

BAŚKA - Taktyka gry

Wprowadzenie

Baśka jest grą losowo-strategiczną. Losową, bo wynik w dużym stopniu zależy od kart przydzielonych w sposób losowy. Jednak z takimi samymi kartami dobry gracz potrafi osiągnąć lepszy rezultat od gracza słabego. Los bywa zmienny i przy dużej ilości gier o ostatecznym sukcesie decydują przede wszystkim umiejętności zawodników. Dobry gracz podejmując decyzje licytacyjne i rozgrywkowe analizuje wartość własnej ręki, swoją pozycję w grze¹, licytację innych graczy (znaczące są też pasy) i schodzące podczas rozgrywki karty. Przewiduje możliwe rozkłady i kombinacje, potrafi podjąć racjonalne ryzyko, a czasem i zblefować. Bierze też pod uwagę umiejętności pozostałych współgraczy². Z tego względu Baśka jest jak najbardziej grą strategiczną, niepozbawioną elementów psychologicznych.

Choć przedstawia się tutaj pewne ogólne zasady i zalecenia, to trzeba pamiętać, że zawsze należy indywidualnie podchodzić do każdego rozdania. Jest 1820 różnych układów kart, które może otrzymać jeden gracz. Każdemu z tych układów odpowiada 34 650 różnych układów kart u pozostałych graczy. Biorąc pod uwagę ręce wszystkich 4 graczy, możliwych rozkładów kart w Baśce jest ponad 63 miliony. Nie jest więc możliwe przeanalizowanie tu wszystkich możliwych gier, ani nawet określenie „uniwersalnych zasad”, które zawsze się sprawdzają we wszystkich przypadkach. Podane zasady wynikają z rachunku prawdopodobieństwa i sprawdzają się w największej liczbie możliwych w danej sytuacji rozkładów.

Główna zasada ogólna:

maksymalizuj swoją wartość oczekiwaną!

Wybieramy takie odzywki w licytacji i takie zagrania w rozgrywce, które w danej sytuacji dadzą nam największą wartość oczekiwaną wyniku gry.

Wartość oczekiwana to suma możliwych wyników punktowych przemnożonych przez prawdopodobieństwo danego wyniku.

Np. analizując Zolo-du na 1. ręce z kartą $A♥ 10♥ D♣ D♥^3$, które rozegralibyśmy grając „z góry” i licząc na spadającą damę pik, możemy wyliczyć, że mamy 79% szans na wygraną (30 punktów), 21% na przegraną (-120 punktów, bo będzie kontra), więc wartość oczekiwana = $79\% \cdot 30 - 21\% \cdot 120 = -1.5$ punktu, gdy zwykle Zolo daje nam pewne +15 punktów. Zolo-du możemy jednak zagrać, gdy przeciwnik zgłosi Grana-du. Prawdopodobnie będzie on wygrany, a to oznaczałoby dla nas -10 punktów, a dodatkowo przy założeniu co najmniej 3 waletów u rozgrywającego, rośnie prawdopodobieństwo „spadającej” damy pik.

¹ Często, z tą samą ręką, zupełnie inne mamy możliwości będąc na zagrywce, inne na zabiciu, a jeszcze inne „w środku”. Np. z kartą $W♣ W♠ Ax Ay$ na zagrywce mamy „rzucanego” Grana-du, a na innych pozycjach można z nią przegrać Grana. Karta $A♥ 10♥ D♣ D♥$ to na zabiciu rzucane Zolo-du, na innych pozycjach tylko Zolo.

² W prezentowanych tu analizach będziemy zakładać, że są to dobrzy, albo i bardzo dobrzy, gracze.

³ Domyślnie mówi się tu o tzw. *Czerwonej Baśce* (z najstarszym asem kier). Odniesienia do innych wariantów Baśki (*Czarnej* z asem pik lub do *Kopa*) są zawsze wyraźnie zaznaczone.

Niestety (albo na całe szczęście) wyliczenie wartości oczekiwanej na gorąco podczas gry nie jest praktycznie możliwe⁴, więc będziemy musieli poznać i zapamiętać kilka zasad szczegółowych.

Oznaczenia układów kart

W stosowanym tu zapisie układu kart, poza jednoznacznymi symbolami kart (typu A♥, W♠) używa się tu też symboli wieloznacznych, w których zamiast symbolu koloru (np. ♥, ♠) pojawiają się małe litery: x, y, z, a zamiast symbolu rodzaju (D, W, A, 10) pojawiają się wielkie litery X, Y, Z.

Zapis X♥ oznacza dowolne serce, Wy – dowolnego waleta, Xx – dowolną kartę, a w zapisie układu powtórzone symbole koloru oznaczają ten sam kolor, różne symbole – różne kolory.

Np.:

- W♣ W♠ Ax Yy oznacza układ: walet krzyż, walet pik, as w dowolnym kolorze i dowolna karta w kolorze innym niż kolor asa.
- W♣ W♠ Ax Xx - oznacza układ: walet krzyż, walet pik, as w dowolnym kolorze i dowolna karta w kolorze asa.

Alternatywny kolor lub rodzaj może być podany w nawiasach, np. zapis 10(D)♠ oznacza dziesiątkę lub damę pik, a W♥(♦) oznacza waleta serce lub karo.

Zapis: W♣ W♠ W♥(♦) Ax oznacza układ: walet krzyż i walet pik oraz walet serce lub karo i as w dowolnym kolorze.

⁴ Prezentowane tu prawdopodobieństwa i wartości oczekiwane wynikają z rachunku prawdopodobieństwa i z symulacji komputerowych przeprowadzonych dla dużych prób losowych.

Zolo-du

Rozgrywający Zolo-du zobowiązuje się wziąć wszystkie bitki. Żeby Zolo-du było opłacalne (przy pewnej wygranej w Zolo), musi ono być pewne na co najmniej 83%, gdy z przegrywającymi układami nie wiąże się groźba kontry, a na 90% w przeciwnym wypadku⁵. Jeśli jednak przeciwnik zgłosił Grana-du, to Zolo-du może być opłacalne już od 55% szans (bez kontry, a 73% przy groźbie kontry)⁶.

100-procentowe Zolo-du na każdej pozycji zapewnia ręka: A♥ 10♥ D♣ D♠, a na pozycji ostatniej (na zabicu) także: A♥ 10♥ D♣ D♥.

Na pozostałych pozycjach Zolo-du z ręką A♥ 10♥ D♣ D♥ ma szanse:

Pozycja	Szanse wygranej	Uwagi
pierwsza (zagrywający)	79%	Gramy „z góry”. Przegrywa się i to z kontrą, gdy posiadacz damy pik ma same trumfy.
druga	48%	Nie liczymy na damę pik u zagrywającego, tylko gramy „z góry”. Wygrywa się przy spadającej damie pik. Przegramy, gdy przy damie pik są same trumfy, albo przy damie pik są dwa trumfy i fela, w którą zawistuje zagrywający.
trzecia	67%	Pierwszą bitkę, o ile nie spadnie dama pik, przepuszczamy damą serce. Przegrywa się w przypadku, gdy dama pik znajduje się na czwartym ręku. Po kontrze na Zolo-du z czwartej pozycji, można spróbować zmiany taktyki, bijąc i grając 2 razy z góry, licząc na to, że dama pik spadnie.

Na wyjściu Zolo-du z ręką A♥ 10♥ D♣ D♦ ma szanse 67% (co daje -20 punktów wartości oczekiwanej) – warto jednak zaryzykować po Granie-du u przeciwnika, bo wówczas szanse rosną aż do +15 punktów).

Patrz też: *Tabela wartości oczekiwanych w Zolo* (dalej).

Obrona przy Zolo-du

Przeciwko Zolo-du na 1. pozycji

Obrońcy nie mają w tym wypadku żadnej szczególnej taktyki – rzecz sama się wyjaśni po zagraniach rozgrywającego.

Przeciwko Zolo-du na 2. i 3. pozycji

Zagrywając przeciwko Zolo-du granemu na drugiej lub trzeciej ręce zakładamy, że rozgrywający nie ma damy pik.

Przeciwko Zolo-du na 2. ręce należy zagrać niesparowaną felę. Przeciwko trzecioręcznemu Zolo-du, nie mając damy pik, a posiadając parę feli w jednym kolorze, należy zagrać jedną z tych feli (niech rozgrywający liczy na drugą felę u czwartego).

⁵ Wyniki rozwiązania równania odpowiednio: $30p-60(1-p) > 15$ lub z kontrą $30p-120(1-p) > 15$.

⁶ Rozwiązanie: $30p-60(1-p) > -10$ albo $30p-120(1-p) > -10$

Np.

- Zolo-du na 2. pozycji, a zagrywający ma D♠ W♣ A♦ 10♠; wist 10♠
- Zolo-du na 2. pozycji, a zagrywający ma D♦ A♣ 10♣ 10♠; wist 10♠
- Zolo-du na 3. pozycji, a zagrywający ma D♦ W♣ A♣ 10♠; wist 10♠ lub A♣
- Zolo-du na 3. pozycji, a zagrywający ma D♦ A♣ A♠ 10♠; wist 10♠ lub A♠

Przeciwko Zolo-du na 4. pozycji

Przeciwko Zolo-du granym na czwartym ręku należy się bronić przed ryzykanckimi układami u rozgrywającego:

1. A♥ 10♥ D♣ D♦

Jeżeli zagrywający ma D♠ lub D♥, to powinien spodziewać się tego właśnie układu i jeżeli:

- ma obie damy z samymi trumfami, zagrać w jedną z dam;
- ma damę pik i co najmniej 2 fele, zagrać damę pik! (licząc na to, że dama serce się obroni).

W pozostałych przypadkach należy zagrać niesparowaną fełę.

2. A♥ 10♥ D♠ D♥

Jeżeli zagrywający ma D♣ powinien spodziewać się tego właśnie układu i jeśli ma przy tym 2 trumfy zagrać najniższą kartę (np. fełę).

Inne zasady gry przeciwko Zolo-du na 4. pozycji:

1. Trzecia ręka bije jak najwyżej (do D♠)!
2. Jeżeli wist jest z fele, to i druga ręka bije jak najwyżej (do D♠), a D♠ na drugiej ręce bije i inne zagrania⁷.

Zolo-du w Czarnej Baście

100-procentowe Zolo-du na każdej pozycji zapewnia ręka: A♠ A♥ 10♥ D♣ a na pozycji ostatniej (na zabiciu) także: A♠ A♥ 10♥ D♠.

Zolo-du w Kopie

100-procentowe Zolo-du na każdej pozycji zapewnia ręka: A♥ 10♣ 10♠ 10♥ a na pozycji ostatniej (na zabiciu) także: A♥ 10♣ 10♠ D♣.

⁷ Co prawda w przypadku bardzo ryzykownego Zolo-du w składzie A♥ 10♥ D♥ D♦, zagranie damy pik na 2. ręce grozi podegraniem damy krzyż u trzeciego broniącego.

Zolo

Rozgrywający Zolo zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia co najmniej 53 oczek. Wygra na pewno, jeżeli weźmie 3 lub 4 bitki, a jeżeli weźmie dwie bitki, to istotną będzie ich wartość oczkowa. Wygrywa ta strona, która wzięła co najmniej 5 spośród 8 całych (asów lub dziesiątek), przy 4 całych istotne stają się też damy i walety.

Żeby Zolo było opłacalne jego wartość oczekiwana musi wynosić co najmniej 4 punkty (76% szans) dla ręki „bez starej” (bo tyle jest warta wygranej Młodych z kontrą), a co najmniej 2 punkty (71% szans) dla ręki „ze starą” (wygrana Starych z kontrą)⁸. Jeżeli przeciwnik zaliczył Grana, to Zolo może być opłacalne nawet przy ujemnej wartości oczekiwanej (bo przy wygranym Granie traci się 5 punktów; od 56% szans bez kontry na Zolo, a od 73% przy groźbie kontry⁹).

100-procentowe Zolo

Na dowolnej pozycji grający Zolo weźmie co najmniej 3 bitki i wygra na pewno z układami:

- A♥ 10♥ D♣ Xx – trzy karty „z góry”,
- A♥ 10♥ D♠ D♥ - oddaje się tylko 1 bitkę (na D♣),
- A♥ 10♥ D♠ D♦¹⁰,
- A♥ 10♥ D♥ D♦¹¹,
- A♥ D♣ D♠ D♥,
- 10♥ D♣ D♠ D♥.

Na pozycji ostatniej („na zabiciu”) także:

- A♥ 10♥ D♠ Tt – gdzie Tt oznacza dowolnego trumfa,
- A♥ D♣ D♠ D♦,
- 10♥ D♣ D♠ D♦.

Mimo możliwości oddania 2 bitki pewne jest też każde Zolo z ręką A♥ 10♥ D♠ Wx - na zagrywce gra się waleta, a będąc w środku przebija się zagrywkę z góry i dalej też się gra waleta. Każdy odwrót przepuszczamy D♠. Jeżeli walet zostanie przebity tylko przez jednego gracza, to będzie oznaczać, że ma on też D♣, jeżeli zaś przez dwóch, to w pierwszej bitce obrońców znajdzie się co najwyżej jedna cała, a w drugiej co najwyżej dwie.

Podobnie można wykazać, że na ostatniej ręce pewne jest Zolo już w składzie A♥ 10♥ D♥ Wx (na pierwszej ręce szansa wynosi 99%, na drugiej i trzeciej 97%).

Inne układy z szansami na wygraną

Tabela wartości oczekiwanych w Zolo prezentuje oczekiwaną wygraną poszczególnych układów na różnych pozycjach rozgrywającego.

Z tabeli widać, że najwięcej układów wygrywających pojawia się na 1. ręce (ze 175 z szansami większymi niż 56% i ze 112 szansami od 76%), dalej na 4. (odpowiednio 108 i 80 układów), na 3. (96 i 77 układów), a najmniej na 2. (89 i 65).

⁸ Rozwiązania odpowiednio: $15p-30(1-p)>4$ albo $15p-30(1-p)>2$.

⁹ Rozwiązania odpowiednio: $15p-30(1-p)>-5$ albo $15p-60(1-p)>-5$.

¹⁰ Na zagrywce gra się D♦, a będąc w środku przebija się zagrywkę z góry i dalej też się gra D♦. Jeżeli nie spadną od razu obie damy, to ostatnią damę zawsze będziemy mieć w impasie.

¹¹ Analogicznie.

Rozgrywanie Zolo

Przy grze w Zolo można przyjąć dwie ogólne zasady rozgrywki:

- zagrywaj z karty najniższej,
- przebijaj wysoko całe, przepuszczaj figury.

Oczywiście zawsze należy analizować bieżący kontekst sytuacyjny – wnioski wynikające z przebiegu licytacji, już zagranych kart i własnej ręki.

Kontra na Zolo

Zolo kontrujemy z kartą, z którą sami (prawie) zegralibyśmy Zolo. Musimy mieć co najmniej jedną z pary najstarszych kart (as lub dziesiątka serca) i być pewni, że sami weźmiemy 2 bitki.

Obrona przeciwko Zolo

Przeciwko grze w Zolo zasady ogólne są takie:

- „Nie zajmuj się przypadkami nie do wygrania” – tzn. rozpatruj i przewiduj tylko te układy, przy których macie szansę Zolo obłóżyć.
- „Wyobraź sobie kilka możliwych układów” i zagraj tę kartę, która jest najlepsza w największej liczbie przypadków wygrywających.
- „Swoim całe, Staremu walety” – graj tak, żeby mieć całe w następnych bitkach, które może zdobyć któryś z partnerów.
- „Lepiej zabić niż podbić swojego”.
- „Ostatni przed Starym podbija wysoko” (najstarszą damą).

Przykład

1. Z ręką: D♣ A♣ 10♣ A♠ jesteśmy na zagrywce przeciwko Zolo. W co zawistować zależnie od pozycji Starego?

Odpowiedź:

Niezależnie od pozycji Starego graj D♣. Jest bardzo prawdopodobne, że Stary ma oba górne serca, więc taką zagrywką nic nie wybijamy partnerom (dorzucą pewnie walety), a sami w następnych bitkach będziemy mogli dorzucać całe. Godzimy się z ryzykiem, że Zolo grane na ostatniej pozycji jest z ręką A♥ 10♥ D♠ 10♠, przeciwko której należałoby zagrać A♠. W trzech na cztery przypadkach zagrywka w damę daje najwięcej szans na pokonanie Zolo.

Podobnie jest w przypadku dam pikowej i sercowej (choć wist D♥ jest już tylko niespełna 2 razy lepszy od innych zagrywek).

2. A z ręką D♥ W♠ 10♣ A♠?

Odpowiedź:

O dziwo, teraz najlepsze jest zagranie z feli. Wynika to z tego, że mając 2 trumfy, do drugiej bitki nie będziemy mogli dołożyć całe.

Tabela wartości oczekiwanych w Zolo (Czerwona Baśka)¹²

Układ	Pozycja 1. na zagrywce	Pozycja 2.	Pozycja 3.	Pozycja 4. na zabiciu
A♥ 10♥ D♣ D♠	(du: +30)			
A♥ 10♥ D♣ D♥	+15 (du: -1, po Gran-du: +17)	+15 (du: -46, po po Gran-du: -4)	+15 (du: -20, po Gran-du: +15)	(du: +30)
A♥ 10♥ D♣ D♦	+15 (du: -20, po Gran-du: +15)	+15	+15 (du: -40, po Gran-du: -4)	+15 (du: -10, po Gran-du:+8)
A♥ 10♥ D♣ Xx	+15			
A♥ 10♥ D♠(♥) Dx	+15			
A♥ 10♥ D♠(♥) Wx	+15			
A♥ 10♥ D♠ A(10)♦	+12-15			
A♥ 10♥ D♠ A(10)♠(♠)	+8-13			
A♥ 10♥ D♥ A(10)♦	+6-14			
A♥ 10♥ D♥ A(10)♠(♠)	-1	poniżej -5		+1
A♥ 10♥ D♦ Wx	+12-15			
A♥ 10♥ D♦ A(10)♦	+11	poniżej +4		
A♥ 10♥ Wx Wy ¹³	+14-15	+8-13		
A♥ 10♥ Wx A(10)♦	+5-11	poniżej +4 (powyżej -5)		
A♥ D♣ D♠ D(W)x ¹⁴	+9-15			
A♥ D♣ D♠ A(10)♦ ¹⁵	+2-7 (lepsza Cicha)			
A♥ D♣ D♠ A(10)♠(♠)	Wesele			
A♥ D♣ D♥(♦) Wx	+6-15			
A♥ D♣ D♥ A(10)♦	+2-10			
A♥ D♣ D♦ A(10)♦	+6	poniżej -5		-1
A♥ D♣ W♣ Wx ¹⁶	+3-8			
A♥ D♣ W♠ Wx	+6	poniżej -2		+2
A♥ D♣ W♥ W♦	+6	poniżej -2		+1
A♥ D♣ D♥(♦) Wx	+2-15 ¹⁷			
A♥ D♣ D♥ A(10)♦	+5	poniżej -5		
A♥ D♣ D♦ A(10)♦	+4	poniżej -5		
A♥ D♣ W♣ Wx ¹⁸	Gran	kontra (Zolo poniżej 2)		
A♥ D♣ W♠(♥) Wx	+6	kontra (Zolo poniżej 2)		
A♥ D♥ D♦ Wx	+1	poniżej -5		
10♥ D♣ D♠ D♥(♦)	+15			

¹² Tabele opracowano na podstawie wyliczenia prawdopodobieństw i symulacji komputerowej.

¹³ Poza rzucanym na pierwszej ręce Granem-du z dwoma starymi waletami oraz 100% Granem na pierwszej ręce z waletem krzyż, Zolo jest w tym układzie bardziej prawdopodobne od Grana.

¹⁴ Uwaga: po kontrze dajemy rekontrę i gramy Cichą.

¹⁵ Nie gramy Zolo, a Cichą. Po ewentualnej kontrze, będąc na wyjściu lub na pozycji za kontrującym - rekonstrujemy.

¹⁶ Na zagrywce pewniejszy jest Gran.

¹⁷ Po wcześniejszej kontrze, ze słabszymi rękami, daj rekontrę.

¹⁸ Na zagrywce pewniejszy jest Gran.

10♥ D♣ D♠ W♣(♠)	11	2 (Cicha)	6 (Cicha)	10
10♥ D♣ D♠ W♥(♦)	6	poniżej -5 (Cicha)		4
10♥ D♣ D♥ D♦	+5-13			
10♥ D♣ D♥ W♣(♠)	+9	+1-2	+2-5	+8
10♥ D♣ D♥ W♥(♦)	+8	poniżej -5		+2
10♥ D♣ D♦ Wx	+4-7	poniżej -5		
10♥ D♣ D♥ D♦	+9			
10♥ D♣ D♥ Wx	+2-6			
10♥ D♣ D♦ W♣(♠)	+2-4			

Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Czarnej Baški (z asem pik)

Układ	Pozycja 1. na zagrywce	Pozycja 2.	Pozycja 3.	Pozycja 4. na zabiciu
A♠ A♥ 10♥ D♣	(du:+30)			
A♠ A♥ 10♥ D♣	+15			(du:+30)
A♠ A♥ 10♥ Xx	+15			
A♠ A♥ D♣ Dx	+15			
A♠ A♥ D♣ Wx	+15	14,5	+15	+15
A♠ A♥ D♣ A♦	+15	+8	+14,5	+15
A♠ A♥ D♣ 10♦	+14,5	+8	+12	+15
A♠ A♥ D♣ 10♠	+4	+7	+12	+15
A♠ A♥ D♣ A(10)♣	0	0	+3	+9
A♠ A♥ D♣ D♥	+15			
A♠ A♥ D♣ D♦	+14			+15
A♠ A♥ D♣ Wx	+13-15			
A♠ A♥ D♣ 10♦	+11	+2	+7	+10
A♠ A♥ D♣ 10♠	0	+2	+2	+6
A♠ A♥ D♥ D♦	+10	+7	+12	+15
A♠ A♥ D♥ Wx	+11	+9	+10	+12
A♠ A♥ D♥ A♦	+5	-1,5	+1	+6
A♠ A♥ D♥ 10♦	+2,5	-	0	+3
A♠ A♥ D♥ 10♠	-			
A♠ A♥ D♦ Wx	+7	+3	+3	+5
A♠ A♥ W♣ Wx ¹⁹	+10	+9	+5	+3
A♠ A♥ W♣ W♥(♦)	+7	+2	+1	+3
A♠ A♥ W♥ W♦	+12	+3	-3	+1
A♠ 10♥ D♣ D♠(♥)	+15			
A♠ 10♥ D♣ D♦	+13	+13,5	+14,5	+15
A♠ 10♥ D♣ Wx	+13	+12	+13	+14
A♠ 10♥ D♣ A♦	+10	+2	+7	+8
A♠ 10♥ D♣ 10♦	4,65	+2	+6	+8
A♠ 10♥ D♣ 10♠	-		0	+3
A♠ 10♥ D♣ D♥(♦)	+11	+13	+14,5	+15
A♠ 10♥ D♣ Wx	+13	+11	+13	+14
A♠ 10♥ D♣ A♦	+9	-1	+5	+8
A♠ 10♥ D♣ 10♦	+5	-1	-1	+3
A♠ 10♥ D♥ D♦	+6,5	+5,5	+7	+13,5

¹⁹ Gran może być lepszy (patrz tabela dla Granów).

A♠ 10♥ D♥ Wx	+11	+2	+5	+8
A♠ 10♥ D♥ A♦	+3	-		0
A♠ 10♥ D♦ Wx	+6	-		
A♠ 10♥ D♦ A♦	+2			
A♠ 10♥ W♣ Wx	+5			
A♠ 10♥ W♠ W♥(♦)	+3			
A♠ 10♥ W♥ W♦	+2			
A♠ D♣ D♠ D♥	-2	-3	+4	+15
A♠ D♣ D♠ W♣	-		-2	+5
A♠ D♣ D♥ D♦	-			+4
A♥ 10♥ D♣ D♠(♥)	+15			
A♥ 10♥ D♣ D♦	+9	+7	+13	+15
A♥ 10♥ D♣ W♣	+11	0	+3	+5
A♥ 10♥ D♣ W♠(♥/♦)	+9	-		+1
A♥ 10♥ D♣ A♦	+4	-		
A♥ 10♥ D♠ D♥	+11	+9	+9	+11
A♥ 10♥ D♠ D♦	+9,5	+3,5	+6	+10
A♥ 10♥ D♠ Wx	+8	-		
A♥ 10♥ D♥ D♦	+6			
A♥ 10♥ D♥ W♠(♠)	+6			
A♥ 10♥ D♥ W♥(♦)	+3			

Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Czarnej Baśki z asem krzyż

Układ	Pozycja 1. na zagrywce	Pozycja 2.	Pozycja 3.	Pozycja 4. na zabiciu
A♣ A♠ A♥ 10♥	(du: +30)			
A♣ A♠ A♥ D♣	+15		+15 ²⁰	(du: +30)
A♣ A♠ A♥ Xx	+15			
A♣ A♠ 10♥ D♣(♠/♥)	+15			
A♣ A♠ 10♥ D♦	+12	+14		+15
A♣ A♠ 10♥ Wx	+12	+13		+15
A♣ A♠ 10♥ A(10)♦	+4	+5	+8	+15
A♣ A♠ 10♥ 10♣(♠)	0	-6	+5	+15
A♣ A♠ D♣ D♠	+15			
A♣ A♠ D♣ D♥	+13		+15	
A♣ A♠ D♣ D♦	+10	+10	+14	+15
A♣ A♠ D♣ Wx	+10	+10	+14	14,55
A♣ A♠ D♣ A♦	+4	-2	+6	+9
A♣ A♠ D♣ 10♦	-1	-2	-1	+5
A♣ A♠ D♣ 10♠	poniżej -5			-4
A♣ A♠ D♣ D♥(♦)	+2	+1	+7	15
A♣ A♠ D♣ D♦	+2	+1	+2	+8
A♣ A♠ D♣ Wx	+2	0	+2	+8
A♣ A♠ D♣ A♦	poniżej -5			-3
A♣ A♠ D♥ D♦	-4			-5
A♣ A♠ D♥ Wx	-5	poniżej -5		-5
A♣ A♥ 10♥ D♣(♠)	+15			
A♣ A♥ 10♥ D♥	+7	+6	+11	+15
A♣ A♥ 10♥ D♦	+5	0	+8	+11
A♣ A♥ 10♥ Wx	+1	-2	+5	+9
A♣ A♥ D♣ D♠	+5	+9	+13	+15
A♣ A♥ D♣ D♥	+5	+7	+12	+15
A♣ A♥ D♣ D♦	+5	+3	+5	+13
A♣ A♥ D♣ Wx	+3	0	+6	+11
A♣ A♥ D♣ A♦	poniżej -5			+2
A♣ A♥ D♣ D♥	-1		+1	+14
A♣ A♥ D♣ D♦	-4		+1	+7
A♣ A♥ D♣ Wx	-2	-6	-1	+7
A♣ A♥ D♣ W♠(♥/♦)	-2	-6	-1	+4
A♣ 10♥ D♣ D♠	0	-3	+5	+15
A♣ 10♥ D♣ D♥	-2	-5	+3	+15
A♣ 10♥ D♣ D♦	poniżej -5		-2	+4

²⁰ Zollo-du na przedostatniej ręce z tym układem ma na wygraną 83% szans, co daje mniej niż 15 punktów wartości oczekiwanej, zwłaszcza, że przy niekorzystnym układzie dostaniemy kontrę. Można zaryzykować przy Granie-du u któregoś z przeciwników (najlepiej, gdy jest on u czwartego, na zabiciu).

A♣ 10♥ D♣ W♣	poniżej -5			+1,5
A♣ 10♥ D♣ D♥	+1,5	poniżej -5		+6
A♠ A♥ 10♥ D♣(♠)	+15			
A♠ A♥ 10♥ D♥	+6	+1,5	+8	+15
A♠ A♥ 10♥ D♦	0	poniżej -5		+1,5
A♠ A♥ 10♥ W♣	-0,75			-2,55
A♠ A♥ D♣ D♣	+3	+6	+2	+3
A♠ A♥ D♣ D♥	+0,5	-2	+0,5	+3
A♠ 10♥ D♣ D♣	+3 (lepsz cicha)	poniżej -5 (cicha też)		

Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Kopa

Układ	Pozycja 1. na zagrywce	Pozycja 2.	Pozycja 3.	Pozycja 4. na zabiciu
A♥ 10♣ 10♠ 10♥	(du:+30)			
A♥ 10♣ 10♠ D♣	+15			(du:+30)
A♥ 10♣ 10♠ Xx	+15			
A♥ 10♣ 10♥ Dx	+15			
A♥ 10♣ 10♥ Wx	+12-15			
A♥ 10♣ 10♥ A(10)♦	+9	+7,5	+10	+15
A♥ 10♣ 10♥ A♠(♠)	+3	+1,5	+7	+15
A♥ 10♣ D♣ Dx	+11-15			
A♥ 10♣ D♣ Wx	+10-15			
A♥ 10♣ D♣ A♦	+8	+7	+7	+12
A♥ 10♣ D♣ 10♦	+6	+2	+6	+7
A♥ 10♣ D♣ D♥	+7	+6	+10	+15
A♥ 10♣ D♣ D♦	+5	+6	+7,5	+11
A♥ 10♣ D♣ Wx	+8	+5	+7	+10
A♥ 10♣ D♣ A♦	+1	-		+1
A♥ 10♣ D♥ D♦	+4			+1
A♥ 10♣ D♥ W♣	+6			+2
A♥ 10♣ D♥ Wx	+5			-
A♥ 10♣ D♦ Wx	+3			
A♥ 10♣ Wx Wy	+9			
A♥ 10♠ 10♥ D♣(♠)	+15			
A♥ 10♠ 10♥ D♥	+11	+9	+11	+15
A♥ 10♠ 10♥ D♦	+7	+8	+8	+13
A♥ 10♠ 10♥ Wx	+7	+7	+9	+12
A♥ 10♠ 10♥ A♦	+2	-	+2	+7
A♥ 10♠ 10♥ 10♦	-		+2	+6
A♥ 10♠ 10♥ A♠(♠)	-			+1
A♥ 10♠ D♣ D♠	+10	+10	+12	+15
A♥ 10♠ D♣ D♥(♥)	+9	+7	+11	+14
A♥ 10♠ D♣ Wx	+7,5	+7	+8	+13
A♥ 10♠ D♣ A♦	+2	-		+8
A♥ 10♠ D♣ 10♦	-		+1	+5
A♥ 10♠ D♣ D♥(♥)	+6	+2	+8	+12
A♥ 10♠ D♣ Wx	+7	+2	+6	+7
A♥ 10♠ D♥ W♣	+4	-		+1
A♥ 10♠ D♥ Wx	+3	-		
A♥ 10♠ D♦ W♠(♥)	+1	-		
A♥ 10♠ D♦ W♦	+4,5			
A♥ 10♠ W♣ W♠(♥)	+6			
A♥ 10♠ W♣ W♦	+9,5			
A♥ 10♠ W♠ W♥(♥)	+8			

A♥ 10♥ D♣ D♠(♥)	+5	+4	+8	+15
A♥ 10♥ D♣ D♦	+4	-	+3	+7
A♥ 10♥ D♣ W♣	+3	-	+1	+2,5
A♥ 10♥ D♣ W♠	+6	-		+4
A♥ 10♥ D♣ W♥(♦)	+7	-	+1	+1
A♥ 10♥ D♣ D♥	+4,5	-		+8
A♥ 10♥ D♣ D♦	+3	-		+5
A♥ 10♥ D♣ W♣(♠)	+5	-		+2,5
A♥ 10♥ D♣ W♥(♦)	+3	-		+2
A♥ 10♥ D♥ D♦	-			
A♥ 10♥ D♥ Wx	+2	-		
A♥ 10♥ W♣ Wx	+4	-		
10♣ 10♠ 10♥ D♣(♠)	+15			
10♣ 10♠ 10♥ D♥	+8	+5	+8	15
10♣ 10♠ 10♥ D♦	+6	-		+7
10♣ 10♠ 10♥ Wx	+3,5	-		
10♣ 10♠ D♣ D♠	+9	+6	+6	+9
10♣ 10♠ D♣ D♥	+7,5	+4	+4	+9
10♣ 10♠ D♣ D♦	+4	-		
10♣ 10♠ D♣ Wx	+3	-		
10♣ 10♠ D♣ D♥(♦)	+2,5	-		
10♣ 10♥ D♣ D♠(♥)	+3,5	-		

Cicha

Cichą gra ten, kto ma obie stare damy (krzyż i pik), a nie zgłosił Weseła i grana jest Gra Zwyczajna (z ewentualnymi kontrami). Gra sam przeciwko 3 Młodym.

Wygra, jeżeli samodzielnie weźmie co najmniej 53 oczka.

Mając obie stare damy, gdy w licytacji przed nami zgłoszono kontrę, dajemy rekontrę i gramy Cichą ze wszystkimi rękami, z którymi zagrałibyśmy pewne Zolo (wygrana Cicha z rekontrą jest opłacalniejsza od Zolo-du!).

Cichej można próbować też z kartą trochę słabszą niż przy Zolo. Po kontrze danej przez przeciwników możemy jeszcze się „ujawnić” i zgłosić Wesele.

Nie gramy Cichej z felą!

Analiza wykazuje, że Cicha w składzie np. A♥ D♣ D♠ A♠ jest zbyt ryzykowna (nawet na zabiciu). Należy natomiast zagrać Cichą z kartą A♥ D♣ D♠ A(10)♦ i 10♥ D♣ D♠ A(10)♦.

Ręka bez górnego serca jest na Cichą za słaba (nawet D♣ D♠ D♥ W♣ na zagrywce²¹).

Rozgrywając Cichą, najlepiej w miarę możliwości nie ujawniać tego Młodym zbyt wcześnie.

Obrona przy Cichej

Przy Cichej należałoby się bronić jak przy Zolo, jednak obrońcy (Młodzi) często aż do końca rozgrywki nie wiedzą o tym, że Grana jest Cicha i nie od razu są w stanie wytypować właściwego przeciwnika.

Będąc Młodym w Grze Zwyczajnej należy się liczyć z tym, że Grana jest Cicha.

Wesele

Wesele gra ten, kto ma obie stare damy (krzyż i pik) i zgłosił Wesele podczas licytacji. Jeden ze Starych jest więc już znany przed rozegranie Weseła. Drugim Starym jest posiadacz najstarszego z waletów, którego nie ma pierwszy Stary.

Przy Wesele należy się liczyć z „zaproszeniem na Wesele”. Posiadacz waleta krzyż jest tego pewny – wie już, że jest drugim Starym, ale można zostać Starym także mając waleta pik, a nawet z waletem serce.

Pod innymi względami taktyka gry jest taka sama jak przy Grze Zwyczajnej.

²¹ Akurat taki skład (ewentualnie z damą karo lub waletem pik) na zagrywce, gdy nie ma kontry, mieści się tuż pod Granicą opłacalności – można zagrać Cichą dla urozmaicenia gry i podniesienia emocji.

Gran-du

Rozgrywający Grana-du zobowiązuje się wziąć wszystkie bitki przy specjalnym typie rozgrywki właściwym dla Granów. Grana-du można wygrać nawet np. z ręką $W♣ A♠ D♣ A♦$ (na zagrywce), ale podobnie jak w przypadku Zolo-du, żeby Gran-du był opłacalny (przy 100-procentowym zwykłym Granie) musi on być pewny na co najmniej 83%, gdy z przegrywającymi układami nie wiąże się groźba kontry, a na 90% w przeciwnym wypadku. Jeśli jednak przeciwnik zgłosił Zolo, to Gran-du może być opłacalny już od 61%²² szans.

100-procentową wygraną Grana-du na dowolnej pozycji zapewnia komplet 4 waletów, a na pozycji pierwszej (na zagrywce) także:

- $W♣ Wx Wy Az$ - trzy walety, wśród których jest walet krzyż i dowolny as (np. $W♣ W♥ W♦ A♦$),
- $W♣ W♠ Ax Ay$ - para najstarszych waletów (krzyż i pik) i dowolne dwa asy,
- $W♣ W♠ Ax 10(D)x$ - para najstarszych waletów (krzyż i pik) i jeden as z inną kartą w kolorze asa (np. $W♣ W♠ A♦ D♦$).

Gran-du nie na zagrywce

W składzie $W♣ W♠ W♥(♦) Ax$

Z trzema waletami (dwa z góry) i asem przegrywa się w przypadku zagrywki „trafiającej” w asa, a czwarty walet jest u 2. lub 3. broniącego, który jednocześnie nie ma karty w kolorze asa. Nie trzeba obawiać się kontry, ale prawdopodobieństwo wygranej „w widne karty” wynosi tylko około 71%. Ponieważ jednak zagrywający często jeszcze musi trafić, rzeczywiste prawdopodobieństwo jest większe i wynosi około 87%, co daje wartość oczekiwaną około 18 punktów. Ponieważ za Grana zarobimy 15 punktów, warto zaryzykować i z taką ręką grać Grana-du.

Decyzja jest łatwiejsza gdy przeciwnik zgłosił Zolo (prawdopodobnie -5 punktów dla nas). Mając asa krzyż lub pik musimy się jednak liczyć z tym, że łatwiej zostaniemy „trafieni” (wistujący raczej nie zagra w serce).

W składzie $W♣ W♥ W♦ Ax$

Na czwartej ręce jest to skład równoważny składowi $W♣ W♠ W♥ Ax$, z którym warto zagrać Grana-du.

Na rękach 2. i 3. dodatkowym zagrożeniem jest możliwość nadbicia waletem przez broniącego na pozycji za rozgrywającym, a w takim przypadku prawie na pewno Gran-du będzie z kontrą.

Na 2. ręce oczekiwana strata wynosi aż -18 punktów, ale na 3. oczekujemy zysku około +6 punktów.

Z ręką $W♣ W♥ W♦ Ax$ nie warto grać Grana-du na 2. pozycji!

Na 3. jedynie po zgłoszeniu Zolo przez innego gracza.

W składzie $W♣ W♠ Ax 10(D)x$

W takim składzie w pozycji nie na zagrywce przegrywa się po trafieniu w kolor asa (z blotką) lub prawie zawsze w przypadku, gdy zagrywający ma 2 walety albo 2 walety ma któryś z pozostałych obrońców, a wist trafia w któryś z jego kolorów. Z tego ostatniego powodu wartości oczekiwane

²² Rozwiązanie: $30p-60(1-p) > -5$

uzależnione są od pozycji: na 2. pozycji oczekiwana strata -15 punktów, na 3. strata -7, a na 4. oczekiwana jest strata -1 punkt.

Nie będąc na zagrywce z ręką $W♣ W♠ Ax 10(D)x$ Grana-du warto grać jedynie na zabicu i to tylko po zgłoszeniu Zolo przez innego gracza!

W składzie $W♣ W♠ Ax Ay$

Skład ten jest gorszy od $W♣ W♠ Ax 10(D)x$, bo zagrywającemu wystarczy trafić w jednego z dwóch asów. Nawet na 4. ręce oczekiwana strata wynosi -19 punktów.

Nie będąc na zagrywce z ręką $W♣ W♠ Ax Ay$ Grana-du grać nie warto!

Obrona przy Granie-du

Kontra na Grana-du

Kontrę na Grana-du dajemy w przypadku posiadania:

- waleta krzyż,
- gdy rozgrywający jest na zagrywce:
 - dwóch waletów w tym pikowego,
- gdy rozgrywający nie jest na zagrywce:
 - waleta pik na pozycji za rozgrywającym,
 - dwóch waletów.

Przeciwko Granowi-du na 1. pozycji

Obrońcy nie mają w tym wypadku żadnej szczególnej taktyki – rzecz sama się wyjaśni po zagraniach rozgrywającego.

Przeciwko Granowi-du na innych pozycjach

Wistując przeciwko Granowi-du zakładamy, że rozgrywający ma 3 walety²³ (z krzyżowym) i asa.

Jeżeli zagrywający sam ma waleta, to zakłada on bardziej ryzykancką rękę u rozgrywającego typu $W♣ W♠ Ax 10(D)x$ i zagrywa blotkę (dziesiątkę lub damę), która występuje pojedynczo w swoim kolorze, np. w składzie $W♥ 10♣ D♣ D♠$ zagrywa się $D♠$.

Jeżeli zagrywający sam ma dwa walety, to najlepiej zagrać w asa, jeśli się go posiada, a jeżeli nie to z pary dziesiątka z damą w jednym kolorze.

Bez waleta u rozgrywającego, jeżeli nie było kontry na pozycji za rozgrywającym, staramy się nie trafić zagrywką w kolor współobrońcy z waletem pik. Nie zagrywamy w asa, ani w kolor, w którym sami mamy asa. Największe szanse dają wisty z pary: dziesiątka i dama w tym samym kolorze, gdyż udane trafienie w asa rozgrywającego na pewno zostanie przebite przez obrońcę, który ma czwartego waleta, np. z kartą $10♥ 10♣ D♣ D♠$ zagrywa się $10♣$ lub $D♣$.

Kontra na pozycji za rozgrywającym sygnalizuje waleta pik u kontrującego obrońcy. Najkorzystniejszym wistem w tym wypadku jest wist z pełnego koloru, np. w układzie $A♣ 10♣ D♣ D♠$

²³ Oczywiście, jeżeli zagrywający ma dwa walety, to daje kontrę i zagrywa w asa jeżeli takiego posiada, w przeciwnym wypadku z podwójnego koloru, ostatecznie w jakikolwiek kolor.

dziesiątka lub dama krzyż (rozgrywający przebije młodszym waletem²⁴, a obrońca nadbije). Jeśli zagrywający nie ma takiego układu, to wistuje tak, jak w wyżej opisanym przypadku bez kontrzy.

Wistujący powinien brać pod uwagę wcześniejszą licytację – Zolo lub kontrzy innych graczy zmniejszają prawdopodobieństwo A♥ u grającego Grana-du, a brak wcześniejszych kontr trochę je zwiększa. Jeżeli Gran-du został zgłoszony po Zolo powinniśmy do zagrywki wybierać krzyże lub piki, rzadziej kara, a serc raczej wcale.

Najlepsze wisty do Grana-du

- przy kontrze za rozgrywającym – z trójki: as, dziesiątka, dama w jednym kolorze,
- przy własnych dwóch waletach – z asa,
- przy własnym jednym walecie – z blotki (dziesiątka lub dama) pojedynczej w kolorze,
- w pozostałych przypadkach – z pary dziesiątka z damą w tym samym kolorze.

²⁴ Jeżeli rozgrywający przebije waletem krzyż i złowi w ten sposób waleta pik, to ... należy zwrócić uwagę partnerowi „żeby trzymał karty przy orderach” (nie pozwalał sobie zaglądać w karty).

Gran

Rozgrywający Grana zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia co najmniej 53 oczek przy specjalnym, właściwym dla Granów, typie rozgrywki. Wygra na pewno, jeżeli weźmie 3 lub 4 bitki, a jeżeli weźmie dwie bitki, to istotna będzie ich wartość oczkowa. W porównaniu z Zolo, w Granie Młodzi mają większe możliwości dokładania sobie całych, więc bardzo rzadko udaje się wygrać Grana biorąc tylko 2 bitki - dość częste są wówczas *boki* (po 52 oczka).

100-procentowe Grany

Na dowolnej pozycji pewny jest Gran z ręką:

- $W♣ W♠ W♥(♦) 10(D)x$ – trzy walety w tym dwa z góry,
- $W♠ W♥ W♦ Ax$ – trzy walety bez najstarszego z asem.

Na zagrywce także:

- $W♣ W♥ W♦ 10(D)x$ – trzy walety w tym krzyżowy (bez pikowego),
- $W♣ W♠ Ax Yy$ – dwa górne walety z asem,
- $W♣ W♥(♦) Ax Ay$ – dwa walety w tym krzyżowy i dwa asy – gramy $W♣$, następnie asa.
- $W♣ W♥(♦) Ax 10(D)x$ – dwa walety w tym krzyżowy i as z blotką (dziesiątką lub damą) w tym samym kolorze – gramy $W♣$, następnie asa.

Inne układy z dużymi szansami na wygraną

Na zagrywce

Na zagrywce bardzo prawdopodobna jest wygrana z ręką:

- $W♣ Wx 10y Dy$ – dwa walety w tym krzyżowy i dwie karty w tym samym kolorze – gra się waleta krzyż, a następnie damę²⁵,
- $W♣ Wx Ay 10(D)z$ – dwa walety w tym krzyżowy, as i inna karta - gra się waleta krzyż, jeżeli nie spadną oba walety, to gramy tę inną kartę²⁶,
- $W♠ W♥ Ax Ay$ – gramy waleta i czekamy na odwrót – oczekiwana wygrana +5 punktów.

Inne ewentualne Grany na zagrywce:

- $W♠(♥) W♦ Ax Ay$ – bez waleta krzyż i z waletem karo - gramy waleta i czekamy na odwrót - oczekiwana wygrana +4 punkty.
- $W♠ W♥ Ax 10(D)x$ – dwa walety (pik i serce) i as z blotką w jednym kolorze - najpierw gramy waleta - wartość oczekiwana strata -1 punktów. Można grać w przypadku spodziewanej przegranej w Grze Zwyczajnej.
- $W♠ W♥ W♦ 10(D)x$ – 3 walety bez krzyżowego i blotka – oczekiwana strata -6 punktów – nie gramy Grana!

Nie na zagrywce

- $W♣ W♥ W♦ Xx$ – trzy walety w tym krzyżowy (bez pikowego) – oczekiwana wygrana od 3 do 14 punktów.
- $W♣ W♠ Ax Ay$ – dwa górne walety i dwa asy – wartość oczekiwana +10 punktów.
- $W♣ W♥ Ax Ay$ – wartość oczekiwana +8 punktów.

²⁵ Szansa ponad 97% (oczekiwane około +12 punktów) - przegrywa się tylko wtedy, gdy któryś z obrońców ma jednocześnie 2 pozostałe walety i asa w kolorze rozgrywającego.

²⁶ Szansa ponad 89% (oczekiwane około +10 punktów) - przegrywa się tylko wtedy, gdy któryś z obrońców ma jednocześnie 2 pozostałe walety i kartę w kolorze czwartej karty rozgrywającego.

- $W\clubsuit W\diamond Ax Ay$ – wartość oczekiwana od 5 do 8 punktów.
- $W\clubsuit W\spadesuit Ax 10(D)x$ – dwa górne walety i as z blotką (dziesiątką lub damą) w tym samym kolorze – wartość oczekiwana +7 punktów.
- $W\clubsuit W♥ Ax 10(D)x$ – wartość oczekiwana od 2 do 6 punktów.

Na czwartej ręce (na zabiciu) także:

- $W\clubsuit W\diamond Ax 10(D)x$ – wartość oczekiwana +5 punktów (na 2. i 3. ręce oczekiwana jest strata).

Rozgrywanie Grana

Jak rozgrywać Grana będąc na zagrywce, szczegółowo napisano przy poszczególnych układach. Ogólna zasada jest taka: gramy górnego waleta, jeżeli Gran nie jest w tym momencie wygrany (nie spadły wszystkie walety), to gramy kartę przegrywającą (damę lub dziesiątkę), jeśli taką mamy – być może zostanie ona przebita brakującym waletem.

Nie będąc na zagrywce uzależnieni jesteśmy przede wszystkim od zagrywek przeciwników. Możemy mieć dylemat co zrobić w sytuacji, gdy mamy przebić zagrywkę mając dwa walety krzyżowego i czerwonego (serce lub karo) – którym? Jeśli rozgrywamy na 2. lub 3. pozycji a na pozycji za nami była kontra, to:

- z kartą $W\clubsuit W♥(\diamond) Ax 10(D)x$ - wygrać możemy praktycznie jedynie wtedy, gdy kontrujący też będzie musiał dołożyć waleta – toteż gramy waleta krzyż (!) licząc na spadającego waleta od kontrującego.
- z kartą $W\clubsuit W♥(\diamond) Ax Ay$ - wygrać możemy również wtedy, gdy kontrujący ma kartę w kolorze naszych asów – więcej szans daje przebicie młodszym waletem.

Jeżeli kontry nie było, to przebijamy młodszym waletem.

Obrona przy Granie

Grając przeciwko Granowi zakładamy, że zdołamy wziąć 2 bitki. Wszyscy broniący powinni koncentrować się na tym, żeby zebrać w nich co najmniej 52 oczka.

Kontra na Grana

Kontrować Grana warto wtedy, gdy mamy powyżej 1/3 szans na jego obłożenie. Musimy jedynie być pewni, że nie kontrujemy Grana pewnego, bo wówczas przegramy z rekontrą.

Kontrę na Grana daje broniący, który:

- ma trzy walety,
- ma dwa walety, w tym krzyżowego,

Gdy rozgrywający nie jest na zagrywce, dajemy kontrę także gdy:

- mamy parę $W\spadesuit W♥$ i co najmniej jednego asa,
- sami jesteśmy na zagrywce, mamy dwa walety:
 - i co najmniej jednego asa,
 - lub parę dziesiątką z damą w jednym kolorze,
- mamy dwa walety w tym pikowego, co najmniej jednego asa i jesteśmy na pozycji za rozgrywającym,
- mamy dwa walety i dwa asy.

Zauważmy, że nie będąc na zagrywce, rozgrywający nawet z ręką $W♣ W♠ Ax 10(D)x$ nie może być pewny wygranej i nie opłaca mu się dać rekontry. Po kontrze na Grana lepiej mieć skład $W♣ W♠ Ax Ay$, ale i z nim nie warto rekontrować²⁷.

Zagrywka do Grana z kontrą

Kontra oznacza dwa walety (co najmniej) u kontrującego.

Jeżeli to zagrywający kontrował i przy dwóch waletach ma asa, zagrywa w asa – Gran będzie przegrany, gdy rozgrywający nie ma asa w kolorze czwartej karty. Jeżeli zaś rozgrywający przy waletach ma parę dziesiątka z damą w jednym kolorze, zagrywa z damy - Gran będzie przegrany, gdy rozgrywający nie ma asa w tym samym kolorze.

Generalnie najkorzystniej jest zagrać tak, żeby rozgrywający musiał zabić waletem, a kontrujący nie.

Jeśli mamy pojedynczego w swoim kolorze asa, to gramy w niego, w przeciwnym wypadku gramy w kartę pojedynczą w swoim kolorze. Z niepojedynczego asa można zagrać, gdy kontra jest za rozgrywającym.

Do Grana z kontrą graj w pojedynczego asa.

Zagrywka do Grana bez kontry

W Graniu bez kontry praktycznie możemy założyć, że żaden z obrońców nie ma 2 waletów.

Najwięcej szans na obłożenie daje trafienie w asa rozgrywającego, który zostanie przebity waletem przez obrońcę. Jeśli zagrywający sam ma jednego waleta, powinien wistować z pary dziesiątka z damą w jednym kolorze, jeżeli takiej nie ma, to w damę lub dziesiątkę pojedynczą w swoim kolorze.

Jeżeli zaś rozgrywający sam nie ma waleta, to wistuje w damę lub dziesiątkę pojedynczą w swoim kolorze (mniejsze ryzyko jednoczesnego podbicia obu waletów u obrońców).

Do Grana bez kontry graj w podwójną blotkę, jak masz waleta, a w pojedynczą, gdy go nie masz.

²⁷ Bo z ryzykiem 1/3 przegrywamy (gdy przy waletach nie ma żadnej karty w kolorach naszych asów), a gdy kontrujący sam ma 2 asy, to może jeszcze zgłosić boka.

Tabela wartości oczekiwanych w Granach²⁸

Układ	Pozycja 1. na zagrywce	Pozycja 2.	Pozycja 3.	Pozycja 4. na zabicu
W♣ W♠ W♥ W♦	(du: +30)			
W♣ W♠ W♥(♦) Ax	(du: +30)	(du: +18)		
W♣ W♠ W♥(♦) 10(D)x	+15			
W♣ W♥ W♦ Ax	(du: +30)	+15 (du: -18)	+15 (du: +6)	(du: +18)
W♣ W♥ W♦ 10x	+15	+7	+10	+14
W♣ W♥ W♦ Dx ²⁹	+15	+3	+9	+13
W♠ W♥ W♦ Ax	+15			
W♠ W♥ W♦ 10x	-2	-5		
W♠ W♥ W♦ Dx	-5	poniżej -7		
W♣ W♠ Ax 10(D)x	(du: +30)	+7		
W♣ W♠ Ax Ay	(du: +30)	+10		
W♣ W♠ Ax 10(D)y	+15	-3		
W♣ W♠ 10x Dx	+12	poniżej -10		
W♣ W♥ Ax 10(D)x	+15	+2	+4	+6
W♣ W♥ Ax Ay	+15	+8		
W♣ W♥ Ax 10(D)y	+10	poniżej -6		
W♣ W♥ 10x Dx	+12	poniżej -10		
W♣ W♦ Ax 10(D)x	+15	-4	-2	+5
W♣ W♦ Ax Ay	+15	+5	+6	+8
W♣ W♦ Ax 10(D)y	+10	poniżej -8		
W♣ W♦ 10x Dx	+12	poniżej -10		
W♠ W♥ Ax 10(D)x	-1	poniżej -8		
W♠ W♥ Ax Ay	+5	-5		
W♠ W♥ Ax 10(D)y	-5	poniżej -10		
W♠ W♦ Ax 10(D)x	-3	poniżej -10		
W♠ W♦ Ax Ay	+4	poniżej -5		
W♠ W♦ Ax 10(D)y	poniżej -10			
W♥ W♦ Ax 10(D)x	-6	poniżej -10		
W♥ W♦ Ax Ay	+4	poniżej -5		
W♥ W♦ Ax 10(D)y	poniżej -10			

²⁸ Tabele opracowano na podstawie wyliczenia prawdopodobieństw i symulacji komputerowej.

²⁹ Szanse przy dziesiątce przy waletach są większe niż przy damie, gdyż istnieje dodatkowa szansa, że posiadający asa w tym kolorze dołoży go do bitki swojego współbroniącego.

Gra Zwyczajna

Kiedy kontra w Grze Zwyczajnej?

W Grze Zwyczajnej dajemy kontrę wtedy, gdy spodziewamy się wygranej. Musimy brać jednak pod uwagę, że możemy „nadziać się” na silnego przeciwnika i dostać rekontrę, toteż na pierwszych pozycjach w licytacji powinniśmy być bardziej ostrożni, mieć odpowiednio silniejszą kartę, na ostatniej pozycji może być ona trochę słabsza. Mniej ryzykujemy będąc Młodzi – Stary powinien być ostrożniejszy.

Zasadniczo kontrę dajemy mając co najmniej jedno z górnych serc i nie więcej niż jedną niską całą (fele i całe karowe) - w szczególności można dać kontrę z 2 niskimi całymi w tym samym kolorze, gdy pozostałe karty są silne, np. z ręką A♥ D♣ A♠ 10♠, na pewno z A♥ D♥ A♦ 10♦, ostatecznie nawet z A♥ D♥ A♠ 10♠). Oczywiście lepiej jest mieć całe karowe, niż fele.

Mając oba górne serca, bez własnego Zolo, kontrę dajemy praktycznie zawsze – można się wahać jedynie przy 2 felach w różnych kolorach (np. A♥ 10♥ A♠ 10♠).

Wyjątkowo, będąc na zagrywce, można dać kontrę nie posiadając górnego serca z kartą bez żadnej całej, np. D♣ D♥ W♣ W♠ (z kartą D♣ D♥ W♣ A♦ jak już dajemy kontrę, to nie wistujemy w asa).

Zagrywający ma przewagę taktyczną, więc może kontrować z trochę słabszą kartą niż na pozostałych pozycjach.

Kiedy rekontra?

Rekontrę dajemy z ręką, z którą dalibyśmy co najmniej kontrę i prawie mamy Zolo. Korzystniej jest mieć rekontrę będąc na pozycji za kontrującym.

Uwaga: rekontra od gracza, który wcześniej pasował sygnalizuje Cichą!

Rozgrywka

W Grze Zwyczajnej, jeżeli mamy którąś ze starych dam (krzyżową lub pikową), to w parze z posiadaczem drugiej starej damy, gramy przeciwko pozostałym dwóm Młodym. Jeśli nie mamy starej, to jesteśmy Młodzi i gramy przeciwko dwóm Starym lub jednemu Staremu w przypadku Cichej. Starym do wygranej potrzebne są 53 oczka, Młodym wystarczą 52.

Wygrywa ta strona, która wzięła co najmniej 5 spośród 8 całych (asów lub dziesiątek), przy 4 całych istotne stają się też damy i walety.

W Grze Zwyczajnej ważne jest także to, żeby wziąć co najmniej jedną bitkę i żeby mieć *wyjście* (co najmniej 26 oczek dla Młodych, a 27 dla Starych).

Nie jest istotne ile oczek weźmie pojedynczy gracz – ważne jest to ile weźmie jego para (strona). Dlatego bardzo ważne jest szybkie zorientowanie się „z kim gram?” – jeżeli to wiemy lub mamy przesłanki do wytypowania swojego współgracza, to będziemy wiedzieć komu kartę podbijać, a komu przepuszczać oraz komu całe dokładać, a komu nie.

Jeżeli była rekontra, to istnieje duże prawdopodobieństwo, że rekontrujący jest Stary, może nawet ma Cichą.

Najcenniejsze w bitce są całe (asy i dziesiątki) – to na nie głównie polujemy. As serce zawsze, a dziesiątka serce prawie zawsze, wezmą bitkę i pozostaną u ich posiadacza, inaczej jednak jest z asem i dziesiątką karo, które raczej bitki nie wezmą, ale ich posiadacz ma często możliwość

Po takiej licytacji raczej na pewno ten, który nie ma starej, ma damę karo i waleta krzyż i żaden nie ma feli, bo i tak układ 1. jest chyba za słaby na boka, a układ 2. za słaby na rekontrę. Tak czy owak nasz współmłody przesadził.

Dołóż D♥! i... zobacz, że wygrywasz w obu układach! Jak odwrót będzie waletem krzyż (układ 1.) - dołożysz waleta, jak niższym waletem (układ 2.) - dołożysz dziesiątkę karo.

Pierwsza zagrywka w Grze Zwyczajnej

Ogólna reguła jest taka:

Najkorzystniej (na ogół) jest zagrywać z najniższej karty.

Zasada ta wynika z faktu, że taka zagrywka daje duże szanse na to, że pozostali gracze dołożą do bitki wysokie karty, dzięki czemu wzrosną szanse, że weźmiemy któreś z pozostałych bitek.

Mając do wyboru 2 fele asa i dziesiątkę, gramy losowo jedną z nich (niech przeciwnicy nie mają pewności, że przy wiście w czarnego asa, zagrywający nie ma czarnej dziesiątki).

Lepiej zagrać fełę, niż całą karową, bo po ujawnieniu się tego, z kim gramy w parze, możemy mieć okazję dorzucenia mu kara, a bywa też, że as karo bierze bitkę.

Stary (raczej) nie zagrywa całej karowej, nie mając feli, zagrywa waleta.

... bo jest szansa dołożenia kara później drugiemu Staremu. Być może para Starych ma szanse wygrać bez *wyjscia* mimo tego, że jeden z Młodych ma jedno górne serce. Np. z ręką 10♥ D♣ W♦ A♦ graj W♦. Słaby Młody – wręcz przeciwnie – nie mając feli, gra całą karową.

Nietypowe wisty, nawet mając fełę, warto dawać z silniejszą ręką, zwłaszcza gdy się jest Starym i są szanse na to, żeby zostawić przeciwników bez *wyjscia*.

Nie przygrywaj przez nieuwagę lub niestaranność!

Na koniec zasady niby oczywiste, ale często przez graczy naruszane.

Ważne może być każde oczko!

W zasadzie tej chodzi o to, żeby nie tracić pojedynczych oczek mając do wyboru dołożenie waleta albo damy lub dziesiątki albo asa. Np. gdy na zabiciu mamy do wyboru przebicie damą ♦ albo waletem ♣, zawsze robimy to damą. Gdy mamy możliwość dorzucenia swojemu asa albo dziesiątki, to dorzucamy asa i na odwrót – przeciwnikowi w takiej sytuacji damy dziesiątkę.

Nie rób głupich błędów!

... jak np. przy Granie mając W♣ W♠ W♦ i jakąś blotkę, pierwszą zagrywkę szybko przebijasz waletem karo i... potem długo nie możesz się pogodzić się z tym, że został on nadbity, a gran przegrany.

Innym częstym błędem wynikającym z nieuwagi jest niedołożenie całej swojemu (już znanemu), gdy była taka możliwość.

Horrendalnym błędem jest bicie na ostatniej pozycji damą krzyż, gdy ma się dziesiątkę serce (a as serce jeszcze nie zszedł).

Nie szarżuj na cudze konto!

Pamiętaj, że na ogół grasz z kimś w parze i skutki Twoich błędów, a także brawury (np. nieodpowiedzialne kontry) dotkną jeszcze kogoś innego, co zdecydowanie może zepsuć atmosferę przy bańkowym stole.

A przecież przede wszystkim:

Baśka to miła i emocjonująca zabawa!

Quiz licytacyjny

Co zalicytujesz?

1. Z kartą 10♥ D♣ D♠ W♠ będąc na 1. pozycji (na zagrywce), przeciwnicy pasowali?
 - a. pas
 - b. Wesele
 - c. Zolo
2. Z kartą 10♥ D♣ D♠ W♥ będąc na 2. pozycji (za zagrywającym)?
 - a. pas
 - b. Wesele
 - c. Zolo
3. Z kartą 10♥ D♣ D♠ A♠ będąc na 4. pozycji (na zabiciu)?
 - a. pas
 - b. Wesele
 - c. Zolo
4. Z kartą A♥ 10♥ W♣ W♦ będąc na 3. pozycji?
 - a. kontra
 - b. Gran
 - c. Zolo
5. Z kartą A♥ D♣ W♣ W♦ będąc na 1. pozycji (na zagrywce)?
 - a. kontra
 - b. Gran
 - c. Zolo
6. Z kartą A♥ D♣ W♣ W♦ będąc na 4. pozycji (na zabiciu)?
 - a. kontra
 - b. Gran
 - c. Zolo
7. Z kartą W♣ W♠ W♦ A♦ będąc na 2. pozycji?
 - a. Gran
 - b. Gran-du
8. Z kartą W♣ W♥ W♦ A♦ będąc na 2. pozycji?
 - a. Gran
 - b. Gran-du
9. Z kartą W♣ W♥ A♦ D♦ będąc na 4. pozycji (na zabiciu), gdy na 2. pozycji zgłoszono zollo?
 - a. pas
 - b. Gran-du
10. Z kartą A♥ D♠ D♥ W♦ będąc na 3. pozycji, gdy przed Tobą (na 2. pozycji) zgłoszono grana?
 - a. pas
 - b. Zolo

Quiz wistowy

Jesteś na zagrywce (na 1. pozycji). Jaką kartę zagrasz z podaną ręką?

1. D♠ A♠ 10♠ 10♣, gdy na 4. pozycji grane jest Zolo-du.
2. D♠ W♠ A♦ 10♣, gdy na 4. pozycji grane jest Zolo-du.
3. D♦ A♣ A♠ 10♠, gdy na 3. pozycji grane jest Zolo-du.
4. D♣ A♣ 10♣ A♠, gdy na 3. pozycji grane jest Zolo.
5. D♣ W♥ A♣ 10♣, gdy na 2. pozycji grane jest Zolo.
6. 10♥ D♦ 10♦ A♣, gdy na 2. pozycji grany jest Gran-du.
7. D♦ A♦ 10♦ 10♣, gdy na 4. pozycji grany jest Gran-du.
8. D♦ A♦ 10♦ 10♣, gdy na 2. pozycji grany jest Gran-du.
9. D♦ W♥ 10♦ 10♣, gdy na 4. pozycji grany jest Gran-du.
10. A♥ D♠ 10♠ 10♣, gdy na 4. pozycji grany jest Gran.
11. A♥ D♠ 10♠ 10♣, gdy na 2. pozycji grany jest Gran z kontrą od 4.
12. D♠ W♠ 10♠ 10♣, gdy na 3. pozycji grany jest Gran.
13. D♠ W♠ W♥ 10♣, Gra Zwyczajna.
14. D♠ D♦ W♥ A♦, Gra Zwyczajna.
15. 10♥ D♦ W♥ A♦, Gra Zwyczajna.

Quiz rozgrywkowy

1. Z kartą $W\clubsuit W\heartsuit A\diamond D\diamond$ na 3. pozycji zgłosiłeś Grana i od 4-go dostałeś kontrę, zagrano $A\spadesuit - D\spadesuit$. Którym waletem bijesz?
2. Z kartą $W\clubsuit W\heartsuit W\diamond A\heartsuit$ na 2. pozycji zgłosiłeś Grana-du i od 3-go dostałeś kontrę, wist $A\spadesuit$. Którym waletem bijesz?
3. Na zabiciu (4. pozycja) zgłoszono Zolo-du, zagrywka $10\diamond$, ty jesteś na 2. pozycji z kartą $D\spadesuit W\spadesuit A\diamond 10\clubsuit$. Co dołożysz?
4. Na zabiciu zgłoszono Zolo-du, zagrywka $10\spadesuit$, ty jesteś na 2. pozycji z kartą $D\heartsuit W\heartsuit A\diamond 10\diamond$. Co dołożysz?
5. Na zabiciu zgłoszono Zolo-du, ty jesteś na 3. pozycji z kartą $D\clubsuit W\heartsuit A\diamond 10\diamond$. Zagrano $10\spadesuit - A\spadesuit$. Co dołożysz?
6. Gra Zwyczajna, dałeś kontrę, a zagrywający dał rekontrę i zagrał $W\diamond$, od 2-go $W\clubsuit$. Co dołożysz na 3. pozycji z kartą $10\heartsuit D\spadesuit D\diamond 10\diamond$?
7. Gra Zwyczajna, zagrywający kontrował, na co 3-ci zrekontrował, zagrano $10\spadesuit - A\spadesuit - 10\heartsuit$. Ty na 4. pozycji masz $D\diamond W\diamond A\diamond 10\clubsuit$. Co dołożysz?
8. Z kartą $W\clubsuit W\heartsuit A\diamond A\heartsuit$ na 3. pozycji zgłosiłeś Grana i od 4-go dostałeś kontrę, zagrano $A\spadesuit - D\spadesuit$. Którym waletem bijesz?
9. Na 4. pozycji masz rękę: $10\heartsuit D\clubsuit D\spadesuit W\spadesuit$, drugi skontrował, zdecydowałeś się dać rekontrę i grasz Cichą. Zagrano $10\spadesuit - A\spadesuit - D\diamond$, a ty zabiłeś dziesiątką. Co teraz zagrasz?
10. Na 2. pozycji z ręką $A\heartsuit D\clubsuit D\spadesuit D\diamond$ grasz Zolo. Wist $10\spadesuit$. Co zagrasz?
11. Na 2. pozycji z ręką $10\heartsuit D\clubsuit D\spadesuit D\diamond$ grasz Zolo. Wist $10\spadesuit$ zabiłeś $D\clubsuit$ i spadły $A\spadesuit$ i $W\diamond$. Co teraz zagrasz?
12. Z kartą $W\clubsuit W\heartsuit W\diamond A\heartsuit$ na 3. pozycji zgłosiłeś Grana-du i od 4-go dostałeś kontrę, zagrano $D\spadesuit - A\spadesuit$. Którym waletem bijesz?
13. Na 2. pozycji grane jest Zolo. Do wistu $10\diamond$ rozgrywający dołożył $D\clubsuit$, od trzeciego spadł $A\diamond$, a ty z ręką $10\heartsuit D\heartsuit D\diamond W\diamond$ zabiłeś dziesiątką. Co teraz zagrasz?
14. Na 3. pozycji grane jest Zolo. Zagrane $10\spadesuit - A\spadesuit$ rozgrywający zabił asem \heartsuit . Co dołożysz z ręką $W\clubsuit W\diamond A\diamond 10\clubsuit$?
15. Gra Zwyczajna na zagrywce masz kartę $A\heartsuit D\heartsuit W\spadesuit W\diamond$, trzeci dał kontrę, postanowiłeś zaszaleć i zrekontrowałeś, i zagrałeś $W\diamond$. Dalej poszło $W\clubsuit - D\spadesuit - D\clubsuit$. Co dołożysz do zagrywki $10\spadesuit$ do drugiej bitki?

Rozwiązania quizów

Quiz licytacyjny

Nr	Punktacja		Komentarz
1.	a. pas (Cicha)	2	Na 1. pozycji wygranie Zolo jest bardzo prawdopodobne, a Cicha praktycznie pewna.
	b. Wesele	0	
	c. Zolo	2	
2.	a. pas (Cicha)	2	Na tej pozycji z tą ręką istnieje duże prawdopodobieństwo przegrania Zolo, Cicha ma jednak duże szanse.
	b. Wesele	1	
	c. Zolo	0	
3.	a. pas (Cicha)	0	Ręka za słaba na Cichą.
	b. Wesele	2	
	c. Zolo	0	
4.	a. kontra	0	Zolo bardzo prawdopodobne, Gran bardzo ryzykowny.
	b. Gran	0	
	c. Zolo	2	
5.	a. kontra	0	Na wyjściu z tą kartą Gran jest pewniejszy od Zolo.
	b. Gran	2	
	c. Zolo	1	
6.	a. kontra	1	Zolo prawdopodobne, Gran bardzo ryzykowny.
	b. Gran	0	
	c. Zolo	2	
7.	a. Gran	0	Z taką kartą na każdej pozycji warto zaryzykować Grana-du.
	b. Gran-du	2	
8.	a. Gran	2	Na tej pozycji Gran-du jest bardzo ryzykowny.
	b. Gran-du	0	
9.	a. pas	0	W tej sytuacji warto zaryzykować Grana-du.
	b. Gran-du	2	
10.	a. pas	0	Gran pewnie będzie wygrany (mamy jednego waleta). Warto zaryzykować Zolo.
	b. Zolo	2	

Mogłeś uzyskać maksymalnie 20 punktów. Jeżeli uzyskałeś 18 lub więcej, to możesz się uznawać za mistrza licytacji. Jeżeli zaś 12 lub mniej, to musisz jeszcze bardzo mocno popracować nad swoją licytacją.

Quiz wistowy

Nr	Punktacja	Komentarz
1.	D♠ - 2 punkty	Zolo-du może być przegrane tylko wtedy, gdy rozgrywający nie ma też damy ♥. Musimy liczyć na to, że Młody, który ma D♥ ma same trumfy. Przykładowa ręka rozgrywającego: A♥ 10♥ D♣ D♦ ³⁰
2.	10♣ - 2 punkty	Tak jak wyżej - możemy wygrać tylko wtedy, gdy rozgrywający nie ma D♥. Wygramy, gdy D♥ nie jest razem z A♣.
3.	A♠ lub 10♠ - 2 punkty	Zakładamy, że rozgrywający ma A♥ 10♥ D♣ D♥ a damę ♠ ma Młody na 4. pozycji. Nie dał on kontry, więc ma felę 10♣ (np. rękę D♠ W♠ A♦ 10♣). Stary wygrałby gdyby zagrał z góry, ale widząc, że nie zesłała druga fela pikowa, na pewno pierwsze zagranie przepuści D♥.
4.	D♣ - 2 punkty	Rozgrywający ma pewnie oba górne serca. Zagrywką D♣ nic nie podbijamy swoim Młodym, a już w następnych bitkach będziemy mogli dokładać całe.
5.	A♣ lub 10♣ - 2 punkty	Takie zagranie daje najwięcej szans obłożenia słabszych Zolo – rozgrywający musi bić wysoko licząc na 2 całe krzyżowe.
6.	D♦ lub 10♦ - 2 punkty	Do Grana-du (bez kontry) gramy z pary dziesiątka z damą w tym samym kolorze.
7.	10♣ - 2 punkty	Grając w karo na pewno podegralibyśmy waleta swojemu Młodemu.
8.	D♦ lub 10♦ - 2 punkty	Jest duża szansa nadbicia waleta od starego przez Młodego. Nie wolno zagrać A♦, bo Stary może się domyślić rzadkiego układu i zagrać z góry.
9.	10♣ - 2 punkty	Przy własnym jednym walecie do Grana-du gramy z dziesiątki lub damy pojedynczej w kolorze.
10.	10♣ - 2 punkty	Do Grana bez kontry graj w pojedynczą blotkę, gdy nie masz waleta.
11.	A♥ - 2 punkty	Do Grana z kontrą graj asa.
12.	D♠ lub 10♠ - 2 punkty	Do Grana bez kontry graj w podwójną blotkę, gdy masz waleta.
13.	10♣ - 2 punkty	Ze stosunkowo słabą kartą wistujemy z feli.
14.	W♥ - 2 punkty D♦ - 1 punkt	Stary nie zagrywa z całej karowej.
15.	A♦ - 2 punkty	Młody zagrywa z całej (duża szansa, że asa serce ma drugi Młody).

Mogłeś uzyskać maksymalnie 30 punktów. Jeżeli uzyskałeś powyżej 26 punktów, to jesteś mistrzem zagrywki, jeżeli poniżej 20, to ten element gry wymaga jeszcze dopracowania.

³⁰ Oczywiście gdyby rozgrywający miał A♥ 10♥ D♥ D♦, to wygra od razu (bo podbijamy damę krzyż), ale przy innych wistach też wygra (ściągnie naszą damę pik), a taki ryzykant następnym razem nie będzie miał tyle szczęścia (wystarczy, że stare damy zamienią się miejscami). Nawet z ręką D♠ W♠ 10♠ 10♣ powinniśmy zagrać damę.

		<p>damę serce. W tym momencie staje się ważne kto ma starszego waleta. Gdyby rekontrujący miał waleta krzyż, to chyba zagrałby Zolo. Dlatego najlepiej jest się „odblokować” wyrzucając damę karo! – teraz niezależnie od tego czy zagra starą damę, czy młodszego waleta, będziesz mógł swojemu dołożyć całą karową.</p> <p>Prawdopodobny układ:</p> <p style="text-align: center;">2: W♣ 10♦ A♣ A♠</p> <p>1: A♥ D♥ W♠ 10♠ 3: 10♥ D♣ D♠ W♥</p> <p style="text-align: center;">4(Ty): D♦ W♦ A♦ 10♣</p>
8.	W♥ - 2 punkty	<p>Co prawda, tak jak w 1., kontrujący ma pewnie dwa walety, ale teraz jak nadbije waleta serce, jest duża szansa, że nawet jeśli nie odwróci w kolor jednego z twoich asów, to weźmiesz 2 bitki, w których będzie ponad 52 oczek (w pierwszej bitce broniący dostaną tylko jedną całą).</p>
9.	D♣ lub D♠ - 2 punkty	<p>Kontrujący na pewno ma asa i damę serce i pewnie ma jeszcze jakiegoś waleta. Jak zagrasz waleta to przejmie go damą, najprawdopodobniej dostanie jedną z całych karowych i odejdzie waletem, a w ostatniej bitce na asa serce zbierze 3 całe - w sumie co najmniej 52 oczka – przegrasz! Zagraj starą damę. Jak spadnie walet krzyż to już wygrasz, jak nie, to odejście w młodszego waleta przepuścisz waletem pik i w sumie zbierzesz ponad 52 oczka.</p> <p>Przykładowy układ:</p> <p style="text-align: center;">2: A♥ D♥ W♥ 10♠</p> <p>1: W♣ 10♦ A♣ A♠ 3: D♦ W♦ A♦ 10♣</p> <p style="text-align: center;">4(Ty): 10♥ D♣ D♠ W♠</p>
10.	D♣ lub D♠ - 2 punkty	<p>Jeśli dołożysz starą to przegrać możesz tylko wtedy, gdy 3. ma damę serce, a 4. dziesiątkę. Przy innych układach już wygrasz.</p>
11.	D♠ - 2 punkty 10♥ - 1 punkt D♦ – 0 punktów	<p>Zagranie damą karo jest najlepsze tylko przy A♥ u zagrywającego, a damie ♥ u innego z Młodych. Ale i przy takim układzie mamy jeszcze szanse po zagranie damą pik i przepuszczeniu (D♦) odwrotu, np. przy składzie:</p> <p style="text-align: center;">2(Ty): 10♥ D♣ D♠ D♦</p> <p>1: A♥ W♠ W♥ 10♠ 3: D♥ W♣ 10♦ A♠</p> <p style="text-align: center;">4: W♦ A♦ A♣ 10♣</p> <p>W powyższym układzie zamień miejscami A♥ i 10♦ i zastanów się co będzie jak zagrasz D♦?</p> <p>Gdy to 3-ci ma A♥ lub pierwszy ma i asa, i damę serca, po zagranie D♠ oddajemy tylko 1 bitkę.</p>
12.	W♣ - 2 punkty	<p>Jest duże prawdopodobieństwo, że zgodnie z zasadami, zawistowano z pary pików. Prawdopodobieństwo, że kontrujący ma pika jest zdecydowanie poniżej 50%.</p>
13.	D♥ lub D♦ - 2 punkty	<p>W tej grze musisz liczyć na samego siebie. Rozgrywający ma na pewno A♥ D♣ D♠ i być może W♣. Ma pecha, że trafił na tak silną opozycję u ciebie – wykorzystaj to!</p>

14.	W♣ - 2 punkty	„Odblokuj się” - pozbądź się W♣ (a nawet i młodszej damy, gdybyś taką miał), który w tej sytuacji może tylko uniemożliwić ci dołożenie w 2 bitce całej karowej swojemu. Stary może mieć np. A♥ D♣ D♥ W♥.
15.	W♠ - 2 punkty	Przepuść, a reszta będzie twoja. Starzy w pierwszej bitce nie mają żadnej całej. Patrz też: komentarz do 6.

Maksymalnie mogłeś uzyskać 30 punktów. Jeżeli zdobyłeś ich powyżej 25, jesteś Arcymistrzem Baški!

Spis treści

Wprowadzenie	1
Oznaczenia układów kart	2
Zolo-du	3
Obrona przy Zolo-du.....	3
Zolo-du w Czarnej Baśce.....	4
Zolo-du w Kopie.....	4
Zolo.....	5
100-procentowe Zolo	5
Inne układy z szansami na wygraną	5
Rozgrywanie Zolo	6
Kontra na Zolo	6
Obrona przeciwko Zolo	6
Tabela wartości oczekiwanych w Zolo (Czerwona Baśka).....	7
Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Czarnej Baśki (z asem pik)	9
Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Czarnej Baśki z asem krzyż	11
Tabela wartości oczekiwanych w Zolo dla Kopa.....	13
Cicha	15
Obrona przy Cichej.....	15
Wesele	15
Gran-du.....	16
Gran-du nie na zagrywce.....	16
Obrona przy Granie-du.....	17
Gran	19
100-procentowe Grany	19
Inne układy z dużymi szansami na wygraną.....	19
Rozgrywanie Grana	20
Obrona przy Granie	20
Tabela wartości oczekiwanych w Granach.....	22
Gra Zwyczajna.....	23
Kiedy kontra w Grze Zwyczajnej?	23
Kiedy rekontra?	23
Rozgrywka	23
Pierwsza zagrywka w Grze Zwyczajnej.....	25
Nie przygrywaj przez nieuwagę lub niestaranność!	26
Quiz licytacyjny.....	27
Quiz wistowy	28
Quiz rozgrywkowy	29
Rozwiązania quizów	30

Quiz licytacyjny	30
Quiz wistowy	31
Quiz rozgrywkowy	32