1. Играе се по стандартните правила.
Раздаващият цепи и подава на седящия от лявата му страна да цепи. По посока обратна на часовниковата стрелка на всеки играч се раздават първо по 3, а след това по още 2 карти. Така всеки от играчите държи в ръцете си по 5 карти.

2. Игра на различните договори

2.1. Игра в козов цвят.
В основата на играта е правилото за задължителното отговаряне на цвета и качването в коз. Ако играчът не притежава карта от искания цвят и взятката до момента принадлежи на противника, трябва да играе коз, т. е. да цака. Ако противникът е играл коз (е цакал), той трябва да даде по-висок (да надцака). В случай че няма по-висок коз , може да изиграе произволна карта.
**ВАЖНО**: 2.2 На "Без коз"
Играе се както на игра в коз, но липсва козов цвят и единственото задължително условие е отговарянето в цвета. **НЕ Е ЗАДЪЛЖИТЕЛНО КАЧВАНЕТО!**
2.3.Игра "Всичко коз"
За разлика от "Без коз" всички цветове са козови, така че освен отговарянето в цвета е задължително и качването (даване на по-висока от дадените до момента карти от искания цвят) независимо кой печели взятката до момента.

3. Резултат
След края на играта всеки отбор преброява точките, които е събрал от взятките си, като за всяка карта записва точки както следва:
След това към получените точки се прибавят точките от премии (виж по-долу). При игра на "Без коз", така получените точки се удвоявят, **като единствено не се удвоява премията за капо (валат).** Ако отборът, който е обявил варианта на играта е събрал повече точки от противника, то играта се смята за "изкарана". Ако точките са по равно, то играта се смята за "висяща". Ако отбора обявил вида на играта събере по-малко точки от противника, то играта се смята за "вкарана".
Когато играта е изкарана, всеки отбор си записва сумата от точките, които е събрал, като предварително, ги раздели на 10 и закръгли до цяло число.
Когато играта е вкарана, противникът на отбора, обявил вида на играта си записва всички точки (включително тези на противника), разделени на 10 и закръглени.
Ако играта е висяща отборът обявил вида й не записва точките си, а те остават за този, който спечели следващото раздаване. Противникът му си записва своите точки (разделени на 10 и закръглени). Ако и следващото раздаване виси, то точките се натрупват за по-следващото и т. н.
При обявена контра, отборът, събрал повече точки записва удвоения резултат за вкарана игра, независимо кой я е обявил (Удвоявят се и всички премии, при валат контрата или реконтрата отпадат).
При обявена реконтра, отборът, събрал повече точки записва учетворения резултат за вкарана игра, независимо кой я е обявил (Учетворявят се и всички премии, при валат контрата или реконтрата отпадат).
При обявена контра или реконтра, ако играта виси, тогава всички точки (удвоени или учетворени) остават за отбора, спечелил следващото раздаване.
Играта свършва когато някой от отборите събере 151 или повече точки. Ако и двата отбора едновременно преминат тази граница, то печели този от тях, който има повече точки. Ако са по равно, играе се докато някой от отборите поведе.
Изключение представлява правилото "С капо не се излиза". В този случай се изиграва само още едно раздаване (изключва се раздаване, в което всички са обявили пас и раздаване завършило с валат).

4.Премии
Играч, който притежава следните комбинации от карти и я/ги обяви играейки първата си карта за дадено раздаване (независимо дали картата участва в комбинацията или не), печели за отбора си съответните точки:

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Комбинация | Анонс | Точки |
| Три поредни карти от един цвят | терца | 20 |
| Четири поредни карти от един цвят | кварта | 50 |
| Пет или повече поредни карти от един цвят | квинта | 100 |
| Четири еднакви карти (10, Q, K, A) | каре | 100 |
| Четири деветки | каре | 150 |
| Четири валета (J) | каре | 200 |

1. табл. 2

Подредбата на картите при анонсите е следната: 7; 8; 9; 10; J; Q; K; A.
При игра на "Без коз", играчите нямат право да обявяват притежаваните от тях комбинации. Т.е. не се получават никакви примии освен за капо или последно 10.
Ако една карта участва едновременно в каре и поредица (терца, кварта, квинта), играчът избира кое от двете да обяви.
Ако и двата отбора са обявили анонси от поредни карти, премии за тях си записва само отборът, обявил най-висок такъв. При анонси с еднаква дължина, за по-висок се смята този, който завършва с по-висока карта. Ако най-високите анонси от поредни карти на двата отбора са равни, то всички премии за поредни карти отпадат.
Ако и двата отбора са обявили карета, премии за тях си записва само отборът, обявил каре от карти с най-висока точкова стойност (в козов цвят). Виж таблица 1.
Видът на комбинациите се изяснява едва след изиграване на последната карта. Така, ако един играч притежава например J, Q и K пики, обявява "терца" на първата взятка и след последната взятка уточнява например "Терца до поп от пики".
Премия за "белот": Ако някой от играчите притежава Q и К от козов цвят (който и да е цвят при игра на "Всичко коз") и го обяви по време на разиграването, печели за отбора си 20 точки. Обявяването на "белот" става при изиграването на първата от двете карти, ако е спазено някое от следните условия: 1. Като първа изиграна карта на взятката; 2. Отговаряйки на искания цвят. 3. При цакане, надцакване или подцакване при игра на козов цвят.
Премия от 10 точки получава отборът спечелил последната взятка в играта (последно 10). Ако е спечелил всички взятки в играта (така нареченият "валат" или "капо") получава още 90 точки.

5.Закръглявяне

Общият брой на точките с последното 10 е: 258 (26) на "Всичко коз", 260 (26 след удвоявянето) на "Без коз" и 162 (16) при игра на коз.
\* На "Всичко коз" проблем със закръгляването възниква при резултати завършващи на 4. Например: 34 - 224, 164 - 194 (ако в играта има 100 т. премии) и т.н. В този случай нагоре закръглява отборът с по-малко точки. В горните два примера съответно 4 - 22 и 17 - 19
\* На "Без коз" проблем със закръглявянето не може да възникне.
\* При игра на коз проблем възниква при резултати завършващи на 6. Отново нагоре закръглява отборът събрал по-малко точки. Например: при 56 - 106 се пише 6 - 10, при 6 - 156 се пише 1 - 15 и т.н.

При игра на коз или "Всичко коз" ако и двата отбора имат еднакъв брой точки закръгляме точките които "висят" т.е. закръгляме надолу и пишем точките на отбора който не е обявил играта, а останалите точки "висят" и се печелят от отбора който спечели следващата игра.

6. Ако възникне объркване на правилата, например един играч обявява купа, а играч от другата двойка обявява каро, то се налага наказание от 16 точки и **ощетената** двойка е отново под ръка в следващото раздаване.