



BASZKA MÉSTER SPORT

PARY- As♥

(Zasady gry)



1. Przy stole gra czterech graczy - talia 16 kart (asy, damy, walety, dziesiątki).
2. Zajmowanie miejsca przy stole - odbywa się według kolejności siadania do stolika lub przez losowanie najwyższej karty z tali do gry.
2A) Rozdający tasuje talię i daje ją do przełożenia graczowi poprzedzającemu. Rozdaje karty, cztery razy po jednej karcie każdemu z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na sobie kończąc.
3. Gra podzielona jest na dwa etapy:
 - A) ROZGRYWKA - karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po cztery. Gracz, który jest na wyjściu rozpoczyna zagrywkę.
 - B) LICYTACJA - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany. Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem. Prowadzący licytację kończy jako czwarty i zgłasza ewentualny kontrakt. Licytacja kończy się, gdy żaden z graczy nie zgłasza kolejnej zmiany do ustalonego kontraktu, mówiąc: „pas”. Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie ZWYKŁA GRA (ewentualnie CICHA). Każda kontra podnosi stawkę o 100%. Grający ZOŁO lub GRAN, który zamierza wziąć wszystkie bitki, może to zgłosić w czasie licytacji dodając odzywkę: „DU”, np.: ZOŁO – DU, GRAN – DU. Odzywka „DU” oznacza podwyższenie wartości stawki o 100%.
4. STARSZEŃSTWO KART, w zależności od zakontraktowanego kontraktu, jest następujące:
 - A) ZWYKŁA GRA, WESELE, CICHA, ZOŁO – BIEDA, ZOŁO, ZOŁO – DU, MÉSTER, BASZKA
TRUMFY: as♥, 10♥, dama♣, dama♠, dama♥, dama♦, walet♣, walet♠, walet♥, walet♦, as♦, 10♦
FELE: as♠, 10♠, as♣, 10♣
 - B) GRAN, GRAN – DU
TRUMFY: walet♣, walet♠, walet♥, walet♦,
FELE: as♥, 10♥, dama♥, as♣, 10♣, dama♣, as♠, 10♠, dama♠, as♦, 10♦, dama♦,
5. Punktacja poszczególnych kart (oczek): as – 11 pkt, 10 – 10 pkt, dama – 3 pkt, walet – 2 pkt.
6. RODZAJE GIER:
 - A) ZWYKŁA GRA - ma miejsce wówczas, gdy żadna ze stron nie zgłosiła kontraktu (gry). W takim przypadku STARYMI zostają zawodnicy, którzy posiadają As♥. Dwaj pozostali zawodnicy są MŁODYMI. Podział na strony: STARYCH i MŁODYCH, ujawnia się dopiero podczas rozgrywki. STARZY wygrywają łącznie, gdy zdobędą minimum 53 pkt. Wyjście dla STARYCH wynosi 27 oczek.
 - B) ZOŁO-BIEDA - honorowe ZOŁO, składające się z czterech 10 (dziesiątek).
 - D) GRAN - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53), w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
 - E) ZOŁO - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - F) GRAN – DU - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
 - G) ZOŁO-DU - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - H) MÉSTER - honorowe „ZOŁO – DU”, składające się z 4 Asów.
 - I) BASZKA - honorowe „ZOŁO – DU”, składające się z 4 dam - Korona BASZCZI - MÉSTER.
7. ZASADY OGÓLNE:
 - A) Kontry w kontrakcie liczymy tylko przeciwko przeciwnikowi tzn. w obliczeniu gry pominięte zostaną kolejne skontrowania zgłoszone przez tę samą stronę,
 - B) ZOŁO ma pierwszeństwo przed GRANEM.
 - C) ZOŁO – BIEDA jest niższym kontraktem od ZOŁO i GRAN.
 - D) Wyjście - dla MŁODYCH 26 oczek, dla STARYCH wynosi 27 oczek..
 - E) Bok - równa ilość oczek (po 52), wygrana MŁODYCH.
 - F) Gdy zawodnik z jednej PARY, popełni błąd (nie dołoży do koloru, nie przebije TRUMFA lub FELI i dana sytuacja wpłynie na wynik gry), PARA ponosi karę – 12 pkt. Zawodnicy z drugiej PARY otrzymują + 12 pkt.
 - G) Jeżeli zakontraktowano kontrakt np., pojedynczy STARY - ZOŁO, (zawodnik z PARY popełni błąd, nie dołoży do koloru, nie przebije TRUMFA lub FELI i dana sytuacja wpłynie na wynik gry), PARA przegrywa wylicytowany „kontrakt”, np. ZOŁO.

H) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji.

I) Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.

J) Cztery D (damy) grają - **BASZKA**, cztery AS (asy) grają - **MÉSTER**, cztery 10 (dziesiątki) grają **ZOLO - BIEDA**.

K) Na wykładane kontrakty, np.: GRAN, ZOLO, GRAN – DU, ZOLO – DU, nie przyjmuje się “kontry”. Natomiast na gry nie wykładane może być “kontra” i “rekontra”.

L) Wszelkie niejasności rozwiązuje sędzia główny.

BASZKA MÉSTER SPORT - PARY – tabela punktacji

Rodzaj gry	Wynik	Wyplata	Bez kontry	Kontra	Re-kontra	Bok	Hirsz
BASZKA	Wygrana	od każdego	10	X	X	X	X
Méster	Wygrana	od każdego	10	X	X	X	X
Zolo - du	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 10	20 20	40 40	X	X
Gran - du	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	10 10	20 20	40 40	X	X
Zolo	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	5 5	10 10	20 20	X	X
Gran	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	5 5	10 10	20 20	X	X
Zolo - bieda	Wygrana	od każdego	5	X	X	X	X
Gra zwykła	Wygrana STARYCH z wyjściem	MŁODZI - STARYM	1	2	4	8	16
	Wygrana MŁODYCH z wyjściem	STARZY - MŁODYM	2	4	8	16	32
	Wygrana STARYCH bez wyjścia	MŁODZI - STARYM	2	4	8	16	32
	Wygrana MŁODYCH bez wyjścia	STARZY - MŁODYM	4	8	16	32	64
	Wygrana STARYCH bez bitki	MŁODZI - STARYM	3	6	12	24	48
	Wygrana MŁODYCH bez bitki	STARZY - MŁODYM	6	12	24	48	96

Punktacja BASZKA MÉSTER SPORT seria 16, 24, 32, 40 - rozdań

(I) System punktacji za wynik końcowy rozgrywki przy stoliku:

Zwycięstwo - 2 pkt

Remis - 1 pkt

Przegrana - 0 pkt

Zwycięstwo różnicą ---- +100 pkt, (bonus 1 pkt)

Przegrana różnicą ---- -100 pkt, (kara -1 pkt)



Copyright © Kaszëbë Baszka