

**Mecz Gorzów Wlkp. – Międzychód
w staropolskie sportowe gry karciane
Czerwona Baśka i Kop
pociąg retro Przysań - Bogdan 3 maja 2016 roku**

Czerwona Baśka

- **gra bez kontry**
 - wygrana starych - z wyjściem 1 pkt., bez wyjścia 2 pkt., bez bitki 3 pkt.
 - wygrana młodych – z wyjściem 2 pkt., bez wyjścia 4 pkt., bez bitki 6 pkt.,
 - **gra z kontra**
 - wygrana starych z wyjściem 2 pkt., bez wyjścia 4 pkt., bez bitki 6 pkt.
 - wygrana młodych z wyjściem 4 pkt. bez wyjścia 8 pkt., bez bitki 12 pkt.
 - **gra kontra, rej**
 - wygrana starych z wyjściem 4 pkt., bez wyjścia 8 pkt., bez bitki 12 pkt.
 - wygrana młodych z wyjściem 8 pkt. bez wyjścia 16 pkt. bez bitki 24 pkt
 - **gra kontra, rej, bok**
 - wygrana starych z wyjściem 8 pkt. bez wyjścia 16 pkt., bez bitki 24 pkt.
 - wygrana młodych z wyjściem 16 pkt., bez wyjścia 32 pkt., bez bitki 48 pkt
 - **gra kontra, rej, bok, hirsz**
 - wygrana starych z wyjściem 16 pkt., bez wyjścia 32 pkt., bez bitki 48 pkt.
 - wygrana młodych z wyjściem 32 pkt., bez wyjścia 64 pkt., bez bitki 96 pkt.
 - **wesele punktowane jak wyżej – starzy od 1-2-3 do 16 –32 - 48**
-
- ciche wesele/cicha/ - bez kontry 4 pkt. z kontra 8, z rej 16, z bokiem 32 z hirszem 64 pkt. co oznacza, że jeśli grający cichą wygra otrzymuje odpowiednio następującą liczbę punktów – +12, +24, +48 pkt. +96 i +132 pkt. - jeśli grający przegra cichą punktowe plusy zamieniają się na minusy (-12), (-24), (-48), (- 96), i (-132) pkt.; jeśli trójka przeciwników cichej wygra to otrzymują odpowiednio +4,+8,+16 pkt., +32 i +64 pkt.
 - zollo – 5 pkt. z kontra 10 pkt., z rej. 20 pkt., z bokiem 40 z hirszem 80 pkt. - czyli wygrywający zollo dostaje odpowiednio +15, +30, +60, 120 i +240 pkt., a przegrywający -5, -10, i -20 – 40 i -80 pkt. gdy grający zollo przegra punkty plusowe zamieniają się na minusowe i konsekwentnie przegrywającym punkty minusowe zamieniają się w plusowe.
 - zollo - du bez kontry 10 pkt., z kontra 20 pkt., z rejem 40 pkt., z bokiem 80 i z hirszem – 160 pkt. czyli wygrywający zollo - du dostaje odpowiednio +30 i +60, 120, 240 i 480 pkt., a przegrywający (-10), (-20), (-40) i (-80) pkt. Przegrywającemu zollo-du punkty zamieniają się na minusowe, a wygrywającym punkty minusowe zamieniają się na punkty plusowe.
 - honorowe zollo-du -- cztery damy - gra rzucana. Wygrywający otrzymuje +30 pkt; przegrywający po (-10 pkt)