

ZASADY GRY

1) Podstawy:

1. W grze bierze udział 4 graczy.
2. Gra się 16-kartową talią złożoną z asów(A), dam (D), waletów (W) i dziesiątek (10) w czterech kolorach ♣- trefl, ♠- pik, ♥- kier i ♦- karo.
3. Celem gracza jest uzyskanie maksymalnej liczby punktów z gry (rozdania).
4. Pierwszego rozdającego karty wyznacza się poprzez losowanie. Po rozegraniu rozdania rozdającym jest kolejny gracz (zgodnie z obrotem wskazówek zegara).
5. Rozdający tasuje talię, daje do przełożenia graczowi go poprzedzającemu i rozdaje karty, cztery razy po jednej karcie każdemu z graczy, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, na sobie kończąc.
6. Każda gra składa się z dwóch faz: licytacji i rozgrywki.

2) Licytacja

















1. W wyniku licytacji ustalony zostaje rodzaj gry, ewentualne kontry oraz wyłonione zostają strony rozgrywki: współpartnerzy i przeciwnicy - dwóch lub jeden „Stary” oraz przeciwni im (jemu) odpowiednio dwóch lub trzech „Młodych”.
2. Licytację rozpoczyna gracz następny po zagrywającym. Po nim licytują kolejno (zgodnie z obrotem wskazówek zegara) kolejni gracze. Licytacja może mieć kilka okrążeń i kończy się, gdy wszyscy gracze spasują.
3. Odzywka licytującego polega na spasowaniu (gracz mówi „pas” albo „dobrze”), zgłoszeniu gry lub skontrowaniu.
4. Gry można zgłaszać w następującym porządku: **wesele, zolo, zolo du**. Po zgłoszeniu gry wyższej nie wolno zgłosić gry niższej.
5. Kontrować można do maksymalnie 4 stopnia: „kontra”, „rej”, „bok”, „słup”. Każde skontrowanie podwaja wartość gry. Skuteczne jest tylko kontrowanie przeciwko przeciwnikowi tzn. w obliczeniu gry pominięte zostaną kolejne skontrowania zgłoszone przez tę samą stronę. Przy grach z pojedynczym Starym (zole, cicha), Stary nie może kontrować jako pierwszy.
6. Zgłoszenie wyższej gry unieważnia wszystkie wcześniejsze kontry.
7. Cztery kolejne pasy, a trzy po ostatnim zgłoszeniu lub skontrowaniu, kończą licytację ostatecznie i nieodwołalnie.

3) Rodzaje gier

8. **Zolo du** – licytujący (pojedynczy stary przeciwko 3 młodym) zobowiązuje się do wzięcia wszystkich czterech bitek.

9. **Zolo** – licytujący (pojedynczy stary przeciwko 3 młodym) zobowiązuje się do wzięcia ponad połowy oczek (co najmniej 53).
10. **Wesele** – licytujący ogłasza posiadanie obu starszych dam (treflowej i pikowej), w wyniku czego starym obok niego zostanie posiadacz najstarszego spośród waletów, którego nie ma zgłaszający „wesele” (tzn. waleta trefl, dalej waleta pik, a ostatecznie waleta kier). Kto jest drugim Starym ujawni się dopiero podczas rozgrywki. Wesele wolno zgłosić tylko w pierwszym okrażeniu licytacji.
11. **Cicha** – nie występuje jako odzywka w licytacji, a ujawnia się dopiero podczas rozgrywki, gdy gracz posiadający obie starsze damy (treflową i pikową) nie zgłosił „wesela” (nie musi), a nikt nie zgłosił gry wyższej (zoli). Gracz z cichą jest pojedynczym Starym, pozostali trzej są Młodymi.
12. **Gra zwyczajna** – ma miejsce wówczas, gdy żaden z licytujących nie zgłosił któregoś z w/w rodzajów i nie wystąpiła „cicha”. W takim przypadku Starymi zostają posiadacze dam pikowej i treflowej, a dwaj pozostali są Młodymi. Podział na strony: Starych i Młodych, ujawnia się dopiero podczas rozgrywki.

4) Porządek kart

1. A ; 10 ; 10 ; 10 ; D ; D ; D ; D ; W ; W ; W ; W ; A ; 10 ;
2. Są dwa „obce”: as  i as . Obce różnych kolorów w rozgrywce się nie przebijają.

5) Rozgrywka

1. Niezależnie od rodzaju gry pierwszym zagrywającym jest gracz po lewej stronie rozdającego (ten sam, który rozpoczął licytację).
2. Bitka składa się z czterech kart, dokładanych po jednej od każdego z graczy w kolejności z kierunkiem wskazówek, począwszy od zagrywającego. W każdej rozgrywce występują więc cztery bitki.
3. Bitkę zdobywa ten z graczy, który dołożył najsilniejszego trumfa.
4. Zdobywca poprzedniej bitki, jest zagrywającym do następnej.
5. Zdobywca bitki ma obowiązek ją zakryć i położyć przed sobą. Do zakrytej bitki nie wolno zaglądać.
6. Zagrywający ma prawo użyć do zagrywki dowolnej wybranej przez siebie karty.
7. Po zagranie kolejni gracze mają w pierwszej kolejności obowiązek przebić wyższą kartą, jeśli nie posiadają mogą dołożyć dowolną kartę „trumfa”, a dopiero jeśli nie posiadają „trumfa” mogą dołożyć asa obcego.

6) Wynik gry

1. Gra „Zolo du” jest wygrana przez Starego jeśli wziął on wszystkie bitki, w przeciwnym wypadku gra jest przez niego przegrana, a wygrana przez Młodych.

2. W pozostałych grach poza „Zolo du”, gra jest wygrana przez pojedynczego Starego (zolo, cicha) lub parę Starych gdy uzyskali oni razem w zdobytych przez siebie bitkach co najmniej 53 oczka, w przeciwnym wypadku gra jest przez niech przegrana, a wygrana przez Młodych.
3. Oczka liczy się następująco:
 - 11 oczek za każdego asa,
 - 10 oczek za każdą dziesiątkę,
 - 3 oczka za każdą damę,
 - 2 oczka za każdego waleta.
 - w zdobytych bitkach. Razem w talii są więc 104 oczka. Z uwagi na wysoką wartość, asy i dziesiątki nazywane są „całymi”

7) Wartość gry

1. 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.
2. Suma wartości strony przegranej jest liczbą ujemną przeciwną do sumy wartości strony wygrywającej. Suma punktów wszystkich graczy wynosi zawsze zero.

8)Punktacja

Gra		bez kontry	z kontrą	z rejem	z bokiem	Ze słupem
Zwyczajna	z wyjściem	1	2	4	8	16
	bez wyjścia	2	4	8	16	32
	bez bitki	3	6	12	24	48
Zolo	normalna	5	10	20	X	X
Zolo du	normalna	10	20	40	X	X
Cicha	normalna	4	8	16	32	X