

CEL GRY:

Celem gry jest zebranie jak największej liczby punktów.

PRZYGOTOWANIE DO GRY:

Do gry potrzebne będą **52 karty od 2 do asa**. Najmocniejszą kartą w grze jest as, naj słabszą dwójka. Na początku należy wybrać **ROZDAJĄCEGO**, który co runda zmienia się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Każdy gracz otrzymuje **po 16 kart**. Pozostałe **4 karty** przeznaczone są na **musik** dla **ZAGRYWAJĄCEGO** (gracza po lewej stronie od **ROZDAJĄCEGO**). W celu przygotowania musika **ROZDAJĄCY** co którąś kartę z rozdania **kładzie zakrytą** na stole i dalej kontynuuje rozdawanie kart. Na musik nie może być przeznaczona pierwsza i ostatnia karta z rozdania. Nie jest też dozwolone odkładanie na musik dwóch kolejnych kart z rzędu.

PRZEBIEG GRY:

Cała gra składa się z **18 rozgrywek, po 6 dla każdego gracza** (do odhaczania przeprowadzonych rozgrywek służy tabela wyników). Grę rozpoczyna **ZAGRYWAJĄCY** – gracz po lewej stronie od **ROZDAJĄCEGO**.

Na podstawie pierwszych 6 rozdanych kart musi wybrać 1 z 6 możliwych rozgrywek:

- **4 rozgrywki atutowe**, po jednej w każdym z kolorów: ♥, ♠, ♦, ♣ (zbieramy jak najwięcej lew),
- **1 bez atu (BA)** – bez obranego koloru atutowego (zbieramy jak najwięcej lew),
- **1 bez lew (BL)** – bez obranego koloru atutowego (zbieramy jak najmniej lew).

Minimalna liczba lew, jaką gracze muszą pobrać w grach atutowych (♥, ♠, ♦, ♣) i bez atu (BA):

ROZDAJĄCY	3
ZAGRYWAJĄCY	8
TRZECI	5

Liczba lew, jaka **zabraknie** graczom do **zrealizowania planu**, oznacza dla nich **punkty ujemne**.

Liczba lew, jaką gracze zdobędą **ponad plan**, oznacza dla nich **punkty dodatnie**.

Maksymalna liczba lew, jaką gracze mogą pobrać w grze bez lew (BL):

ROZDAJĄCY	8
ZAGRYWAJĄCY	3
TRZECI	5

Każda lewa **więcej niż maksymalna możliwa** oznacza **punkt ujemny** dla graczy.

Każda lewa **mniej niż maksymalna możliwa** oznacza **punkt dodatni** dla graczy.

Po wybraniu typu rozgrywki, **ZAGRYWAJĄCY** pobiera do siebie pozostałe 10 kart z rozdania i **4 karty z musika** (karty z musika należy pokazać wszystkim graczom). Następnie z **całego wachlarza** swoich kart **odrzuca 4 karty** na bok (te karty pozostają zakryte i nie będą brały udziału w tej konkretnej rozgrywce).

Począwszy od **ZAGRYWAJĄCEGO**, kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara wyklada kartę na środek stołu. Gracz, który **przebijie pozostałe karty**, pobiera lewą do siebie i jako pierwszy wyklada kolejną kartę. Poniżej główne zasady dotyczące zagrywania kart:

- Gracze mają **obowiązek dorzucania** kart w **kolorze wyjścia!**
- **Nie ma obowiązku przebijania kartą starszą** (można zatrzymywać karty na później).
- **Jest obowiązek przebijania kartą atutową**, gdy skończą się karty w kolorze wyjściowym.

PUNKTACJA

Po każdej rozgrywce naliczane są punkty zgodnie z zasadą powyżej i zapisywane w tabeli wyników (patrz rys. po prawej). Suma punktów wszystkich graczy w danej rozgrywce zawsze równa jest 0.

WYMIANA KART (dodatkowa opcja gry):

Na początku kolejnej rozgrywki gracz, który w poprzednim rozdaniu zdobył punkty dodatnie, może wymienić karty u graczy, którzy zdobyli punkty ujemne (1 pkt = 1 karta). Jeśli punkty dodatnie zdobyło dwóch graczy, jako pierwszy wymienia ten, który w danym rozdaniu ma do zdobycia większą liczbę lew. Gracz, który otrzymał kartę do wymiany, musi oddać **najwyższą w danym kolorze**, jeżeli nie ma wyższej, to zwraca ją właścicielowi.

- Nie można wymieniać kart w **kolorze atutowym**.
- Nie wymienia się kart w przypadku **rozgrywek bez atu (BA) i bez lew (BL)**.

ZAKOŃCZENIE GRY:

Po rozegraniu 18 partii **wygrywa ten gracz**, który w podsumowaniu ogólnym **zdołał zdobyć największą liczbę punktów**.

LEWA	– karty pobrane jednokrotnie podczas gry przez jednego z graczy. W przypadku 3-5-8, jedna lewa to 3 karty pobrane ze stołu.
BL	– bez lew – runda, w której zbieramy jak najmniej lew.
ATUT	– kolor wiodący - karty w tym kolorze przebijają inne, pozostałe karty.
BA	– bez atu – runda, w której liczy się tylko ranga kart.
♥	– kier (serce)
♠	– pik (wino)
♦	– karo (dzwonek)
♣	– trefl (żołądz)

TABELA WYNIKÓW

GRACZ	AGA	JAN	OLA
♥			
♠			
♦			
♣			
BL			
BA			
PUNKTACJA			
1	-2	-1	+3
2	+1	-3	+2
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
SUMA			