



## Zasady gry w „Kaszubską Baśkę”

obowiązujące na

Otwartych Mistrzostwach

Województwa Pomorskiego LZS



II Turniej Grand Prix w kaszubską „Baśkę” w gminie Linia na 2010 rok.

Linia, 14 marca 2010 r.

1. Do gry potrzeba czterech graczy i talię 16 kart (asy, damy, walety, dziesiątki).
2. Karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po cztery
3. Gra podzielona jest na dwa etapy licytację i rozgrywkę.

Starszeństwo kart, w zależności od przeliczowanego kontraktu, jest następujące:

a). W przypadku zwykłej gry, wesela, cichej lub zolli:

- as kier
- 10 kier
- dama trefl
- dama pik
- dama kier
- dama karo
- walet trefl, pik, kier, karo
- as karo, 10 karo
- as pik, 10 pik, as trefl, 10 trefl – fele

b). w przypadku wylicytowania grana:

- walet trefl
- walet pik
- walet kier
- walet karo
- as, 10, dama kier, trefl, pik, kier, karo

### 5. Zwykła gra:

- a) Zwykła gra odbywa się parami. Grają ze sobą gracze, którzy mają stare damy i nazwani są STARYMI. Pozostali dwaj gracze to MŁODZI. Starzy: dama trefl, dama pik
- b) Po licytacji, o ile nikt nie zgłosi żadnego kontraktu (gry), następuje zwykła gra. Rozpoczyna ją gracz po lewej stronie rozdającego, wistując dowolną kartą
- c) Kolejni gracze mają obowiązek przebijania (kładzenia starszej karty od poprzednich). Jeżeli nie mają starszej karty istnieje obowiązek dokładania trumfa.
- d) W przypadku braku trumfów można dołożyć fełę.
- e) Jeżeli wistujący rozpoczął grę fełą, wówczas gracz mający drugą fełę w tym samym „kolorze” ma obowiązek jej dołożenia.
- f) Wygrywają gracze, którzy łącznie zdobędą minimum 53 pkt.
- g) Punktacja poszczególnych kart: as – 11 pkt., 10-10 pkt., dama-3 pkt., walet-2 pkt.
- h) Gdy młodszy i starszy zdobędą taką samą ilość punktów (po 52), wygrywają młodzi i rozpoczyna się bok – runda ( 4 rozdania gry w boku), które rozliczane są według stawki podwyższonej o 100%

### 6. Wesele:

- a) Wesele może zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie stare damy
- b) Wesele oznacza, że grają ze sobą zgłaszający wesele i gracz, który ma w ręku waleta trefl

- c) Jeżeli walet trefl jest w ręku zgłaszającego wesele, wówczas gra odbywa się z graczem, który posiada waleta pik
- d) Natomiast, jeżeli zgłaszający wesele ma oba czarne walety, wówczas wesele jest z waletem kier.
- e) Weselnicy traktowani są jak starzy w zwykłej grze.
- f) Zasady gry rozliczeń podczas wesela są takie same jak w zwykłej grze
- g) Obowiązek kontroli, z jakim waletem odbywa się gra, ma gracz zgłaszający wesele

### **7. Cicha:**

- a) Cichą może grać gracz, który ma obie stare damy, nie zgłosi wesela i w licytacji nie ustalono żadnego kontraktu (ani zolli ani grana)
- b) Cicha oznacza, że gracz rozgrywa grę sam przeciwko pozostałym i nie zgłosił tego podczas licytacji.
- c) Zasady gry przebijania i dokładania kart w czasie rozgrywania cichej są takie same jak w zwykłej grze
- d) Grający cichą, aby wygrać, musi zebrać min. 53 punkty. Przy równej ilości punktów jest bok.
- e) Gracz grający cichą, nie może dać kontry.
- f) Cicha z asem kier i damą karo lub 10 kier i dama karo tylko na dobieciu jest kartą dokładaną i przyjmujemy kontrę, ale bez rekontry.

### **8. Zolla:**

- a) Zollę może grać gracz, który jest przekonany, że sam zbierze min 53 punkty
- b) W czasie zolli zgłaszający gra sam przeciw pozostałym graczom.
- c) Zasady gry przebijania i nakładania są te same jak w zwykłej grze
- d) Zgłaszanie zolli unieważnia wcześniejsze kontrakty, takie jak wesele czy gran. Nie bierze się również pod uwagę wcześniej zgłaszanych kontr.

### **9. Gran:**

- a) Podczas gry grana, zmienia się starszeństwo kart.
- b) Gran oznacza, że zgłaszający gra sam przeciwko pozostałym graczom.
- c) Jeżeli wistujący zagra waleta, wówczas pozostali gracze mają obowiązek przebiccia, lub dołożenia waleta.
- d) W przypadku braku waletów, gracze dokładają dowolną kartę.
- e) Jeżeli wistujący zagra inną kartą niż walet, istnieje obowiązek przebijania, lub dokładania karty w tym samym kolorze.
- f) Jeżeli gracz nie ma kart w kolorze wistowanym, wówczas istnieje obowiązek przebijania lub dokładania waleta.
- g) Dopiero, gdy gracz nie ma kart w kolorze wistowanym, ani waletów, wówczas można dokładać pozostałe karty.
- h) Gran na wyjściu z waletem trefl i jakimkolwiek innym waletem, plus dwa asy, to samo podwójny kolor (as plus dama jest kartą wykładaną, podwójny kolor dama z 10 nie jest kartą wykładaną)
- i) Gracz dostający kontrę na grana może zmienić grę na zollo.

### **10. Licytacja:**

- a) Licytacja to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany.
- b) Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jaki zamierzają zgłosić kontrakt.
- c) Prowadzący licytację jako czwarty, zgłasza ewentualny kontrakt.
- d) Licytacja kończy się, gdy żaden z graczy nie zgłasza kolejnej zmiany do ustalonego kontraktu, mówiąc: „pas”.
- e) Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie zwykła gra (ewentualnie cicha)
- f) Zgłaszanie zolli, lub grana unieważnia wcześniejsze kontrakty.
- g) Zolla jest wyższym kontraktem od grana.
- h) W czasie licytacji można zgłaszać dla każdego kontraktu kontry i rekontry.
- i) Mogą być cztery kontry zwane kolejno: kontra, rekontra, hirsh, bok.

- j) Każda kontra podnosi stawkę o 100%.
- k) Za uzasadnione uznaje się tylko kontry, zgłaszane kolejno przez przeciwników danego kontraktu (Np: młodzi starym, lub grający zollę przeciw pozostałym graczom.).
- l) Grający zollę, lub grana, który zamierza wziąć wszystkie bitki (lewy), może to zgłosić w czasie licytacji dodając wyraz : „du”. Np.: zollę-du, grana-du.
- m) „Du” oznacza podwyższenie stawki o 100%.
- n) Przy rozliczeniu danej gry uwzględnia się wszystkie zgłoszone i uznane kontry, „du” oraz ewentualne boki, z tytułu bok-rundy. Łącznie, podwyższenie stawki na przelicytowany kontrakt, może wynosić 6400% stawki podstawowej.

### **11. Rozgrywka:**

- a) Rozgrywkę rozpoczyna gracz prowadzący licytację.
- b) Zawsze, o ile jest to możliwe, obowiązuje zasada przebijania starszą kartą.
- c) W przypadku braku kart silniejszych, należy dołożyć trumfa, a podczas grana należy dołożyć waleta.
- d) Podczas rozgrywki zabrania się:
  - przekazywania partnerowi jakichkolwiek sugestii
  - pokazywania kart
  - prowadzenia rozmów na temat rozgrywanej partii.
- e) Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry nie mogą ulec zmianie i gdy akceptują to pozostali gracze.

### **12. Słownik:**

- Bitka*- lew, lub wziętka
- Wyjście*- min. 26 pkt.
- Bok*- równa ilość pkt. (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

### **13. Zasady ogólne:**

- a) Kontry mogą być w obie strony, to znaczy młodzi starym i starzy młodym
- b) Zolla ma pierwszeństwo przed granem.
- c) Cicha może być „rzucona”, tzn. taka, której nie można przegrać z damą kier
- d) Nie można dać kontry samemu sobie na cichą, ale można rekontrować.
- e) Przy rzuceniu kart niewłaściwie (istnieje szansa na bitkę), dany gracz przegrywa razem z partnerem, a jeżeli sam grał zollo, gran, czy cichą, traktowane jest to jako przegranie gry; przy grze z partnerem traktowane jest jako kontra z wyjściem, ewentualnie tyle razy ile był kontrakt.
- f) Nie wolno obejrzeć bitki zamkniętej ze stołu.
- g) Cztery asy grają zolo doux.
- h) Obowiązuje „karta stół”
- i) Wszelkie niejasności rozwiązuje sędzia pomocniczy lub główny.

**14. Nie przebicie, lub nie dolozenie do koloru, traktowane jest jako przegrana gra z wyjściem, ale kontrakt liczony jest według licytacji.**

**15. Na wykładane zollo, cichą, czy gran przyjmuje się tylko kontrę bez re; na niewykładane może być kontra i rekontra.**

**16. Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji. Patrz punkt 18.**

**17. Gramy cztery boki, które są zaznaczone.**

**18. Gracz popełniający błąd, liczony jest jako sam przegrany; zollo, gran, cichą, odpisuje się tylko zawodnikowi, który zakontraktował grę.**

