

BAŚKA - Zasady gry

Baśka (kasz. *Baszka*) – tradycyjna kaszubska gra karciana, znana również w Wielkopolsce jako "Kop". Zwyczajowo gra się "na pieniądze" (choćby symboliczne).

Na Kaszubach baśka jest najpopularniejszą grą karcianą od ponad stu lat i wyprzedza drugiego pod tym względem, bardziej elitarnego skata, od którego ma pewne zapożyczenia (np. Granda).

W baśkę gra się podczas spotkań towarzyskich, w banie (kasz. w pociągu), ale popularne są tu też turnieje, gromadzące bywa, że i setki uczestników, a na których spotkać można znanych Kaszubów np. Donalda Tuska lub Brunona Synaka¹.

W grze biorą udział cztery osoby. Gra jest szybka - jedno rozdanie nie trwa zwykle dłużej niż minutę, bo talia składa się z szesnastu kart i każdy z graczy otrzymuje ich tylko cztery. Rozdanie składa się z dwóch faz: licytacji (rajcowania) i rozgrywki. W wyniku licytacji ustalany jest rodzaj gry i strony - podział na *Starych* (lub *Starego*) i przeciwnych im *Młodych*, czasem ujawniany dopiero w trakcie rozgrywki. Rozgrywka i rozliczenie gry uzależnione są od rodzaju gry: *zwyczajna, wesele, cicha, Gran(d), Zollo, Gran(d) Doux lub Zollo Doux*².

Podczas baśki gracze nie skrywają emocji - kontrom i przebiciom często towarzyszą okrzyki i uderzenia pięścią w stół.

[Wikipedia]

¹ Niestety ta informacja jest już nieaktualna – zasłużony działacz kaszubski prof. Brunon Synak zmarł w grudniu 2013 r., a pan premier Donald Tusk już raczej w takich turniejach nie uczestniczy.

² Tu stosować będziemy trochę inny zapis nazw gier: gran, gran-du, zollo, zollo-du.

Karty do baśki

W baśkę gra się talią 16-kartową złożoną z kart:

- w czterech *kolorach*: ♣ - krzyż (trefl, żołądź), ♠ - pik (wino), ♥ - serce (kier) i ♦ - karo (dzwonek)
- i czterech *rodzajów*: **D** - dama, **W** - walet (jopek, dupek), **A** - as, **10** - dziesiątka.

Kartom, zależnie od ich rodzaju, przypisana jest *wartość oczkowa*: asy mają po 11 oczek, dziesiątki po 10, damy po 3, a walety po 2 oczka. W całej talii są więc w sumie 104 oczka. Asy i dziesiątki nazywa się *całymi*.

Rozdanie kart

Karty, po potasowaniu i przełożeniu, rozdaje się graczom kolejno po jednej karcie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, poczynawszy od pierwszego gracza z lewej strony rozdającego. Pierwszego rozdającego można wylosować, w dalszych grach rozdającym zostaje kolejny gracz (*zagrywający* w poprzedniej grze). Gracz z lewej strony rozdającego staje się *zagrywającym*. Mówimy, że zagrywający jest na *pierwszej pozycji*, następni za nim odpowiednio na *drugiej* i *trzeciej*, a rozdający jest na *czwartej pozycji* (*na zabiciu*).

Każdy z graczy trzyma swoje karty w ręku i nie pokazuje ich innym graczom.

Po rozdaniu kart następują: *licytacja* i *rozgrywka*.

Rodzaje i strony gry

W wyniku licytacji ustalany jest *rodzaj gry* i *strony* - podział na *starych* (lub *starego*) i przeciwnych im (jemu) *młodych*, czasem ujawniany dopiero w trakcie rozgrywki.

Rodzaj gry	Opis
<i>zwyczajna</i>	Żaden z graczy nie zgłosił własnej gry. Starymi będą gracze posiadający <i>stare damy</i> krzyż i pik, młodymi zaś pozostali dwaj gracze.
<i>wesele</i>	Wesele może zgłosić gracz, który posiada jednocześnie obie stare damy (krzyż i pik). Będzie on starym. Drugim starym będzie posiadacz waleta krzyż, a jeżeli tego ma pierwszy stary, to posiadacz waleta pik lub ostatecznie posiadacz waleta serce, jeżeli pierwszy stary ma oba <i>stare walety</i> ³ .
<i>cicha</i>	Cicha ma miejsce wówczas, gdy posiadacz obu starych dam nie zgłosił <i>wesele</i> . Wówczas jako jedyny stary gra przeciwko 3 młodym ⁴ .
<i>zollo-bieda</i>	Układ złożony z 4 dziesiątek na jednej ręce. Zollo-bieda się nie rozgrywa – uznaje się wygraną rozgrywającego po okazaniu takiego układu. Ma ono wartość zwykłego zollo.
<i>gran</i>	Gracz, który zgłosił grana zobowiązuje się wygrać (wziąć co najmniej 53 oczka) sam jako stary przeciwko pozostałym 3 młodym przy specjalnym dla grana typie rozgrywki.
<i>zollo</i> ⁵	Gracz, który zgłosił zollo zobowiązuje się wygrać (wziąć co najmniej 53 oczka) sam jako stary przeciwko pozostałym 3 młodym.

³ Tak więc gracz z waletem pik lub serce może dopiero pod koniec rozgrywki dowiedzieć się, że *został zaproszony na wesele* i jest w tej grze *starym*. Ten, kto ma waleta krzyż, wie to już po licytacji.

⁴ Jak na to wskazuje nazwa, cichej się nie ujawnia podczas licytacji - młodzi mogą być prawie do końca rozgrywki niezorientowani, że w trójkę grają przeciwko temu jednemu staremu.

⁵ Spotyka się też nazwę *zolla* albo *zola*.

<i>gran-du</i>	Gracz, który zgłosił grana-du zobowiązuje się jako stary wziąć w rozgrywce wszystkie bitki przy specjalnym dla grana typie rozgrywki.
<i>zollo-du</i>	Gracz, który zgłosił zollo-du zobowiązuje się jako stary wziąć w rozgrywce wszystkie bitki.
<i>mester</i>	Układ złożony z 4 asów na jednej ręce. Mestera się nie rozgrywa – uznaje się wygraną rozgrywającego po okazaniu takiego układu. Ma on wartość zollo-du.
<i>baszka</i>	Układ złożony z 4 dam na jednej ręce. Baszki się nie rozgrywa – uznaje się wygraną rozgrywającego po okazaniu takiego układu. Ma ona wartość zollo-du.

Tabela wyników

Baśka jest grą o sumie zerowej tzn. ile jedna strona w sumie wygrywa, tyle druga strona w sumie przegrywa. W wypadku przegranej starych (starego) stawka jest zawsze dwa razy większa, niż przy przegranej młodych.

W zollo-du i granie-du stary wygrywa tylko wtedy, gdy wziął wszystkie bitki, w pozostałych grach starzy (stary) wygrywają wtedy gdy wzięli co najmniej 53 oczka. W grze zwyczajnej i przy weselu w rozliczeniu bierze się pod uwagę jeszcze czy przegrana strona wzięła bitkę i czy „ma wyjście”.

Wyjście młodych to co najmniej 26 oczek, a starych co najmniej 27 oczek.

Wygrana strona dostaje punkty dodatnie, a przegrana ujemne zgodnie z poniższą tabelą:

Rodzaj gry	Wynik rozdania			
	Wygrali(-ał) starzy(-ry)		Wygrali młodzi	
	St.	Mł.	St.	Mł.
<i>zwyczajna lub wesele (z wyjściem)</i>	1	-1	-2	2
<i>zwyczajna lub wesele bez wyjścia</i>	2	-2	-4	4
<i>zwyczajna lub wesele bez bitki</i>	3	-3	-6	6
<i>cicha</i>	12(=3·4)	-4	-24	8
<i>zollo-bieda</i>	15(=3·5)	-5	-	-
<i>gran</i>	15(=3·5)	-5	-30	10
<i>zollo</i>	15(=3·5)	-5	-30	10
<i>gran-du</i>	30(=3·10)	-10	-60	20
<i>zollo-du</i>	30(=3·10)	-10	-60	20
<i>mester</i>	30(=3·10)	-10	-	-
<i>baszka</i>	30(=3·10)	-10	-	-

Kontry

Przy każdym rodzaju gry, poza rzucanymi (nierozgrywanymi) zollo-bieda, mester i baszka, gracze mogą podwajać wartość gry licytując kontrę. Kontra może być rekontrowana (czterokrotne podniesienie wartość gry), następnie może wystąpić kontra 3 poziomą tzw. *bok* - ośmiokrotne podniesienie wartość gry, aż do najwyższego dozwolonego 4 poziomą tzw. *hirsz*, który daje szesnastokrotne podniesienie wartości gry. Np. przy przegranym zollo stary płaci młodym po 10 punktów, w przypadku, gdy jest to przegrane zollo z bokiem – płaci po 80 punktów.

Obowiązują następujące zasady:

1. Nie można dać kontry na grę zgłoszoną przez siebie samego, a jedynie można rekontrować po kontrze któregoś z przeciwników. Kontry nie może dać też rozgrywający cichą (może on oczywiście rekontrować).
2. Kolejne kontry graczy jednej strony się nie liczą, tzn. jeżeli po rozgrywce okazało się, że w grze z rekontrą i kontrę, i rekontrę zgłosili gracze tej samej strony, to rekontra nie jest uznawana.

Przykład:

W grze zwyczajnej gracz I. dał kontrę, III. rekontrą, IV. boka, III. hirsza, a okazało się, że:

- gracze I. i III. są starzy a IV. jest młody, to nie liczy się rekontra III. i uznaje się, że gra ma podniesienie 3 poziomu – jest z bokiem,
- gracze III. i IV. są starzy a I. jest młody, to nie liczą się przebicia powyżej rekontry.

Licytacja

Podczas licytacji gracze w kolejności zegarowej, począwszy od następnego za zagrywającym (od 2. pozycji) zgłaszają *odzywki*: pasują, deklarują rodzaj gry, który chcą grać lub kontrują.

Gracz może zgłosić:

- *pas* (albo *porządek*) – gdy nie chce niczego do licytacji dodać,
- *wesele* – gdy ma dwie stare damy (krzyż i pik) i chce grać wesele,
- *zollo-bieda* – gdy ma układ złożony z 4 dziesiątek,
- *gran* – gdy chce grać grana,
- *zollo* – gdy chce zagrać zollo,
- *gran-du* – gdy chce grać grana-du,
- *zollo-du* – gdy chce zagrać zollo-du,
- *mester* – gdy ma układ złożony z 4 asów,
- *baszka* – gdy ma układ złożony z 4 dam,
- *kontra*, *rekontra*, *bok*, *hirsz*- gdy chce podnieść stawkę gry.

Licytacja kończy się, gdy zgłoszono tylko 4 pasy albo po ostatniej odzywce nastąpiły 3 pasy.

Obowiązują zasady:

1. Nie można zgłosić gry niższej od ostatnio zgłoszonej – przy czym najwyższą grą jest baszka, dalej mester, zollo-du, grand-du, zollo, gran, zollo-bieda, wesele, zwyczajna.
2. Kolejne kontry daje się podnosząc o 1 ich poziom, tzn. rekontra po kontrze, bok po rekontrze, hirsz po boku.
3. Zgłoszenie nowej gry unieważnia wcześniejsze kontry, np. po licytacji kontra-rekontra-wesele-pas-pas-pas grane będzie wesele bez kontry (nawet jeśli pierwsza kontra była na własną *cichą*, a po rekontrze stary zdecydował się jednak zgłosić wesele).

W przypadku, gdy nie zgłoszono żadnej gry (same pasy i ewentualnie kontry) grana będzie gra zwyczajna lub cicha, która ujawni się dopiero w trakcie rozgrywki.

W przypadku zgłoszenia baszki, mestera, zollo(-du), zollo-bieda lub grana(-du) mamy jawnie jednego starego (rozgrywającego) i trzech grających przeciwko niemu młodych.

Rozgrywka

Nie rozgrywa się tzw. *gier rzucanych*: baszki, mestera i zollo-bieda uznając wygraną na podstawie okazania zgłoszonego układu.

Podczas rozgrywki gracze walczą o *bitki (lewy)*. Na jedną bitkę składają się 4 karty wykładane na stół po jednej kolejno przez każdego z graczy. Pierwszą bitkę rozpoczyna *zagrywający* (następny po rozdającym), dalsze zdobywca poprzedniej bitki. Bitkę zdobywa ten z graczy, który dołożył *najstarszą* kartę. Zdobytą bitkę gracz zbiera i zakrytą kładzie przed sobą. Do zakrytej bitki przed zakończeniem rozgrywki nikomu nie wolno zaglądać.

Rozgrywka w grach typowych (poza granami)

Starszeństwo kart w grach typowych (poza granami)

W grach poza granami karty dzieli się na 12 trumfów (atutów) i 4 fele.

Starszeństwo atutów od najstarszego (najsilniejszego) po najmłodszy (najśłabszy) to⁶: A♥, 10♥, D♣, D♠, D♥, D♦, W♣, W♠, W♥, W♦, A♦, 10♦⁷.

Fele to: A♣, 10♣ i A♠, 10♠. Spośród fel tego samego koloru as jest silniejszy od dziesiątki. Fele różnych kolorów nie przebijają się.

Atuty biją fele - są silniejsze (starsze) od fel.

Zasady rozgrywki

1. Jeśli zagrana została fela (jako pierwsza karta w bitce), to:
 - a. jeśli się posiada drugą felę w tym samym kolorze, należy ją dołożyć,
 - b. w przeciwnym wypadku należy bitkę nadbić (położyć kartę starszą od najstarszej w bitce), a jeśli to niemożliwe dołożyć dowolnego trumfa, jeśli i to nie jest możliwe – dołożyć dowolną kartę.
2. Jeśli zagrany został trumf (jako pierwsza karta w bitce), to tak jak w punkcie 1.b.

Rozgrywka w granach

Starszeństwo kart w granach

W granach karty dzieli się na 4 atutowe walety (trumfy) i 4 kolory po trzy karty złożone z asa, dziesiątki i damy.

Starszeństwo atutów (waletów) od najstarszego po najmłodszy: W♣, W♠, W♥, W♦.

W ramach koloru mamy starszeństwo: as, dziesiątka, dama.

Walety biją wszystkie pozostałe karty. Pozostałe karty różnych kolorów nie biją siebie wzajemnie.

Zasady rozgrywki

1. Jeśli zagrany został walet (jako pierwsza karta w bitce), to należy nadbić waletem, jeśli to niemożliwe – dołożyć młodszego waleta, jeśli i to niemożliwe – dołożyć dowolną kartę.

⁶ Kolejność kart w baśce ewoluowała, kiedyś najstarszą kartą była D♣, później 10♥ teraz A♥. Autor opracowania nie jest zwolennikiem dalszej ewolucji w tym kierunku.

⁷ Warto zapamiętać kolejność starszeństwa: ♣, ♠, ♥, ♦ wśród dam i waletów.

2. Jeśli zagrana została karta z koloru, to:
 - a. jeśli się posiada kartę w tym samym kolorze, należy ją dołożyć, a jeżeli można to nadbić⁸,
 - b. w przeciwnym wypadku należy bitkę nadbić (położyć starszego waleta od najstarszego w bitce), a jeśli to niemożliwe dołożyć młodszego trumfa (waleta), a ostatecznie dołożyć dowolną kartę⁹.

Wynik rozdania

Po zakończeniu rozgrywki gracze każdej ze stron (osobno starzy, osobno młodzi)¹⁰ łączą swoje bitki i podliczają ich oczka.

Zollo-du i gran-du są wygrane (przez starego) tylko wtedy, gdy stary wziął wszystkie bitki.

W pozostałych przypadkach starzy (stary) potrzebują do wygranej 53 oczka, młodym do wygranej wystarczą 52 oczka¹¹.

W grze zwyczajnej i przy weselu w rozliczeniu bierze się pod uwagę jeszcze, czy przegrana strona wzięła choćby jedną bitkę i czy „ma wyjście”.

Wyjście młodych to co najmniej 26 oczek, a starych co najmniej 27 oczek.

Wynik punktowy rozdania ustala się korzystając z tabeli wyników i w przypadku ewentualnych kontr przemnażając przez odpowiedni współczynnik (kontra – 2, rekontra -4, bok – 8, hirsz -16).

W przypadku gry na pieniądze wynik punktowy przemnaża się przez ustaloną przed grą stawką za punkt i dokonuje się natychmiastowej wypłaty - przegrani płacą wygranym.

W grze niepieniężnej zdobyte lub stracone punkty zapisuje się na koncie każdego z graczy.

Przykład 1.

Gra zwyczajna z kontrą, starzy wzięli 3 bitki i łącznie mają 80 oczek (młodzi jedna bitka z 24 oczkami).

Wynik gry: *wygrana starych bez wyjścia z kontrą*.

Wynik punktowy z tabeli dla „zwyczajna bez wyjścia”: +2 dla każdego starego (-2 dla każdego młodego)

Wynik punktowy rozdania po uwzględnieniu kontry: +4 dla każdego starego (-4 dla każdego młodego).

Wynik pieniężny przy stawce 20 gr/punkt: 80 gr dla każdego starego – jeden młody płaci 80 gr jednemu ze starych, a drugi drugiemu.

Przykład 2.

Gra cicha z rekontrą, stary wziął 2 bitki i ma 52 oczka (młodzi także 52 oczka).

Wynik gry: *przegrana cicha z rekontrą*.

⁸ Po zagranii np. 10♠ mając w pikach asa i damę, a bitka nie została jeszcze nadbita waletem, mamy obowiązek dołożyć asa.

⁹ Przyjęto tu, że nie mając karty w kolorze, ani możliwości przebicia bitki, mamy obowiązek dokładania trumfa (młodszego waleta).

¹⁰ Po zakończeniu rozgrywki podział na starych i młodych jest już znany.

¹¹ W przypadku równej ilości oczek (po 52) tzw. *bok*, zwłaszcza w grze na pieniądze, stosuje się tzw. *bok-rundę* tzn. następne cztery rozdania grane są z podwójną stawką.

Wynik punktowy z tabeli dla „przegrana cicha”: -24 (= $-8 \cdot 3$) dla starego, a +8 dla każdego młodego.
Wynik punktowy rozdania po uwzględnieniu rekontry: -96 dla starego, a +32 dla każdego młodego.
Wynik pieniężny przy stawce 20 gr/punkt: stary płaci każdemu młodemu 6,40 zł (przegrywa 19,20 zł).

Inne odmiany baśki

Ponieważ zdarzają się odmiany baśki z ustaleniami innymi niż tu przyjęte, przed rozpoczęciem gry warto uzgodnić, że:

- najstarszą kartą (w grach typowych, poza granami) jest as serce,
- uznajemy „rzucane gry”: baszkę, mestera i zollo-bieda
- cicha nie ma prawa dać kontry (sama sobie),
- w granach jest obowiązek dokładania trumfa (waleta), nawet gdy nie ma możliwości przebicia.

Słowniczek pojęć

Baszka – układ złożony z 4 dam na jednej ręce – rzucany i najwyższy rodzaj gry o wartości zollo-du.

Bitka (lewa) – 4 karty po jednej od każdego gracza wykładane kolejno podczas rozgrywki.

Blotka – w granie dama lub dziesiątka.

Broniący – jeden z 3 młodych w grze typu zollo lub gran.

Bok – podniesienie kontry po rekontrze (8-krotne przebicie wartości gry).

Cała – karta: as lub dziesiątka.

Cicha – rodzaj gry, w której zgłaszający ma obie stare (damy) lecz nie zgłosił wesela.

Fela – karta: cała (as lub dziesiątka) krzyż lub pik.

Gran – rodzaj gry, w której jeden gracz (jako stary) zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia co najmniej 53 oczek w rozgrywce typu gran.

Gran-du – rodzaj gry, w której jeden gracz (jako stary) zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia wszystkich czterech bitek w rozgrywce typu gran.

Hirsz – podniesienie kontry po boku (16-krotne przebicie wartości gry).

Kontra – odzywka licytacyjna podwajająca wartość gry.

Mester – układ złożony z 4 asów na jednej ręce - rzucany rodzaj gry o wartości zollo-du.

Młodzi – strona gry przeciwna starym (lub staremu).

Pozycja gracza – kolejność (zegarowa) gracza począwszy od zagrywającego, który jest *pierwszy*, a rozdający jest *czwarty*. Mówimy też *pierwsza, druga ... ręka*.

Rekontra – podniesienie kontry (4-krotne przebicie wartości gry).

Ręka gracza – układ czterech kart, które otrzymał gracz w danym rozdaniu.

Rozdający – gracz, który rozdał karty.

Rozgrywający – stary, który gra zollo(-du) lub grana(-du).

Rzucany rodzaj gry – baszka, mester lub zollo-bieda – gra, której się nie rozgrywa (i nie kontruje), a wygraną uznaje się na podstawie okazania odpowiedniego układu kart.

Stara (dama) – dama krzyż lub pik.

Stary/Starzy – jedna ze stron gron gry. Pojedynczy w cichej, zollach i granach. W grze zwykłej – jeden z dwóch posiadaczy starych (dam), w weselu również posiadacz najstarszego waleta, którego nie ma zgłaszający wesele.

Strona gry – jeden stary przeciwko 3 młodym (zollo, gran, cicha) lub 2 starych przeciwko 2 młodym.

Trumf (atu, atut) – w granach walet, w pozostałych grach każda karta, która nie jest felą.

Wartość bitki - suma oczek w bitce.

Wesele – rodzaj gry, w której zgłaszający ma obie stare (damy) i zgłosił to podczas licytacji.

Wyjście – to w przypadku młodych co najmniej 26, w przypadku starych 27 oczek.

Zagrywający (wistujący) – gracz następny po rozdającym, który rozpoczyna licytację i wychodzi (zagrywa) do pierwszej bitki.

Zollo (zolo, zolla, zola)– rodzaj gry, w której jeden gracz (jako stary) zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia co najmniej 53 oczek.

Zollo-bieda – układ złożony z 4 dziesiątek na jednej ręce - rzucany rodzaj gry o wartości zollo.

Zollo-du – rodzaj gry, w której jeden gracz (jako stary) zobowiązuje się do samodzielnego wzięcia wszystkich czterech bitek.