Stručná pravidla „polské“ čtyřhry

Hrají proti sobě dvě dvojice. Dvojice sedí vedle sebe a vidí si navzájem do zásobníků.

Během hry spolu nemohou hráči ve dvojici verbálně komunikovat kromě čtyř situací:
a) domluvy, kdo pojede jako první a kdo jako druhý („Pojedu já“, resp. „Jeď ty“)
b) domluvy, jestli vznesou námitku („Dal bych námitku na …“ – „Ano“ „Ne“)
c) domluvy, jestli má jeden z dvojice zavřít („Mám zavřít?“ – „Ano“ „Ne“)
d) domluvy, jestli soupeře požádají o předčasné posouzení prvního tahu.
Jiná slovní domluva je zakázána.
Jinak se hráči mohou domlouvat pomocí písmen ve svých zásobnících.

Příprava na partii
Ze sady kamenů se vyjmou oba žolíky. Bude se hrát jen s 98 kameny.

Začátek partie
Určí se, kdo začíná. Pokud se bude začínání losovat, stačí jedno písmeno pro dvojici.
Hráči začínající dvojice si jeden po druhém vylosují sedm kamenů. Pokud si první z hráčů vylosuje více než sedm kamenů, musí to oznámit dřív, než začne losovat druhý hráč dvojice.

Začínající dvojice má jeden tah (rozhodnou se, který z hráčů pojede; druhý hráč této dvojice nehraje). Pak má druhá dvojice dva tahy (dvojtah). Pak má dvojtah začínající dvojice atd. až do konce partie.
Dvojtah nemusí začínat vždy stejný hráč, dvojice se vždy dohodne, který z hráčů bude hrát jako první.

Čas na tah
Na dvojtah má dvojice tři minuty, hodiny se zmáčknou až po druhém tahu dvojice
Protože jsme zvyklí mačkat hodiny po každém svém tahu a docházelo by k nechtěným zmáčknutím, budou k dispozici dvoje hodiny, každá dvojice bude mít jedny a zmáčknou se vždy na konci dvojtahu.
Hodiny nebudou stoprocentně synchronní☺. Čas na váš dvojtah měří vždy hodiny, které má u sebe soupeř. Čas na dvojtah soupeře měří hodiny, které máte u sebe vy. Druhé hodiny se použijí jen tehdy, když dojde k nechtěnému zmáčknutí hodin po prvním tahu dvojice.
Pro úvodní tah celé partie platí obdobná pravidla: také tři minuty.

Průběh dvojtahu
Hráč dvojice, který jako první položí kámen na hrací plochu, musí jet jako první (může se však nakonec rozhodnout i pro výměnu). Svůj tah ukončí ohlášením počtu bodů za tah. Po zahlášení počtu bodů už první tah nelze vzít zpět. Obě dvojice si tento první tah zapíší do partiářů. Pak hraje druhý hráč dvojice.

Námitky
Námitky se řeší stejně, jak jsme zvyklí, s tím rozdílem, že dvojice se může domluvit mezi sebou, jestli námitku podá. Pokud se navzájem neshodnou, námitka se nepodává.
Křížek dostává dvojice, ne hráč. Za třetí a další křížek ztrácí dvojice jeden tah (ne celý dvojtah).
Námitky se podávají až po dvojtahu s výjimkou uvedenou níže. Namítat se může první i druhý tah dvojice (nejdříve první, pak druhý).
Pokud je první tah neplatný a druhý na něj navazuje, je neplatný i druhý tah.
Pokud je první tah neplatný a druhý tah byl položen na jiné místo hrací plochy, je druhý tah platný.

Předčasné posouzení prvního tahu dvojice
Pokud si dvojice není jistá, jestli je první tah jejího dvojtahu platný, mohou požádat soupeře o předčasné posouzení tohoto prvního tahu. V partiáři se vyplní sloupce Slovo a Body. Hodiny se nezastavují, čas na dvojtah běží dál. Kdyby se blížil konec časového limitu na dvojtah, bude muset odehrát i druhý hráč dvojice a protest proti prvnímu tahu se vyřeší až po zmáčknutí hodin (s rizikem dvou neplatných tahů v případě, že druhý tah navazoval na první, který byl dodatečně posouzen jako neplatný). Pokud se případný protest stihne vyřešit včas, vyplní se do partiáře i sloupec Suma.

Partiář
Vyplňování partiáře se liší v několika věcech.
Zapisuje jeden z hráčů dvojice, nemusí oba.
Budeme si muset dávat pozor na pořadí tahů 1-2-2-2-… V partiáři to bude zdůrazněno silnějšími čarami.
Sloupec Suma s celkovým součtem budeme vyplňovat až po zmáčknutí hodin, tj. až po ukončení dvojtahu (s výjimkou předčasného posouzení prvního tahu).
Sloupce Slovo a Body se vyplňují už po prvním tahu dvojice.

Dolosování písmen
Nejdříve losuje kameny hráč, který hrál první tah dvojice. Až po něm losuje hráč, který hrál druhý tah dvojice.
!!! Pozor na výměny na konci partie. Měnit jako první z dvojice znamená hodit „hnusy“ do pytlíku tomu druhému. A když bude výměna druhým tahem dvojtahu, riskujete, že vám spoluhráč v pytlíku nechá méně než sedm kamenů. Proto je lepší si nechat spočítat písmena v pytlíku a podle toho se zařídit.

Konec partie
Dvojice zavře, když se oba její hráči zbaví všech kamenů.
Pokud má jeden z hráčů dvojice prázdný zásobník a druhý ne, dvojice v podstatě přichází o jeden tah (hráč, kterému zbyly kameny, zahraje první tah dvojice, druhý tah dvojice se proškrtne).
Dvojice si po zavření přičte bodovou hodnotu všech kamenů obou soupeřů. Soupeři si bodovou hodnotu všech svých kamenů odečtou.