

## Baśka Czerwona (As ♥)- instrukcja bez granów /10.03.2020/

### I. Wiadomości wstępne.

1. Karty – punkty: Asy (4x11), 10-tki (4x10), Damy (4x3), Walety (4x2) = 104 pkt.
2. Siła kart od najsłabszej do najmocniejszej: **Fele**: 10 ♠, 10 ♣, A ♠, A ♣.  
**Trumfy**: 10 ♦, A ♦, W ♦, W ♥, W ♠, W ♣, D ♦, D ♥, D ♠, D ♣, 10 ♥, A ♥.
3. Rodzaje gry:

- zwykła gra: gra się parami, D ♣ z D ♠ (starzy) są parą. Dwaj pozostali są przeciwnikami.
- cicha: gdy gracz ma D ♣ i D ♠ i nie zgłasza „wesela” to gra sam przeciwko pozostałym. Jeżeli zgłosi „wesela” to jest to gra zwykła, a partnerem jest posiadacz W ♣ lub W ♠ lub W ♥ (starzy).
- zolo: gracz gra sam przeciwko pozostałym.

Wygrywa para lub gracz (cicha, zolo), który zgromadzi minimum 53 pkt.

- zolodu: gracz gra sam i musi wziąć wszystkie bitki.

### II. Licytacja.

- licytacje rozpoczyna zawsze gracz po lewej stronie rozdającego „pyta się”, następni po kolei licytują grę zwykłą: kontra(1) – rekontra(2) – bok(3) – hirsch(4), „wesela”, zolo, zolodu, pas.
- grający zolo lub zolodu przeciwnik może dać kontrę itd.
- licytacja kończy się po trzech następujących po sobie pasach.

### III. Rozgrywka.

1. Zawsze rozpoczyna grę gracz siedzący po lewej stronie rozdającego (jak w licytacji).
2. Po wyjściu z dowolnej feli gracz, który posiada drugą fele w tym kolorze (A ♠ = 10 ♠, 10 ♣ = A ♣). Musi ją dołożyć jak przyjdzie na niego kolej. Jeżeli nie musi dołożyć to nadbija dowolnym trumfem, jeżeli nie może nadbić to dokłada trumfa, jeżeli nie ma trumfa to dowolną fele.
3. Po wyjściu z trumfa każdy następny gracz nadbija dowolną posiadaną wyższą kartą, jeżeli nie może nadbić to dokłada dowolnego trumfa. Jeżeli nie posiada trumfa to dowolną fele.
4. Bitkę bierze gracz, który położył najwyższą kartę z wszystkich czterech graczy.
5. Następnie ten sam gracz wychodzi z dowolnej posiadanej karty.
6. I tak dalej aż zostaną rozegrane 4 bitki.
7. Po rozgrywce liczy się punkty i odpowiednio zapisuje.

### IV. Punktacja:

punkty dla „starych” jak wygrają





	Zwykła gra	Kontra (1)	Rekontra (2)	Bok (3)	Hirsch (4)
Z wyjściem	1	2	4	8	16
Bez wyjścia	2	4	8	16	32
Bez bitki	3	6	12	24	48

punkty dla „młodych” jak wygrywają **x2**

- **wyjście: starzy – 27pkt, młodzi – 26pkt.**
- cicha – 4pkt; zolo – 5pkt; zolodu – 10pkt; kontra na te gry x2, a rekontra x4 itd.
- wygrywający ma zapis na +, przegrywający na -, np. zolo wygrane +15, przegrani po -5.
- ilość rozdań w rundzie i rund w turnieju zależy od organizatora (najczęściej: 5 rund po 32 rozdania).
- punktacja za miejsce w rundzie: I – 6pkt; II – 4pkt; III – 2pkt; IV – 0pkt. (przy równej ilości małych punktów dzieli się duże punkty). Do klasyfikacji uwzględnia się również punkty małe, które zdobył gracz w rundach (+, -).

## GRAN-DU w Baŝce – instrukcja gry z granami /10.03.2020/

### V. Wiadomości wstępne.

4. Karty – punkty: Asy (4x11), 10-tki (4x10), Damy (4x3), Walety (4x2) = 104 pkt.
5. Siła kart od najsłabszej do najmocniejszej:  
**Fele**: Damy, 10, Asy.  
**Trumfy**: W , W , W , W .
6. Rodzaje gry:
  - GRAN – należy zdobyć min. 53 pkt.
  - GRANDU – należy wziąć wszystkie bitki.

### VI. Licytacja.

Gracz gdy nadejdzie jego kolej licytuje GRAN (jeżeli przedtem nie zostało zgłoszone ZOŁO lub ZOŁODU). GRANDU jest wyższe od ZOŁO i zwykłej licytacji, a niższe od ZOŁODU.

### VII. Rozgrywka.






















1. Po wyjściu z Waleta trzeba nadbić Waletem lub dołożyć Waleta.
2. Po wyjściu z każdej inne karty należy obowiązkowo nadbić lub dołożyć kartę w tym samym kolorze.
3. Jeżeli brak do koloru to obowiązkowo nadbić Waletem lub dołożyć Waleta.
4. Jeżeli brak to każdą inną posiadaną kartę.
5. Biorący bitkę wychodzi do następnej bitki. I tak do końca rozdania.

### VIII. Punktacja:

	Bez kontry	Kontra (1)	Rekontra (2)	Bok (3)	Hirsch (4)
GRAN	5	10	20	40	80
GRANDU	10	20	40	80	160

## Baŝka Czarna As-Krzyż – instrukcja /10.03.2020/

Różnice od Baŝki Czerwonej:

1. Siła kart od najsłabszej do najmocniejszej:  
**Fele**: 10 , 10 ,  
**Trumfy**: 10 , A , W , W , W , W , D , D , D , D , 10 , A , A , A .
2. **Wesele** (D , D ) gra razem z 10  lub D  lub D .
3. **Wyjście starych – 26pkt.**

Pozostałe zasady i punktacja jak w Baŝce Czerwonej.