

ZECHCYK

Starszeństwo kart (w nawiasach punktacja)[talía 24]:

9(0),J(2),D(3),K(4),10(10),A(11)

Kolor = 30pkt

Talia = 120pkt

Punkty za rozgrywkę i punkty z kart, żeby się nie myliły zaznaczam innym kolorem.

Wyjaśnienie pojęć:

Meldunek – jeśli gracz posiada króla i damę z tego samego koloru, może zameldować, rzucając jedną z tych kart i mówiąc „melduję”. Otrzymuje za to 20pkt, lub 40 jeśli melduje w kolorze trumfowym. Obowiązuje w rozgrywce podstawowej.

Wykładane karty – gracz ma wykładane karty, jeśli po zobaczeniu 8 kart układają się tak, że z najbardziej podstawową wiedzą (zna starszeństwo kart i wie jak działa trumf) jak grać, jest w stanie wygrać, a pozostali gracze nie mogą w żaden sposób w tym mu przeszkodzić.

Stara – meldunek w kolorze trumfowym.

Sztych - gracz I rzucił kartę. Gracz II i III również rzucają po jednej karcie. Najstarsza karta wygrywa. Gracz, który rzucił najstarszą kartę, zabiera pozostałe i zdobywa wszystkie punkty wynikające ze zużytych kart. WZIAŁ SZTYCHA – MA SZTYCHA.

Woda - gracz ma wodę, jeśli uzyskał 33 pkt. (jeśli zdobył je dzięki meldunkowi za 40 pkt, to i tak musi mieć przynajmniej jednego sztycha).

Ugrać – zdobyć 66 pkt.

Trumf – uprzywilejowany kolor, obrany przez gracza na początku rozgrywki. Biję on pozostałe kolory, a jeśli rzucone zostaną dwa lub trzy trumfy – decyduje starszeństwo kart.

Obrać kolor – gracz jeśli jest jego kolej, może wybrać kolor trumfowy i próbować ugrać 66pkt.

Rzucać – jeśli gracz po obraniu koloru i zobaczeniu drugiego zestawu 4 kart uzna, że nie ugra, to może rzucić kartami. Jest to równoznaczne z przegranie za 2 pkt.

Pytać się – gracz po obraniu koloru i zobaczeniu drugiego zestawu 4 kart widzi swoją sytuację. Jeśli decyduje się grać (uważa, że ugra, lub zdobędzie wodę i oszczędzi na rzucaniu), to mówi: „Pytam się”, co pozostali mogą skwitować: „Graj”, lub jeśli są pewni, że będą w stanie go pogrążyć mogą powiedzieć: „Kontra”. Mogą również zagrać durha lub mizerkę, ale o tym niżej.

Kontra – podwojenie punktów jakie można przegrać lub wygrać w rozgrywce. Gdy gracz się pyta, a inni mu nie wierzą, że ugra, to mogą powiedzieć kontra, co oznacza, że w rozgrywce nie będzie przegranej za 1 lub 2 lub 3 pkt, tylko za 2 lub 4 lub 6 pkt.

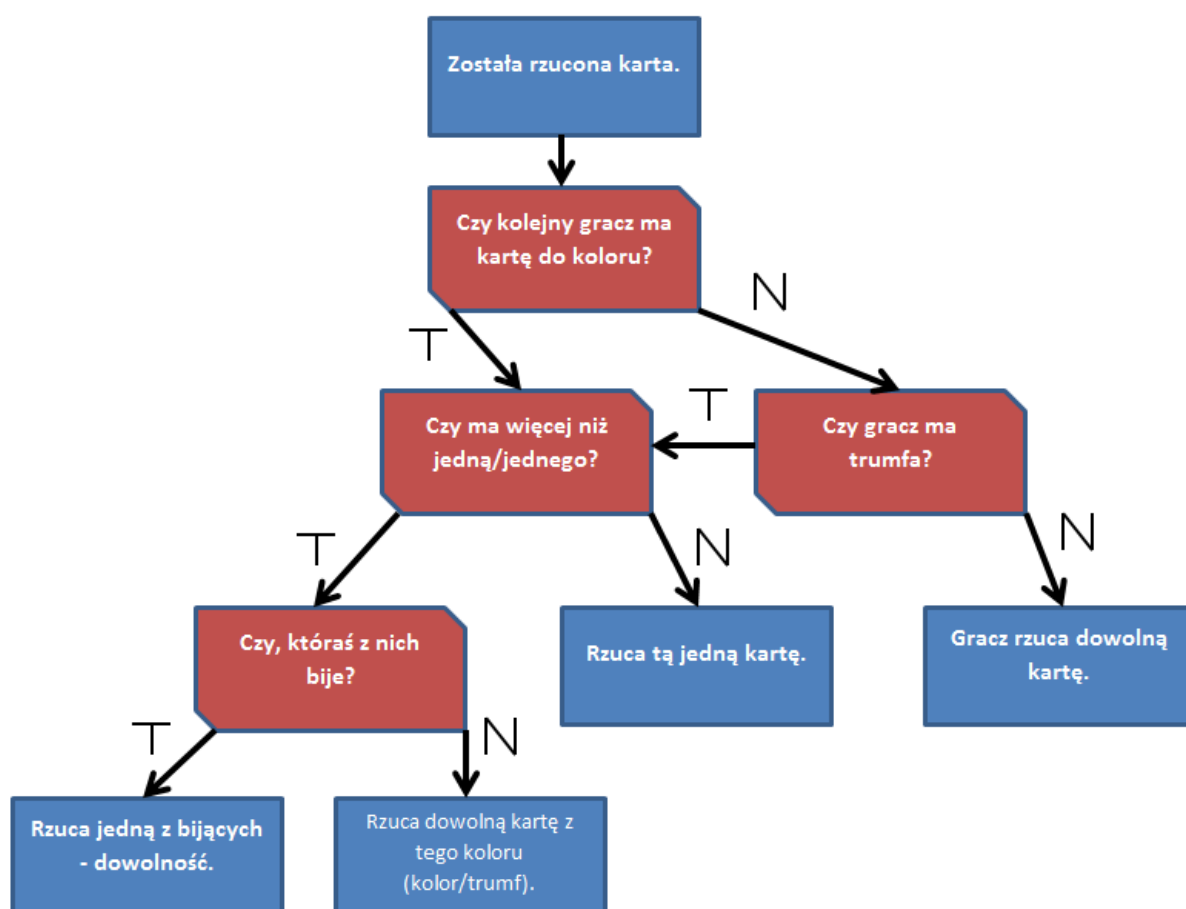
Rekontra – pewny siebie gracz obierający kolor może odpowiedzieć na kontre - rekontra by kolejny raz podwoić stawkę -> 4 lub 8 lub 12 pkt.

Słupa – ostateczna odezwa pozostałych graczy -> 8 lub 16 lub 24 pkt.

Jeśli gracz ma wykładane karty, to nie może on przyjąć kontry od pozostałych graczy.

Oznajmia im on wtedy, że ma wykładane, ALE NIE WOLNO OD RAZU RZUCIĆ KARTAMI BO JESZCZE KTOŚ MOŻE POWIEDZIEĆ DRUH, LUB MIZERKA (boli najbardziej).

Zasady rzucania kart:



Typy rozgrywki (w skrócie):

Na początku rozdane zostają po 4 karty z rzędu każdemu z graczy. Od razu rozdaje się również kolejne 4, ale drugi zestaw gracze zobaczą dopiero po ustaleniu typu rozgrywki.

Gra 3 osoby, jeśli są 4, to zmiana następuje co rozgrywkę. 4 gracz (rozdający) momencie wygrzyć gracza nr 3, wytłumaczenie poniżej.

- rozgrywka podstawowa – jeden z graczy obiera kolor, po czym pyta się na dany kolor. Następnie stara się zdobyć 66 pkt. Pozostali gracze grają przeciwko niemu. Jeśli zdobędą oni przed nim 66 pkt, to gracz obierający kolor przegrywa. Jeśli żadna ze stron nie uzyska 66pkt. to wygrywa strona biorąca ostatni sztych. **Poziom wygranej zależy od tego ile punktów uzyskała przeciwna strona: jeśli ma ona wodę – wygrana za 1, jeśli ma tylko sztycha – wygrana za 2, jeśli przegrała bez sztycha – wygrana za 3.**

- warszawa – typ rozgrywki w przypadku kiedy żaden z graczy nie obrał koloru, a każdy powiedział warszawa. Warszawę również można kontrować - pierwszy gracz mówi warszawa, drugi kontra, trzeci rekontra, czwarty (jeśli jest) słupa [czwarty opiera swoją decyzję na podstawie drugiego zestawu kart trzeciego gracza, jeśli zdecyduje się zagrać i powiedzieć słupa, to wygryza gracza nr 3 i zabiera mu pierwszy zestaw kart]. Oznacza to, że przegrany przegra nie za 3 pkt tylko za 12. Jeśli, któryś z graczy nie chce podnosić stawki, mówi – „z Warszawą” Każdy gracz gra osobno. Zaczyna ten, który jako ostatni podniósł stawkę. Przegrywa ten, który zdobędzie najwięcej punktów. Nie obowiązują sztych i woda.

- durh – po tym jak gracz obierający kolor powie - ”pytam się”, inny gracz może przejąć inicjatywę mówiąc „durh”(może to zrobić również gracz obierający kolor, jednak dopiero gdy pozostali powiedzą mu „graj”. Unieważnia to obranie koloru. Podczas gry w durha nie ma koloru trumfowego. Aby wygrać durha, gracz deklarujący go musi wziąć wszystkie sztychy. Przed rozpoczęciem również musi się zapytać – można kontrować durha, ale durh sam w sobie jest już rozgrywką o 8pkt. Pozostali gracze grają przeciwko osobie obierającej durha.

- mizerka – tak samo deklarowana jak durh, jednak mizerkę można przebić durhem. Gracz deklarujący mizerkę, aby ją wygrać nie może wziąć ani jednego sztycha. Waga rozgrywki – 6pkt. Można kontrować. Podczas mizerki następuje zmiana starszeństwa kart: 10 wędruje między 9 a J. Pozostali gracze grają przeciwko osobie obierającej durha.

Zwroty powszechnie stosowane w zechcyku niebylskim, nie uwzględnione w instrukcji powyżej. Ich stosowanie jest zalecanie:

I:

Przegraný – Na pewno mam wodę! (bez przeliczenia)

Wygrywający – Chyba w kolanie.

II:

Czerwień się Marysiu! – obierając czerwień

III:

Graj, ale jak? – gdy gracz obierający kolor się pyta.

IV:

Dzwoń się Marysiu! – obierając dzwonek