

## „BAŚKA” z asem i czterema obcymi – przepisy gry

### 1. Pojęcie gry w „BAŚKĘ”

1.1 „BAŚKA” jest grą w karty dla czterech osób. Można też grać w pięć osób, trzy lub dwie. W każdej grze mamy podział na „starych” i „młodych”. W „zwykłej grze” oraz zgłoszonym „weselu”, mamy dwóch „starych” i dwóch „młodych”. W pozostałych grach jest zawsze jeden „stary” i trzech „młodych”.

1.2 Gra w „BAŚKĘ” powstała na Kaszubach na przełomie I i II połowy XIX wieku.

1.3 Cztery damy w jednym ręku nazywane są „Baśką”, Stąd pochodzi nazwa gry.

### 2. Karty do gry w „BAŚKĘ”

2.1 Talia składa się z 16-kart złożonych z asów (A), dam (D), waletów (W) i dziesiątek (10) w czterech kolorach – krzyż , - pik , - serce  - karo .

2.2 Karty mają następujące wartości:

As 11 oczek, 10 (dziesiątka) 10 oczek, Dama 3 oczka, Walet 2 oczka

W talii razem są 104 oczka.

### 3. Rodzaje gry w „BAŚKĘ”

3.1 „BAŚKA” – to honorowe „ZOŁO - DU” („KORONA BAŚKI”), składające się z 4 dam. Jest to najwyższa do zgłoszenia gra.

3.2 „ZOŁO – DU” - licytujący (pojedynczy „STARY” gra przeciwko 3 „MŁODYM”) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.

3.3 „GRAN – DU” - licytujący (pojedynczy „STARY” gra przeciwko 3 „MŁODYM”) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek w grze z porządkiem siły kart właściwym dla grana.

3.4 „ZOŁO” - licytujący (pojedynczy „STARY” gra przeciwko 3 „MŁODYM”) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53) w grze ze zwyczajnym porządkiem siły kart.

3.5 „GRAN” - licytujący (pojedynczy „STARY” gra przeciwko 3 „MŁODYM”) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53) w grze z porządkiem siły kart właściwym dla grana.

3.6 „CICHA” - gracz z „cichą” (ma jednocześnie obie stare damy) jest pojedynczym „STARYM”, pozostali trzej to „MŁODZI”. „STARY” rozgrywa grę sam przeciwko pozostałym i nie zgłasza tego podczas licytacji. Zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53).

3.7 „WESELE” - może zgłaszać ten gracz, który ma jednocześnie obie stare damy:  i . (podczas licytacji deklaruje „wesele”) „Wesele” oznacza, że grają ze sobą zgłaszający „wesele” i gracz, który ma w ręku waleta  (ewentualnie  gdy zgłaszający ma wesela trefl lub  gdy zgłaszający ma waleta trefl i pik). „Weselnicy” traktowani są jak „starzy” w zwykłej grze.

3.8 „GRA ZWYKŁA” - ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił kontraktu (gry) i nie wystąpiła „cicha”. W takim przypadku „STARYMI” zostają gracze, którzy posiadają: „DAME” pikową i krzyżową, a dwaj pozostali są „MŁODYMI”. Podział na strony „STARYCH” i „MŁODYCH” ujawnia się dopiero podczas rozgrywki.

### 4. Porządek - znaczenie kart w „BAŚCE”

4.1 Starszeństwo kart, w zależności od przelicytowanego kontraktu, jest następujące, jeżeli z asem  jako najstarszym trumfem:

W przypadku „zwykłej gry”, „wesela”, „cichej”, „zola”, „zola – du”:

Trumfy:

- As ♠, 10 ♠, Dama ♠, Dama ♠, Dama ♠, Dama ♠, Walet ♠, Walet ♠, Walet ♠, Walet ♠, As ♠, 10 ♠

Fele (obce):

- As ♣, As ♣, 10 ♣, 10 ♣

4.2 W przypadku wylicytowania „gran” lub „gran – du”:

Trumfy:

- Walet ♠, Walet ♠, Walet ♠, Walet ♠

Fele:

- As, 10, dama ♣, As, 10, dama ♣, As, 10, dama ♣, As, 10, dama ♣

5. Wyznaczanie miejsc w „BAŚCE”

Kolejność miejsc przy stoliku jest losowana przez wylosowanie najwyższej karty trumf albo ustalana. Zawodnik (I) wybiera swoje miejsce, a pozostali zawodnicy siadają według kolejności losowania.

6. Rozdawanie kart w „BAŚCE”

1. Pierwszego rozdającego karty wyznacza się przez losowanie poprzez wyciągnięcie najwyższej karty trumf.
2. Rozdający karty ma obowiązek dokładnie wymieszać (przetasować) karty oraz dać do przełożenia sąsiadowi z prawej strony. Karty pozostałe na stole kładzie na te, które są odłożone, a następnie rozdaje się karty z góry.
3. Przełożenie kart jest obowiązkowe. Przekładający karty powinien przełożyć co najmniej jedną kartę.
4. Karty rozdaje się pojedynczo, zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz otrzymuje po cztery karty.
5. Jeżeli przy rozdawaniu kart z winy albo współwiny tasującego doszło do odwrócenia kart, to należy powtórzyć tasowanie kart.
6. Jeżeli przy rozdawaniu kart zawodnik otrzyma więcej niż 4 karty, to tasowanie należy powtórzyć.
7. Reklamacje dotyczące tasowania, przekładania oraz sposobu rozdawania kart, należy zgłosić przed podniesieniem kart ze stołu.
8. Po rozegraniu rozdania (rundy) rozdającym jest kolejny gracz (zgodnie z obrotem wskazówek zegara).

7. Licytacja kart w „BAŚCE”

1. Po rozdaniu kart następuje licytacja. W wyniku licytacji ustalony zostaje rodzaj gry, ewentualne kontry oraz wyłonione zostają strony rozgrywki: współpartnerzy i przeciwnicy - dwóch lub jeden „stary” oraz przeciwnicy „starego” lub „starych”, odpowiednio dwóch lub trzech „młodych”.
2. Licytację rozpoczyna gracz następny po rozdającym, pytając pozostałych graczy, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, jaki zamierzają zgłosić kontrakt. Po nim licytują według (zgodnie z obrotem wskazówek zegara) pozostali gracze. Licytacja może mieć kilka okrążeń i kończy się, gdy wszyscy gracze spasują. Odzywka licytującego polega na spasowaniu (gracz mówi „pas” albo „porządek”), zgłoszeniu gry lub skontrowaniu.
3. Nie zgłoszenie żadnego kontraktu oznacza, że rozgrywana będzie „zwykła gra” (ewentualnie „cicha”).
4. Zgłoszenie wyższej gry unieważnia wszystkie wcześniejsze kontry, np. „zola”, „gran” unieważnia wcześniejsze kontrakty.
5. „Zola” jest wyższym kontraktem niż „ gran”.
6. W czasie licytacji można zgłaszać dla każdego kontraktu kontry i rekontry.
7. Mogą być cztery kontry zwane kolejno: „kontra”, „rekontra”, „bok”, „hirsh”. Każde skontrowanie podwaja wartość gry.
8. Każda kontra podnosi stawkę o 100%.
9. Za uzasadnione uznaje się tylko kontry, zgłaszane kolejno przez przeciwników danego kontraktu (np: „MŁODZI” - „STARYM” lub „MŁODZI”, pojedynczemu „STAREMU” grającemu np. „ZOŁO”). Skuteczne jest tylko kontrowanie przeciwko przeciwnikowi tzn. w

obliczeniu gry pominięte zostaną kolejne skontrowania zgłoszone przez tę samą stronę np. „MŁODY” – „MŁODEMU”, liczy się jako jedna kontra

10. „STARY” może kontrować jako pierwszy w „grze zwykłej” i „weselu”, natomiast podczas grania gier solowych nie może kontrować jako pierwszy - może oddać.
11. „STARY” mający na ręce dwie stare damy może zgłosić „wesele”, lub grać cichą. „Wesela” nie można zgłosić po zakończeniu licytacji (cztery pasy) lub gdy inny gracz zgłosi zolo, zolo-du, gran, lub gran-du. „Wesela” nie można też zgłosić jeśli wcześniej zalicytowało się „rekontre”, „bok” lub „hirsh” w odpowiedzi na skontrowaną cichą.
12. Grający „zolo”, lub „gran”, który zamierza wziąć wszystkie bitki (lewy), może to zgłosić w czasie licytacji dodając wyraz : „DU”. np.: „ZOLO - DU”, „GRAN - DU”.
13. „DU” oznacza podwyższenie stawki gry o 100%.
14. 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.
15. Wynik licytacji nazywamy kontraktem np. „ZOLO – STARY” z kontrą „MŁODYCH”.
16. Licytację, kończą cztery kolejne pasy, a trzy po ostatnim zgłoszeniu lub skontrowaniu kończą licytację ostatecznie i nieodwołalnie.

#### 8. Przebieg gry w „BAŚKĘ”

1. Nie wolno wychodzić kartą przed zamknięciem licytacji.
2. Pierwszym zagrywającym jest gracz po lewej stronie rozdającego (ten sam, który rozpoczął licytację - pytał).
3. Zagrana karta nie może być cofnięta. Obowiązuje zasada „karta stół”. Nieuprawnione zagranie kończy grę. Jeżeli gra jest już rozstrzygnięta, to strona winna wygrywa z dotychczas osiągniętymi oczkami.
4. Nieuprawnione zagranie przed rozstrzygnięciem gry albo inne wykroczenie regulaminowe jest traktowane jako przegrana gra z wyjściem winnego gracza, ale kontrakt liczony jest według licytacji.
5. Strona winna wykroczeniu na żądanie strony niewinnej musi kontynuować grę. Wykroczenie uważa się za niebyłe.
6. Podczas rozgrywki zabrania się: przekazywania partnerowi jakichkolwiek sugestii, pokazywania kart, prowadzenia rozmów na temat rozgrywanej partii, zachowań nieetycznych

#### 9. Kolejność dokładania kart w „BAŚCE”

1. Po zagranie zagrywającego gracza, najpierw dokłada kartę sąsiad po lewej stronie, następnie kolejni gracze. Gracze muszą dołożyć dowolną kartę zagranego koloru („fela”) albo dołożyć „trumf”, jeżeli jest to możliwe.
2. Zagrywający ma prawo użyć do zagrywki dowolnej wybranej przez siebie karty.
3. Po zagranie z „feli” kolejni gracze mają w pierwszej kolejności obowiązek dołożyć brakującą do koloru „felę” (asa do 10, 10 do asa), jeśli taką posiadają lub biją „trumfem”.
4. Jeśli zjazd był z „trumfa” lub gracz nie posiada brakującej „feli”, ma on obowiązek przebić karty w bitce „trumfem” wyższym od najstarszego w bitce; jeśli gracz nie może przebić kart leżących w bitce dokłada dowolnego „trumfa”; jeśli zaś ma już tylko same „fele” – dokłada dowolną z nich.
5. Dokładanie do bitki w „granie” - po zagranie w kolor np. □ kolejni gracze mają w pierwszej kolejności obowiązek dołożyć brakujące do danego koloru karty, jeśli takie posiadają. Jeżeli nie posiadają koloru przebijają „trumfem” (waletem) lub dokładają dowolną „felę”.
6. Jeżeli zjazd był z „trumfa” (waleta) lub gracz nie posiada karty w kolorze zagrywki, ma on obowiązek przebić karty w bitce waletem wyższym od najstarszego w bitce; jeśli gracz nie

może przebić kart leżących w bitce dokładnie dowolnego waleta; jeżeli waletów nie ma – dokładnie dowolną kartę.

7. Nie przebicie lub nie dołożenie do koloru traktowane jest jako przegrana gra z wyjściem, ale kontrakt liczony jest według licytacji.
8. Gracz popełniający błąd liczony jest jako sam przegrany: „ZOLO”, „GRAN”, „CICHA”, odpisuje się tylko zawodnikowi, który zakontraktował grę.
9. Gracz, który pokazuje karty i nie jest pojedynczym „STARYM”, zobowiązuje się do wzięcia samodzielnie wszystkich pozostałych bitek i przegrywa automatycznie (razem ze swoim partnerem), jeżeli tak się nie stanie. Tak samo traktuje się przypadkowe odkrycie (np. w wyniku wypadnięcia) jednej lub kilku kart. W przypadku pojedynczego „STAREGO” („zolo”, „gran”, „cicha”) pokazanie kart nie jest karane (bo młodzi z tego powodu nic nie tracą).
10. Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry nie ulegną zmianie, i gdy akceptują to pozostali gracze.
11. Strona, której gracz zagrał poza kolejnością lub wyklada kartę przed swoją kolejką a zagranie takie ma wpływ na losy gry, przegrywa.

## 10. Gry skrócone w „BAŚCE”

1. Wszystkie gry powinny być grane do końca.
2. Jednak „STARY” w wyniku wylicytowanego kontraktu może rzucić karty, jeżeli posiada najwyższe karty wylicytowanego kontraktu, np. „baškę” – cztery damy, „zolo - du” – najwyższe cztery „trumfy”, „gran - du” – cztery walety lub na wyjściu dwa czarne walety z asami lub jednym kolorem.
3. Rzucanie kart przed zakończeniem rozgrywki jest możliwe wyłącznie wówczas, gdy losy dalszej gry są rozstrzygnięte.

## 11. Bitka w „BAŚCE”

1. Bitka składa się z czterech kart dokładanych po jednej od każdego z graczy w kolejności zegarowej, począwszy od zagrywającego. W każdej rozgrywce występują cztery bitki.
2. Bitkę zdobywa ten z graczy, który dołożył najsilniejszego „trumfa”, a w przypadku, gdy w bitce nie ma żadnego „trumfa”, ten z graczy, który dołożył najsilniejszą kartę w kolorze zagrywki.
3. Zdobywca bitki ma obowiązek ją zakryć i położyć przed sobą. Do zakrytej bitki nie wolno zaglądać.
4. Zdobywca bitki jest zagrywającym do następnej bitki.
5. Powtórne oglądanie bitki (zakrytej), liczenie oczek przez jednego współgrającego kończy grę z konsekwencjami jak przy popełnionym błędzie. Przed kolejnym wyjściem można poprosić o pokazanie bitki jeśli zbyt szybko została zakryta i któryś z graczy nie zdążył jej zobaczyć.

## 12. Reguły podstawowe

1. Podstawowym celem gry w „BAŠKĘ” jest przestrzeganie zasad oraz przepisów dotyczących „BAŠKI” oraz popularyzacja tej gry i jej rozkrzewienie.
2. Wszystkich uczestników grających w „BAŠKĘ” w każdej sytuacji powinna cechować postawa fair play zgodna z zasadami sportowej rywalizacji.
3. Karty powinny być rozdawane w sposób uniemożliwiający ich podglądanie przez uczestników gry. Podniesienie rozdanych kart powinno nastąpić po rozdaniu wszystkich kart pomiędzy uczestników gry.
4. Każdy gracz ma obowiązek podnieść karty oraz trzymać je w sposób uniemożliwiający widzenie ich koszulek przez pozostałych uczestników gry.

5. Każdy gracz zakrywa na stole swoje bitki.
6. Nie wolno głośno liczyć „trumfów” oraz oczek.
7. Gra może być zakończona po rozegraniu jednego rozdania, gdy losy dalszej gry są rozstrzygnięte. Runda składa się z czterech rozdań.

#### 14. Wartościowanie gry w „BAŚKĘ”

##### 14.1 Punktacja – tabela punktacji

Rodzaj gry	Wynik	Wyplata	Bez kontry	Kontra	Re-kontra	Bok	Hirsz
Baśka	wygrana	od każdego	10	X	X	X	X
Zolo - du	wygrana	od każdego	10	20	40	80	160
	przegrana	dla każdego	10	20	40	80	160
Gran - du	wygrana	od każdego	10	20	40	80	160
	przegrana	dla każdego	10	20	40	80	160
Zolo	wygrana	od każdego	5	10	20	40	80
	przegrana	dla każdego	5	10	20	40	80
Gran	wygrana	od każdego	5	10	20	40	80
	przegrana	dla każdego	5	10	20	40	80
Cicha	wygrana	od każdego	4	8	16	32	64
	przegrana	dla każdego	4	8	16	32	64
Wesele 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

##### 14.2. Wartości gier w „Baśkę”

1. Wartości pojedynczych gier (rund) w „BAŚKĘ” są wyrażone punktami. Na wartość punktową ma wpływ wylicytowany kontrakt, przyjęte kontry oraz osiągnięte lub nieosiągnięte wyjście grających.
2. Każda wygrana lub przegrana gra musi być odnotowana w protokole stolikowym z liczbą punktów przysługujących za wylicytowany kontrakt.
3. Zależnie od wygranej/przegranej, rodzaju gry, ewentualnych kontr i premii wylicza się wartość gry wyrażoną w punktach. Gracze otrzymują punkty dodatnie za wygraną i ujemne za przegraną. Punkty dodaje się do punktów, które zawodnik posiada w danej chwili, a więc odpisujemy – lub dopisujemy +.

(+ i – zawsze muszą dać wyniki zerowy po zsumowaniu)