



BASZKA MESTER SPORT - As ♣ (Zasady gry)



- Przy stole gra czterech graczy - talia 16 kart (asy, damy, walety, dziesiątki).
 - Talia składa się z czterech kolorów: ♣-trefl, ♠- pik, ♥- kier i ♦- karo
 - Celem gracza jest uzyskanie maksymalnej liczby punktów z gry (rozdania).
- Zajmowanie miejsca przy stole - odbywa się według kolejności siadania do stolika lub przez losowanie najwyższej karty z tali do gry.
 - 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.
- Gra podzielona jest na dwa etapy:
 - LICYTACJA - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany.
 - Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem zegara. 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 wartość gry 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%.
 - ROZGRYWKA - karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, każdemu graczowi po cztery. Gracz, który jest na wyjściu rozpoczyna zagrywkę.
 - Bitka składa się z czterech kart, dokładanych po jednej od każdego z graczy w kolejności z kierunkiem wskazówek zegara, począwszy od zagrywającego. W każdej rozgrywce występują cztery bitki.
 - Bitkę zdobywa ten z graczy, który dołożył najsilniejszego TRUMFA.
 - Zdobywca poprzedniej bitki, jest zagrywającym do następnej.
 - Zdobywca bitki ma obowiązek ją zakryć i położyć przed sobą. Do zakrytej bitki nie wolno zaglądać.
 - Po zagraniu kolejni gracze mają w pierwszej kolejności obowiązek przebić wyższą kartą, jeśli nie posiadają mogą dołożyć dowolną kartę TRUMFA. Jeżeli nie posiadają TRUMFA mogą dołożyć FELE.
- STARSZEŃSTWO KART, w zależności od zakontraktowanego kontraktu, jest następujące:
 - ZWYKŁA GRA, WESELE, CICHA, ZOŁO – BIEDA, ZOŁO, ZOŁO – DU, MESTER, BASZKA TRUMFY: as ♣, as ♠, as ♥, 10 ♥, dama ♣, dama ♠, dama ♥, dama ♦, walet ♣, walet ♠, walet ♥, walet ♦, as ♦, 10 ♦
FELE: 10 ♠, 10 ♣
 - GRAN, GRAN – DU
TRUMFY: walet ♣, walet ♠, walet ♥, walet ♦,
FELE: as ♥, 10 ♥, dama ♥, as ♣, 10 ♣, dama ♣, as ♠, 10 ♠, dama ♠, as ♦, 10 ♦, dama ♦,
- Punktacja poszczególnych kart (oczek): as – 11 pkt, 10 - 10 pkt, dama -3 pkt. walet -2 pkt.
- RODZAJE GIER:
 - ZWYKŁA GRA - ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił kontraktu (gry) indywidualnego i nie wystąpiła CICHA. W takim przypadku STARYMI zostają gracze, którzy posiadają: damę: ♣ i ♠, a dwaj pozostali 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 26 oczek.
 - WESELE- może zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie STARE DAMY: ♣ i ♠. Zgłoszenie w czasie licytacji kontraktu WESELE oznacza, że grają ze sobą zgłaszający WESELE i gracz, który ma w ręku 10♥, (ewentualnie w kolejności dama ♥ lub dama ♦). Kto jest drugim STARYM ujawni się dopiero podczas rozgrywki. WESELE wolno zgłosić tylko w pierwszym okrażeniu licytacji. WESELNICY traktowani są wówczas razem jak STARZY w ZWYKŁEJ GRZE. W celu wygrania muszą łącznie zdobyć ponad połowę oczek (co najmniej 53) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
 - CICHA – gracz z CICHĄ jest pojedynczym STARYM, pozostali trzej są MŁODYMI. STARY rozgrywa grę indywidualnie przeciwko pozostałym, ale nie zgłasza tego faktu podczas licytacji. Liczy, że „po cichu” uda mu się zebrać ponad połowę oczek (co najmniej 53) i samodzielnie wygrać grę.
 - ZOŁO-BIEDA - honorowe ZOŁO, składające się z czterech 10 (dziesiątek).
 - 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.
 - 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.

- G) **GRAN – DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitków w grze z porządkiem siły kart właściwym dla GRANA.
- H) **ZOLO-DU** - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitków w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
- I) **MÉSTER** - honorowe ZOŁO – DU, składające się z 4 Asów.
- J) **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 GRAN.
- C) ZOŁO – BIEDA jest niższym kontraktem od ZOŁO i GRAN
- D) WESELE gra z 10 ♥ lub niższe wartości kart (damą ♥ lub damą ♦).
- E) CICHA na dobieciu z Asem ♣, gramy tylko z damą ♥ lub niższymi wartościami kart.
CICHA na dobieciu z Asem ♠ tylko niższe wartości kart
CICHA, nie gra z As ♣ i As ♠ - wykładane ZOŁO
- F) Nie można samemu dać sobie kontry na CICHĄ, ale można rekontrować.
- G) Wyjście - dla MŁODYCH i STARYCH po 26 oczek.
- H) Bok bez kontry - równa ilość oczek (po 52), wygrana MŁODYCH.
- I) Jeżeli wartość gry była kontrowana i jest bok – przegrana kontrujących, np. MŁODYCH
- J) Gdy zawodnik popełni błąd (nie dołoży do koloru, nie przebije TRUMFA lub FELI i dana sytuacja wpłynie na wynik gry), gracz ponosi karę – 12 pkt. Pozostali zawodnicy otrzymują po + 4 pkt.
- K) Jeżeli zakontraktowano kontrakt np., pojedynczy STARY - ZOŁO, (zawodnik popełni błąd, nie dołoży do koloru, nie przebije TRUMFA lub FELI i dana sytuacja wpłynie na wynik gry), przegrywa na tyle ile był wylicytowany „kontrakt”, np. ZOŁO.
- L) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji.
- N) Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.
- M) Cztery D (damy) grają **BASZKA**, cztery AS (asy) grają **MÉSTER**, cztery 10 (dziesiątki) grają **ZOŁO – BIEDA**.
- O) Na wykładane kontrakty, np.: GRAN, ZOŁO, GRAN – DU, ZOŁO – DU, nie przyjmuje się „kontry”. Natomiast na gry nie wykładane może być „kontra” i „rekontra”.
- P) Wszelkie niejasności rozwiązuje sędzia główny.

BASZKA MÉSTER SPORT – tabela punktacji za rodzaj gry

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
Cicha	Wygrana Przegrana	od każdego dla każdego	4 4	8 8	16 16	32 32	X
Wesele	Wygrana STARYCH z wyjściem	MŁODZI - STARYM	1	2	4	8	16
Gra zwykła	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 MĚSTER SPORT seria 16, 24, 32, 40 - rozdań

(I) System punktacji za miejsca przy stoliku:

1 miejsce - 5 pkt

2 miejsce - 3 pkt

3 miejsce - 1 pkt

4 miejsce - 0 pkt

Zawodnicy, którzy skończą rywalizację w danej serii z wynikiem dodatnim - mają zagwarantowaną dodatkową premię do podziału, w postaci 3 punktów - które im się dopisuje do punktacji wg. zajętych miejsc.

(II) System punktacji (aktywnej) przy wyniku dodatnim przy stoliku:

1 miejsce - 3 pkt

2 miejsce - 2 pkt

3 miejsce - 1 pkt

4 miejsce - 0 pkt



Copyright © Kaszëbë Baszka