

Zasady turnieju Tysiąca w Skoroszowie

Na początku gry karty rozdaje się kolejno po jednej karcie pomiędzy wszystkich trzech uczestników (każdy dostaje po 8 kart). Następnie każdy z graczy podnosi swoje karty tak, aby inni nie mogli ich zobaczyć. Rozpoczyna osoba po lewej od osoby rozdającej karty, poprzez wyłożenie dowolnej swojej karty na stół – rozpoczęcie pierwszej lewy. Kolejni gracze dorzucają po jednej swojej karcie. Obowiązują dwie zasady, przy czym pierwsza jest silniejsza od drugiej:

- Dorzucanie do koloru – obowiązuje kolor pierwszej karty. Przebijanie – dorzucanie karty wyższej niż leżąca na stole (dotyczy również atutu). Jeśli pierwszy gracz położy na przykład damę kier, następny waleta karo atutu to ostatni z graczy posiadający waleta kier i asa kier nie ma już obowiązku dawania asa kier, gdyż nie jest w stanie przebić leżących na stole kart. Jeśli gracz przed nami przebił atutem, a my nie mamy koloru, a atut mamy niższy to mamy obowiązek go dorzucić.'

- Lewę wygrywa ten gracz, którego karta jest najwyższa. Ten gracz zabiera całą lewę i kładzie koszulkami w górę na stosie przy sobie, po czym rozpoczyna kolejną lewę. Obowiązuje zasada, że zawsze wychodzi ten gracz, który ostatni wziął lewę. Podczas gry istnieje możliwość podejrzenia tylko i wyłącznie pierwszej lewy (pierwszy sztych).

W kolejnej partii rozdaje kolejny gracz, siedzący na lewo od rozdającego w poprzedniej turze. Dokładne potasowanie kart jest bardzo ważne ze względu na newralgiczność układu kart do meldunków. Rozdający ma również obowiązek zaoferowania przełożenia talii graczowi siedzącemu po jego prawej stronie.

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy osiągnie lub przekroczy 1000 punktów. Jednakże po przekroczeniu 900 punktów przez gracza, punkty dopisuje się tylko, kiedy zamelduje lub zbierze wszystkie lewe (sztychy) zdobywając przy tym brakujące punkty. Tylko w ten sposób można ukończyć grę. W przypadku uzyskania 1000 punktów przez większą ilość osób, wygrywa ta osoba co uzyska większą ilość punktów.

Podliczenie punktów

Wartości poszczególnych kart:

Karta	Pkt
As	11p
10	10p
Król	4p
Dama	3p
Walet	2p
9	0p

Gracze zapisują osiągnięty wynik (łącznie z meldunkami), zaokrąglony do pełnych dziesiątek. Jeśli cyfra jedności jest mniejsza lub równa 5 – zaokrąglają w dół (24 = 20 punktów, 25 = 20 punktów), a jeśli większa – w górę (26 = 30 punktów).

Graczowi, któremu podczas rozdania nie uda się zebrać żadnej lewy (nie weźmie sztycha), odejmuję się równowartość wszystkich kart czyli 120 punktów. Dodatkowo, gdy zamelduje on jakikolwiek meldunek, również zostaje mu on odjęty (np.: gracz melduje „czterdziestkę” ale nie udaje mu się zabrać żadnej lewy, więc odejmuje się mu 120 punktów + 40 punktów za meldunek czyli w sumie 160 punktów).

Meldunki

meldunek	wartość
♠ pik	40
♣ trefl	60
♦ karo	80
♥ kier	100

Meldować można jeśli ma się 'parę' - można złożyć meldunek kładąc króla, ale w praktyce gra się damą, ponieważ jest to niższa karta i w przypadku zabrania lewy przez innego gracza oddaje mu się mniej punktów, lub jeśli, uwaga, poprzednik (osoba po prawej) wyrzuciła damę, wtedy meldujemy 'na kimś' królem. Za zameldowanie do punktów gracza dolicza się wartość meldunku. Po meldunku wszystkie karty w jego kolorze stają się atu – przebijają (przewyższają) karty w pozostałych kolorach. Atu obowiązuje do końca rozdania lub do czasu zameldowania następnego meldunku (nowe atu).

Kary

Świadome lub nie świadome oszustwo (np.: nie dorzucenie do koloru) rozstrzyga sędzia główny turnieju. Anuluje on rozdanie i nakłada kare w postaci punktów karnych (ujemnych) dla sprawcy. Wielkość kary zależy od sędziego.

Podliczenie punktów turniejowych w systemie Szwajcarskim.

Miejsce 1 przy stoliku - 3pkt

Miejsce 2 przy stoliku - 1pkt

Miejsce 3 przy stoliku – 0pkt

Punkty będą spisywane i sumowane po każdej rozgrywce.

Losowanie miejsc stolikowych odbędzie się przed samym turniejem.