

# 1 Podstawy

52 karty, dwie pary siedzące na pozycjach NS i EW. Rozdanie zaczynamy od **licytacji** w celu ustalenia rozgrywającego, wysokości kontraktu (czyli tego, ile **lew** należy wziąć) oraz koloru atutowego. Osoba po lewej stronie rozgrywającego oddaje **wist**, czyli zagrywa jakąś kartę. Partner rozgrywającego staje się **dziadkiem** - wyklada swoje karty na stół i od teraz rozgrywający dysponuje jego kartami.

## 2 Licytacja

Do dyspozycji mamy 4 kolory od najmłodszego ( $\clubsuit\heartsuit\spadesuit$ ) i piąty, najstarszy, tak zwane **bez atu**. Łącząc kolor z wysokością (1-7) otrzymujemy odzywkę (np.  $3\spadesuit$ ). Dodatkowo możemy zalicytować: **PAS**, **x** (kontra) i **xx** (rekontra). Kontrę można dać tylko na odzywkę przeciwnika, rekontrę tylko na kontrę. Zalicytować można odzywkę, która jest **wyżej** od poprzedniej tj. jeśli ostatnią zalicytowaną odzywką będzie  $3\heartsuit$ , to można zalicytować  $3\spadesuit$ , 3BA,  $4\clubsuit$ ,  $4\heartsuit$  itd. Licytacja toczy się do momentu, w którym po jakiejś odzywce nastąpią 3 pasy, a sama odzywka staje się **kontraktem**. Rozgrywającym jest ten, który jako pierwszy zalicytował kolor kontraktu i musi wziąć 6 + wysokość lew, przy takim kolorze atutowym.

Wyróżnia się 4 rodzaje kontraktów:

- **Częściówki** - kontrakty poniżej końcówki.
- **Kończówki** - 3BA, 4 w kolor **starszy** ( $\heartsuit\spadesuit$ ) lub 5 w kolor **młodszy** ( $\clubsuit\heartsuit$ ).
- **Szlemiki** - kontrakty na poziomie 6.
- **Szlemy** - kontrakty na poziomie 7.

## 3 Rozgrywka

Obrońca wistuje, wyklada się dziadek, każdy po kolei (rozgrywający dokłada także z dziadka) dokłada do koloru. Osoba, która da najwyższą kartę bierze **lewę** i zagrywa następną kartę. Jeśli nie mamy do koloru, możemy zrzucić dowolną kartę, ale wtedy nie weźmiemy lewy. Chyba, że to kolor atutowy - jest on silniejszy od pozostałych. Wzięta lewa liczy się dla całej pary, a nie jednego obrońcy. Po 13 lewach przechodzi się do następnego rozdania.