

KOP Sportowy - As♥/10♣/10♠/10♥ (Zasady gry)

- Przy stole gra czterech graczy - talia 16 kart (asy, damy, walety, dziesiątki).
1A) Talia składa się z czterech kolorów: ♣-trefl, ♠- pik, ♥- kier i ♦- karo
1B) 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.
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.
- Gra podzielona jest na dwa etapy:
A) LICYTACJA - to ustalenie kontraktu, jaki będzie rozgrywany.
A1) Licytację prowadzi gracz kolejny po rozdającym karty, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem zegara. Prowadzący kończy licytację jako czwarty i zgłasza ewentualny kontrakt.
A2) 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).
A3) Każda kontra podnosi wartość gry o 100%. Zawodnik grający ZOŁO, który zamierza wziąć wszystkie bitki, może to zgłosić w czasie licytacji dodając odzywkę: DU, np.: ZOŁO – DU. Odzywka DU, oznacza podwyższenie wartości stawki o 100%.
B) ROZGRYWKA - Gracz, który jest na wyjściu rozpoczyna zagrywkę.
B1) 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.
B2) Bitkę zdobywa ten z graczy, który dołożył najsilniejszego TRUMFA.
B3) Zdobywca bitki, jest zagrywającym do następnej.
B4) Zdobywca bitki ma obowiązek ją zakryć i położyć przed sobą. Do zakrytej bitki nie wolno zaglądać.
B5) 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 OBCEGO.
- STARSZEŃSTWO KART, w zależności od zakontraktowanego kontraktu, jest następujące:
A) ZWYKŁA GRA, WESELE, CICHA, ZOŁO, ZOŁO – DU, KOP
TRUMFY: as ♥, 10 ♣, 10 ♠, 10 ♥, dama ♣, dama ♠, dama ♥, dama ♦, walet ♣, walet ♠, walet ♥, walet ♦, as ♦, 10 ♦
OBCE: as ♠, as ♣
- Punktacja poszczególnych kart (oczek): as – 11 pkt, 10 - 10 pkt, dama -3 pkt. walet -2 pkt.
- RODZAJE GIER w KOP Sportowy
A) 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 ♠. Pozostali dwaj zawodnicy są MŁODYMI. Podział na strony: STARYCH i MŁODYCH, ujawnia się dopiero podczas rozgrywki. STARZY wygrywają gdy zdobędą minimum 53 oczka.
B) 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 waleta ♣ (ewentualnie w kolejności ♠ lub ♥, w przypadku, gdy określone walety ma również STARY. Kto jest drugim STARYM ujawni się dopiero podczas rozgrywki, WESELE wolno zgłosić tylko w pierwszym okrążeniu 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.
C) 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.
D) 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.
E) ZOŁO-DU - licytujący (pojedynczy zawodnik grający indywidualnie przeciwko trzem pozostałym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.
F) KOP - honorowe „ZOŁO – DU”, składające się z czterech 10 (dziesiątek

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) Grający Wesele tzw. ogłoszone może licytować „kontrą”
- C) CICHEJ nie gramy przy „Asie kier z 10 trefl, pik i kier”- na dobieciu oraz przy „Asie kier i 10 trefl” w każdym innym miejscu
- D) Nie można samemu dać sobie kontry na CICHĄ, ale można rekontrować.
- E) Wyjście - dla MŁODYCH i STARYCH wynosi 26 oczek.
- F) Bok - równa ilość oczek (po 52), wygrana MŁODYCH - jeżeli nie było kontry.
- G) W GRZE ZWYKŁEJ i WESELU - strona kontrująca, przy równej liczbie oczek (po 52) - przegrywa
- H) Osoba, która zamierza grać ZOŁO i rozpoczyna grę, nie może przed wyjściem - zgłosić odzywki „pytam”. W przeciwnym razie ZOŁO już nie można grać.
- I) Gdy zawodnik popełni błąd (nie dołoży do koloru, nie przebiję TRUMFA lub OBCEJ i dana sytuacja wpłynie na wynik gry), gracz ponosi karę – 15 pkt. Pozostali zawodnicy otrzymują po + 5 pkt.
- J) Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji.
- K) Obowiązuje „karta stół” i nie wolno obejrzeć bitki zabranej ze stołu.
- L) Cztery 10 (dziesiątki) grają KOP – gra wykładana.
- M) Na wykładane kontrakty, np: ZOŁO, ZOŁO – DU, nie przyjmuje się ‘kontry’; na nie wykładane może być ‘kontra’ i ‘rekontra’.
- N) Wszelkie niejasności rozwiązuje sędzia główny.

KOP Sportowy – tabela punktacji za rodzaj gry

Rodzaj gry	Wynik	Wyplata	Bez kontry	Kontra	Rej	Bok	Słup
KOP	Wygrana	od każdego	10	X	X	X	X
Zolo - du	Wygrana	od każdego	10	20	X	X	X
	Przegrana	dla każdego	10	20			
Zolo	Wygrana	od każdego	5	10	20	X	X
	Przegrana	dla każdego	5	10	20		
Cicha	Wygrana	od każdego	4	8	16	X	X
	Przegrana	dla każdego	4	8	16		
Wesele Gra zwykła	Wygrana z wyjściem	od każdego dla każdego	1	2	4	8	X
	Wygrana bez wyjścia	od każdego dla każdego	2	4	8	16	X
	Wygrana bez bitki	od każdego dla każdego	3	6	12	24	X

Punktacja gry KOP Sportowy - 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)

1 miejsce - 3 pkt

2 miejsce - 2 pkt

3 miejsce - 1 pkt

4 miejsce - 0 pkt



Copyright © Kaszëbë Baszka