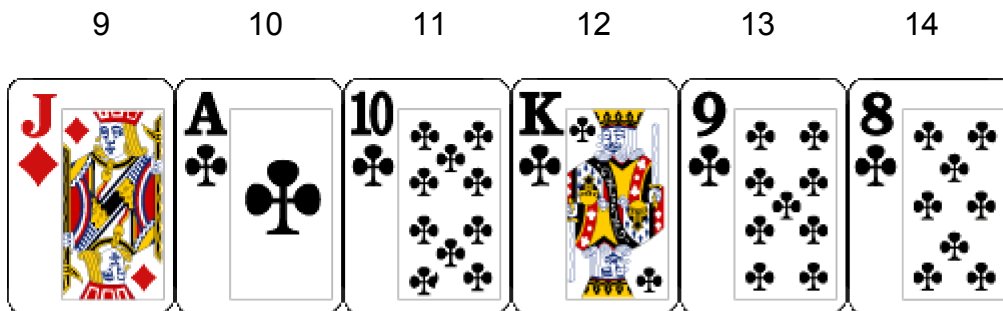


Zasady gry „Na Głowy”

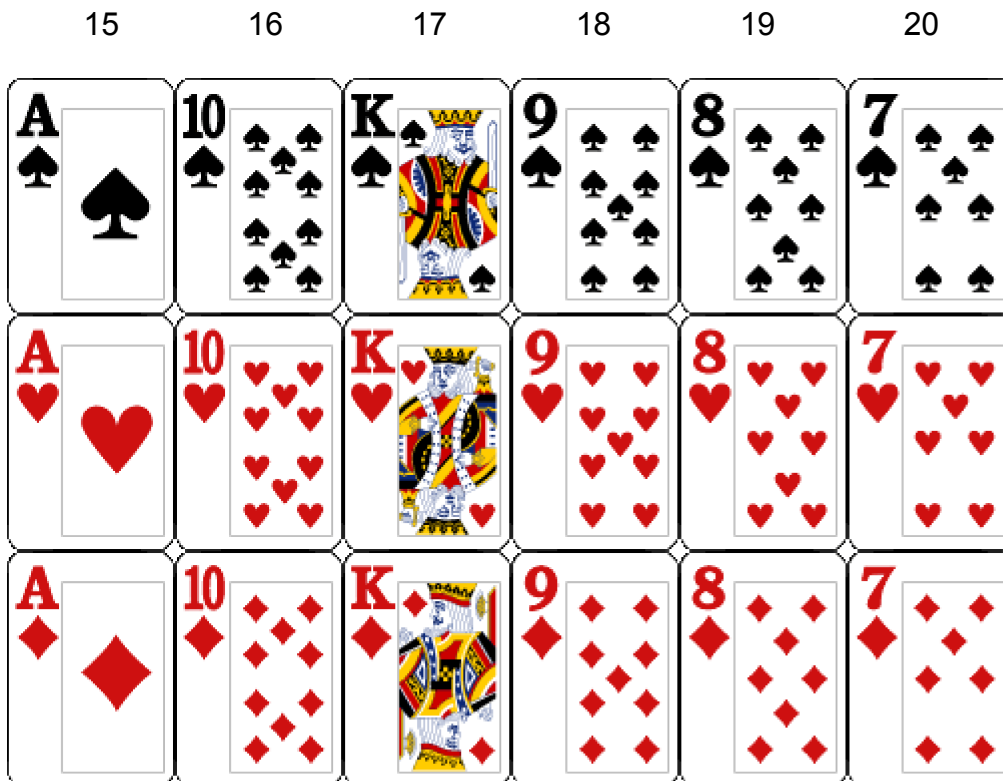
1. Hierarchia kart.

Gra się 32 kartami, od siódemki do asa. Dzielą się one na karty atutowe i karty słabe. Każda karta atutowa bije kartę słabą. Kolejność kart od najmocniejszej wygląda następująco:

karty atutowe



karty słabe



2. Rozdanie kart.

Gra się w 4 osoby po dwie pary. Każda para siedzi naprzeciw siebie i stanowi jedną drużynę. Jedna z czterech osób zaczyna rozdawanie od osoby po lewej stronie wg ruchu wskazówek zegara. Można rozdawać po jednej, dwie albo cztery karty.

3. Wymiana kart.

Może okazać się, że po rozdaniu posiadamy tylko jedną kartę atutową albo tylko jedną kartę słabą. Możemy wtedy chociaż nie musimy oddać ją partnerowi, który może wymienić ją na inną swoją kartę oddając ją nam z powrotem.

4. Gra.

Kładzie się po jednej karcie zaczynając od osoby znajdującej się zaraz po rozdającym. Nie trzeba przebijać kartą mocniejszą. Jeżeli na stole jako pierwsza leży karta słaba trzeba dorzucić się do koloru jeśli się go ma. Kolorem nie nazywamy żadnej z kart atutowych. Podobnie jeśli jako pierwsza na stole leży karta atutowa trzeba dorzucić kartą atutową. Bitkę czyli cztery kolejno wyrzucone karty zabiera para, która miała w niej najmocniejszą kartę. Kolejną kartę zaczyna wykladać osoba która wzięła bitkę.

5. Punktacja.

Po skończonym rozdaniu sumujemy punkty wg zasady:

asy	- 11 punktów;
dziesiątki	- 10 punktów;
króle	- 4 punkty;
damy	- 3 punkty;
walety	- 2 punkty;
dziewiątki, ósemki, siódemki	- 0 punktów.

6. Zapisywanie.

Głównym celem gry jest uzyskanie jak największej ilości dużych punktów. Duże punkty zapisuje się zamalowanym kółkiem tzw. „głową” (●). Głowa dzieli się na trzy części. Pierwszą część zapisujemy cyfrą 4, druga część to przerobiona cyfra 4 na 8, trzecia to zamalowana kółkiem cyfra 8.

W sumie we wszystkich kartach do zebrania jest 120 punktów. Można zatem uzyskać cztery sytuacje.

- 1) Jedna z drużyn uzyskała więcej niż 60 punktów ale co najwyżej 90. Wówczas druga musiała uzyskać co najmniej 30 ale mniej niż 60. Wtedy pierwszej drużynie zapisuje się jedną część głowy.
- 2) Jedna z drużyn uzyskała więcej niż 90 punktów ale nie wzięła wszystkich bitek. Wtedy druga musiała uzyskać mniej niż 30 punktów (tzw. nie miała „wyjścia”). Wówczas pierwszej zapisuje się dwie części głowy.
- 3) Jedna z drużyn wzięła wszystkie bitki. Wtedy zapisuje się jej dodatkowo bez względu ile już części ma zapisanych tzw. „głowę z rogami”, którą liczymy jak cztery głowy.
- 4) Każda z drużyn uzyskała po 60 punktów. Wówczas zostaje rozegrany tzw. „bok”. Bok składa się z czterech dodatkowych gier gdzie każde wygrane rozdanie oprócz sytuacji 3) i 4) kończy się zapisaniem wygranej drużynie całej głowy. Po skończeniu boka wraca się do pozostawionej wcześniej gry.

Jeżeli w boku zaistnieje sytuacja 3) wówczas osobno zapisuje się jednej z drużyn „głowę z rogami”.

Jeżeli w boku zaistnieje sytuacja 4) wtedy gramy dodatkowego boka. Po jego skończeniu wracamy najpierw do starego boka, a później do podstawowej gry. Oczywiście dodatkowych boków może zdarzyć się więcej.

W sytuacji gdy jedna z drużyn uzyska głowę, wówczas drużynie przeciwnej skreśla się wszystkie małe części, które uzyskała (czyli cyfrę 4 albo 8 albo nic jeżeli ma tylko całe głowy).

Jeżeli jedna z drużyn ma już cyfrę 8 i uzyska jednorazowo dodatkowe dwie części, jak w sytuacji 2), to zapisuje sobie tylko głowę bez dodatkowej cyfry 4.