

ИГРЫ
И
УДЫТ

BLACK JACK

И ДРУГИЕ...

КАРТОЧНЫЕ

ИГРЫ,

ПАСЬЯНСЫ



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

66

МАКАО

Black Jack

ПРЕФЕРАНС

БРИДЖ

ВИСТ

и др.

ПАСЪЯНСЫ

КОСЫНКА

МАЛОЕ ПИАНИНО

ЛЕВ И СОЛНЦЕ

МЕЛЬНИЦА

ДЕМОН

УЗНИК

Фінансы, улік, аудыт

Мінск 1994

ИСТОРИЯ КАРТ

Происхождение их еще точно не выяснено. Установлено лишь, что они не были изобретены во Франции для забавы слабоумного короля Карла У, а были известны еще раньше. Неудачной оказалась и попытка отыскать родину карт в Индии. В индийских картах 8 мастей или армий, отличающихся одна от другой различными эмблемами и цветом. Игра ими состояла в защите короля всеми остальными фигурами и простыми солдатами (пешками или нумерованными картами) его масти. Рисунок этих карт — персидского, не индийского стиля. Всего вероятнее, что карты изобретены в Китае. В словаре Чинг-цзе-Тунга, сделавшемся известным в Европе в 1678 г., говорится, что карты изобретены в 1120 г. (по христианскому летоисчислению), а в 1132 г. были в Китае уже в повсеместном употреблении.

Игры, похожие на карты, были известны и древним восточным народам. В Европе игральные карты появляются не ранее эпохи крестовых походов. Первое документальное известие о картах относится к 1379 г. Итальянский живописец Николо Кавелуццо вносит под этим годом в хронику своего родного города следующее известие: «Введена в Витербо игра в карты, происходящая из страны Сарацин и называемая ими наиб».

Едва ли, однако, карты были изобретены арабами: закон Магомета запрещает правоверным изображать человеческие фигуры. Древнейшая карточная игра — тарок — была изобретена в Италии. Общепринятого типа для карт здесь долгое время не было. Сохранились итальянские карты, гравированные на меди в Падуе, Венеции или Флоренции в 1485 г. Их приписывают резцу известных граверов — Мантеньи или Финигуэрры. Карты эти отличаются очень тонким и красивым рисунком, прекрасной гравировкой, отчетливой, хотя несколько бледной печатью. Величиной они 9 дюймов в длину и 3 1/2 в ширину (китайские карты не превышают 3 1/2 дюйма в длину и 3/5 в ширину).

В Испании выделка карт никогда не достигала такого художественного исполнения, как в Италии. Там была изобретена своя национальная игра — *hombre*, явившаяся в измененном виде во Франции и России, где при Екатерине II от игры в ломбер произошло и название столов для карточной игры. Испанцы пристрастились к игре в карты не меньше, чем итальянцы. Спутники Колумба, устроив первое европейское поселение на острове Сан-Доминго, прежде всего занялись фабрикацией карт из пальмовых листьев.

В Германии фабрикация карт очень рано приняла широкие размеры: здесь впервые начали выделывать карты ксилографическим способом. Полнотипажные карты немецкой и голландской выделки до того наводнили Италию, что карточные фабриканты Венеции в 1441 г. просили сенат запретить ввоз иностранных карт, но в первой половине XV в. появились в

Германии и национальные масти. Господствовали масти, принятые и в современных немецких картах. Карта: сердца (*Herzen, Rot*), зелень (*Grün*), желуди (*Eicheln, Eckern*) и бубенчики (*Schellen*).

Одна из самых старинных игр, изобретенных в Германии, — ландскнехт. В Германии (как и в других странах) игральные карты применялись иногда к педагогическим и т.п. целям. Явились карты географические, исторические, хронологические и пр. В 1507 г. бакалавр геологического факультета в Кракове Томас Мернер в своем сочинении «*Chartiludium logicae*» учил логике по картам, разделив ее положения по мастям.

Были и политические (первоначально появились во Франции), и сатирические карты. После войны за освобождение появились в Германии карты с портретами ее деятелей. Во Франции при Карле У появились карты итальянского образца, но уже при Карле УІ печатались карты с национальными мастями (сердца, серпа луны, пики и трилистника). В XV в. устанавливается во французских картах тот тип, который ныне находится в повсеместном употреблении: четыре масти — черви, бубны, трефы и пики.

Трудно решить, где возникли первоначальные формы этих мастей: сердца, бубенчики, желуди и листья плюща — в Германии или Франции; несомненно, что формы эти являются во многих готических орнаментах. Существует предположение, что 4 масти французских карт изображают собой 4 главнейших предмета рыцарского обихода: трефы — эмблема меча, пики — копья, бубы — знамена или гербы, черви — щиты.

Так как против карточных игр постоянно издавались строгие законы, то ремесло выделки карт во Франции было только терпимо: фабриканты их причислялись к цеху бумагоделателей и рисовальщиков. Только в 1581 году образовалась корпорация карточных фабрикантов, существовавшая до 1789 года. В XVII столетии французские законы против игроков были особенно строги. Все домохозяева, в квартире которых играли в брелан или открывали игорную «академию», объявлялись лишенными гражданских прав и изгонялись из города. Карточные долги и всякие обязательства по ним законом не признавались. Отцы имели право взыскивать по суду деньги с тех, кому дети их проигрывали какую-нибудь сумму. Последующими законами устанавливалась еще пеня в 3000 ливров и тюремное заключение. Все это было безуспешно, так как пример страсти к игре подавали вельможи и сами монархи.

Своего апогея страсть к игре достигла во Франции при Людовике XV. Вместе с игрою развилось и шулерство, даже при дворе. Уже при Генрихе II обратная сторона карт делалась крапленой мелким пуктирным рисунком, чтобы шулера не могли делать на ней знаков.

С меньшей силой господствовала страсть к игре и в эпоху революции. Национальное собрание в 1791 г. безусловно запретило все азартные игры, установив строгие карательные меры не для игроков, а для содержателей

игорных притонов и даже для жильцов, которые не донесут, что в доме открыта картежная игра.

Игорные дома были закрыты во Франции в 1837 г. В период времени с 1819 по 1837 г. в игорных домах одного Парижа проиграно было, по свидетельству контроля, 137 млн. франков, хотя при июльской монархии их было только 6, не считая Палерояля, этого главного притона игроков. Последний французский откупщик Беназе перенес свою деятельность в Баден-Баден; потом игорные дома открывались в Спа, Висбадене, Гамбурге и других курортах. Игорные дома служили для мелких германских князей крупным источником доходов. Установление Германской империи положило этому конец: в 1837 году игорные дома были запрещены по всей Европе, кроме Монако.

В России игральные карты появились в XVIII столетии, вероятно, через Малороссию, где казаки иногда коротали время в лагерях за картами. Масти в России постоянно были французские, но пришли они из Германии, как об этом свидетельствуют два старинных прозвания: вины (пики; от немецкого *Vine* — виноградные листья) и желуди (трефы; немецкий *Eicheln* — желуди); черви в старину называли розой.

Из законодательных памятников о картах впервые упоминает Уложение 1649 г., которое предписывает с игроками в карты поступать «как писано о татях», то есть бить их кнутом и рубить им руки и пальцы. Указом 1696 года велено было обыскивать всех заподозренных в желании играть в карты «и у кого карты вынуть, бить кнутом». В 1717 году для рецидивистов определены тюрьма или батоги (последние — «для подлых людей»).

В конце царствования Елизаветы Петровны (1761) установилось различие между запрещенными азартными и дозволенными коммерческими играми, а Петр III заменил батоги и тюрьму денежным штрафом. Последнему подвергались только такие игроки, которые играли на большие деньги или в долг. Страсть к игре, которая не могла быть уничтожена строгими мерами, принимавшимися при Анне Иоанновне и Елизавете Петровне, достигла еще большего развития при Екатерине II, тем более что самые близкие к императрице лица играли на громадные суммы в банк, а ее фаворит Зорич открыл даже, в пожалованном ему местечке Шклове, род картежной академии, куда съезжались все знатные игроки того времени. Императоры Александр I в 1801 г. и Николай I в 1832 г. обращали внимание властей на необходимость бороться с «пагубной страстью к запрещенной игре».

Шулерство в запрещенной или не запрещенной игре, то есть передергивание или подмена карт, или вообще обман для обыграния, наказываются как мошенничество. Картежные долги недействительны, равно как займы, заключенные для игры, с ведома о том заимодавца.

Из энциклопедии Брокгауза и Ефрона
(С.-Петербург, 1890-1904 гг.)

ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ

Смысл игры состоит в том, чтобы в течение кона взятками набрать не менее 66 очков. Используется колода в 24 карты — от туза до девятки включительно: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2 и девятка — 0.

Сдают по одной карте при игре вчетвером до трех карт, при игре вдвоем — до шести карт, т.е. и в том, и в другом случае на руках у играющих находятся 12 карт; тринадцатая открывается в виде козыря. В карточных играх — козырь — карта той масти, которая на данную игру признается старшей и бьет любую карту всех других мастей. Перед игрой играющие открывают по одной карте. Сдавать первый раз будет обладающий младшей картой, последующие — выигравший кон, а при игре вчетвером — взявший последнюю взятку.

Первый ход делает сдающий (при игре вдвоем) или его партнер (при игре вчетвером); ходить следует с маленькой по количеству очков карты. Крыть можно старшей картой той же масти или козырем; можно также отдать взятку, сбросив младшую карту той же масти или любую карту другой масти.

Взявший взятку берет первым карту из колоды и делает следующий ход, разрешается вскрытого в колоде старшего козыря подменять на козырную девятку (в колоде при этом должно находиться не менее двух карт).

Если на руках имеется марьяж (франц. *marriage* — король и дама одной масти), то при ходе с них (обычно дамы) объявляется 20 очков; если же марьяж козырной — 40 очков. Эти очки засчитываются только при наличии какой-либо взятки.

При открытой колоде масть карт значения не имеет; решающим в их снос является расчет играющего. В случае же окончания колоды или ее закрытия одним из играющих, сносить карты надлежит строго в масть; в противном случае карты должны раскрываться козырем и только в случае его отсутствия можно сбрасывать любые карты.

При хорошей карте, позволяющей рассчитывать на набор необходимого количества очков, при праве на очередной ход и наличии в колоде более двух карт, играющий может закрыть колоду; если же очки набраны не будут, противник, взявший хотя бы одну взятку, открывает ему 3 очка.

Игра ведется соответственно предварительной договоренности до набора определенного количества очков, обычно не менее 16. Учет выигранных очков производится открытием соответствующего числа знаков на восьмерках.

Выигравшим кон считается игрок, первым набравший 66 очков. Будучи уверенным в наличии соответствующего числа очков (смотреть можно только последнюю взятку), он имеет право досрочно прекратить игру; если же прекращение игры было необоснованным, несет ответственность — ему открывают проигранное количество очков.

МАКАО

За незамысловатость игры говорит то, что она не имеет ровно никаких правил, хотя и играется не произвольно. Игра однообразна, но не особенно скучна, может быть, благодаря тому, что в нее играют без записи, а на чистые деньги. Счастье в этой игре имеет первенствующую роль; при несчастье же можно проиграть в Макао безобразно. В настоящее время Макао из общества изгоняется, как игра безусловно азартная.

- 1) Число игроков в Макао неограниченное: может быть от двух до десяти и даже более.
- 2) Играют в две полные (от туза до двойки) смешанные колоды.
- 3) Садятся по картам. Сдачу начинает вынудивший самую младшую карту.
- 4) Сдатчик называется банкометом, все остальные игроки понтерами.
- 5) Сдача производится так: банкомет дает каждому понтеру, не исключая и себя, по одной карте.
- 6) Карту эту не имеет права посмотреть ни сам банкомет, ни один из понтеров, кроме того, кому она принадлежит.
- 7) Ставки определяются до начала игры. Никто не имеет права ставить больше или меньше условленной цифры.
- 8) Весь смысл игры заключается в известном количестве очков.
- 9) Все шансы выигрыша на стороне того, у кого окажется девятка или составится девять очков из двух карт.
- 10) Прикупка в Макао существует. Банкомет обязан каждому понтеру, желающему прикупить, дать карту.
- 11) Фигуры и десятки не считаются, играющие вправе сбрасывать их в сторону и требовать новую карту.
- 12) Туз считается за очко, двойка за два очка и т.д.
- 13) Удачными прикупками считаются: если к тузу прикупить восьмерку, семерку или шестерку; к двойке — семерку, шестерку или пятерку; к тройке — шестерку, пятерку или четверку; к пятерке — четверку, тройку или двойку и т.д.
- 14) Большое число при покупке считается проигрышем. Так: прикупить к тройке восьмерку будет считаться только как одно очко; или прикупить к пятерке девятку, считается только четыре и т.д.
- 15) Понтеру, имеющему девятку с первого раза, без прикупки, банкомет платит сумму условленной ставки втрое. Впрочем, только тогда, когда у него самого карта меньшей стоимости.
- 16) Имеющему восьмерку с первого раза, без прикупки — сумму ставки вдвое.
- 17) Имеющему семерку с первого раза, без прикупки — одинарную ставку.

- 18) Понтерам же, составившим девять, восемь и семь очков посредством прикупки — платить всем одинаково одинарную сумму.
- 19) Но все эти выдачи он производит при условии, если у него самого карта стоимостью ниже всех сказанных.
- 20) Карты банкомета, равные картам понтеров, имеют преимущество и все они платят ему: за девятку втрое, за восьмерку вдвое, за семерку обыкновенную ставку.
- 21) Банкомет, имеющий восемь очков, выплачивает условленные ставки понтерам, имеющим девять, с остальных получает сам.
- 22) Банкомет, имеющий семь очков, выплачивает понтерам, имеющим девять и восемь очков, с остальных получает сам.
- 23) Банкомет, имеющий шесть очков, выплачивает имеющим девять, восемь и семь очков.
- 24) Банкомет, имеющий пять очков, выплачивает имеющим шесть, семь и более, с остальных получает сам и т.д. в том же порядке. Банкомет выплачивает всем понтерам, очки которых превышают его.
- 25) После окончания банка, т.е. после того, как все карты сыграются, банк передается следующему игроку, сидящему налево от банкомета, от него переходит опять к следующему и так продолжается до окончания самой игры.

BLACK JACK

Black Jack ("Черный Джек") является вариантом популярной игры «21», но имеет ряд отличительных особенностей, которые нужно знать, отправляясь в казино. Цель игры — достижение комбинации Black Jack, 21 очка или суммы очков, близкой к 21 без перебора.

Очки здесь назначаются по значению карт. Туз может быть зачислен за 1 или 11 очков по желанию игрока. Король, дама, валет и десятка дают 10 очков. Black Jack — 21 очко — это комбинация: туза и короля, туза и дамы, туза и валета, туза и десятки.

Игра ведется на деньги, и выплаты по выигрышам производятся один к одному соответственно сделанным ставкам. Комбинация Black Jack имеет выигрышное преимущество — 1,5:1.

Начиная игру, определите размер своей ставки (в казино стоимость минимальных и максимальных ставок указана на табличке игорного стола).

Сделайте вашу ставку на любом из семи прямоугольников — боксов, обозначенных на игорном столе.

Получите у дилера (банкомета) «Hand» — первые две карты.

Суммируйте количество очков этих карт и решите: нужна ли вам следующая карта. Сообщите о своем решении дилеру.

Дилер может брать из колоды дополнительную карту, если сумма набранных им очков меньше 17. Если у него на руках 17 и более очков, он не имеет на это права.

Если сумма набранных вами очков больше, чем у дилера, или выпавшие вам карты образовали комбинацию Black Jack — вы выиграли.

Выигрышной ситуации не возникает в случае наличия одинаковой суммы очков, а также комбинации Black Jack как у игрока, так и у дилера.

В этой игре можно также применять удвоение ставки. Игроку разрешается удвоить ставку и получить право на одну дополнительную карту, если сумма первых двух карт составляет 9, 10 или 11 очков.

В отличие от «21», в Black Jack допускается разделение карт. Это означает, что игрок имеет право разделить первую пару карт с одинаковым значением (например, две шестерки) для создания двух новых комбинаций и сделать дополнительную ставку, равную уже выставленной. Разделение карт допускается не более трех раз.

Ставка может быть удвоена, если сумма новой пары карт составляет 9, 10 или 11 очков.

При разделении пары тузов игрок получает по одной дополнительной карте на каждый туз. Но выпавшая в этом случае комбинация Black Jack защищает только как 21 очко.

Еще одна особенность игры: в случае, если первая карта дилера — туз, игрок может застраховать свою ставку на случай появления у дилера комбинации Black Jack. Для этого ему нужно выставить дополнительную ставку (в половинном размере от ранее сделанной) в секторе «Insurance» («Страхование»). Если в этом случае дилер действительно получает комбинацию Black Jack, то игрок проигрывает свою основную ставку, но получает выплату по дополнительной в размере 2:1. При любой другой комбинации карт дилера игрок теряет сделанную дополнительную ставку.

При разделении карт можно застраховать только основную ставку.

Если дилеру выпала первая карта туз, а на руках у игрока комбинация Black Jack, последний получает предложение о выплате 1:1. Отказавшись от этого, он вправе конечно претендовать на выигрыш 1,5:1. Однако, если комбинация Black Jack появляется в результате у дилера, игрок теряет право на выигрыш, сохраняя при этом лишь ранее сделанную ставку.

Следует знать еще об одной возможности игры в Black Jack — это вариант дополнительной ставки — «на дилера». Игроку разрешается сделать ставку «на дилера», разместив ее в левом верхнем углу бокса своей основной ставки. Эта ставка допускается в половинном размере по отношению к основной. В случае выигрыша игрока ставку «на дилера» получает дилер.

СВОИ КОЗЫРИ

Используется колода в 36 карт — от туза до шестерки включительно. Участвуют четверо. Сдают всю колоду; на руках играющих, следовательно, по 9 карт. Первый раз сдает открывший младшую карту, в дальнейшем — проигравший кон.

Каждый играющий, в порядке очередности, начиная слева от сдающего, выбирает и назначает козыри, т.е. определяет свою козырную масть. Каждая масть может являться козырем только у одного играющего.

Первый ход делает игрок, сидящий слева от сдававшего. Ходить можно одной картой, тремя (две парные карты с добавлением третьей, на поддачу) или пятью (две пары парных карт плюс пятая, на поддачу). Партнер или раскрывает карты (старшими по масти — туз, король, дама, валет, 10, 9, 8, 7, 6 или своими козырями) полностью или частично, или, наконец, принимает их опять — полностью или частично, свои козыри раскрываются только старшими по масти, т.е. старшими своими козырями.

Игрок, раскрывший карты, получает право на очередной ход. Если же он принял карты, право на ход получает партнер, сидящий от него слева.

Игра продолжается до тех пор, пока карты не останутся на руках только у одного из игроков — он и считается проигравшим. Если же он раскрывает карты и также выходит из игры, то данный кон не выявляет победителя и подлежит переигрыванию.

КАНАСТА

Играют два—шесть человек, лучше всего — четыре. Если участников двое или трое, каждый играет за себя; четверо — двое партнеров играют против другой пары. Если участников пять, двое играют против трех (из последних играет пара, с каждой партией происходит ротация). Если участников шестеро, трое играют против трех, партнеры сидят за столом через одного.

Играют двумя колодами по 52 карты плюс четыре джокера. Четыре джокера и восемь двоек — «дикие» карты, которые можно использовать в качестве любой другой.

Банкомет сдает по 11 карт каждому (если играют двое — по 15, трое — по 13), оставшиеся — прикупные — кладет лицевой стороной вниз в центре стола. Верхнюю карту (так и известную, как «верхняя») открывает и кладет рядом с прикупными. На нее складывают сбрасываемые в ходе игры.

Если это «дикая» карта или красная тройка, ее накрывают следующей из прикупа, а если последняя вновь окажется «дикой» или красной тройкой, ее накрывают еще одной из прикупа и т.д.

Красные тройки — производные карты, прибавляемые к набранным очкам или вычитаемые из суммы набранных. Их не включают в карты, находящиеся на руке игрока. Получив право хода, игрок кладет красную тройку (если она у него есть) перед собой на стол и прикупает карту. Если красную тройку сбрасывают, ее также открывают, но не компенсируют из прикупа.

Цель игры — составить «объявки» из трех и более карт одного и того же достоинства, с помощью или без помощи «диких». Последовательный ряд карт одной масти «объявкой» не считается.

Первым в игру вступает сидящий по левую руку от раздающего. После этого игра продолжается по часовой стрелке. Игра как таковая состоит из взятия карты из прикупа, составления «объявки» (не обязательно) и сбрасывания.

ВЗЯТИЕ ИЗ ПРИКУПА. Игрок берет первую (верхнюю) карту из прикупа или «верхнюю», лежащую рядом, если с помощью ее сможет составить «объявку». Однако в последнем случае вместе с этой «верхней» он обязан взять и остальные сброшенные карты, если они (она) не «заморожены». В начале игры стопка сброшенных карт заморожена до момента составления игроком или его партнерами первой «объявки». После этого она разморожена только для этих участников, но эта стопка считается замороженной даже для игроков составивших «объявку», если в качестве верхней — «дикая» карта или красная тройка. Она остается замороженной, пока не будет взята игроком, поскольку сброшенные карты не замораживаются, если игрок не начинает новый сброс «дикой» карты. Если игрок сбрасывает черную тройку, она заморожена только для следующего участника.

«ОБЪЯВКИ». Защищаются лишь «объявки», состоящие по меньшей мере из двух естественных (т.е. не «диких») карт одинакового достоинства и не более чем трех «диких». Черные тройки нельзя выкладывать в «объявку», если игрок не составит последнюю за один заход. «Дикие» карты нельзя объявлять отдельно от естественных. «Объявку» выкладывают лицевой стороной вверх; «объявки» двух партнеров выкладывают перед одним из них. Игрок вправе докладывать к уже открытой «объявке» одну или более карт того же достоинства или «дикие». Игрок имеет право выкладывать любое количество «объявок», в том числе добавлять карты к «объявкам» партнера. Будучи выложенными, «дикие» карты уже не могут впоследствии быть заменены естественными.

Канаста — это «объявка» из семи или более карт. Ее можно составить из первоначальной «объявки», состоящей из трех и более карт. Если в канасте

нет «диких» карт, она — естественная. Если же в канасте одна-три «дикие» карты, ее называют «смешанной». В канасте может быть не более трех «диких» карт.

Стоимость карт в «объявке»:

джокеры — по 50 очков;

тузы и двойки — по 20;

короли, дамы, валеты, 10, 9 и 8 — по 10 очков;

7, 6, 5, 4 и черные тройки — по 5.

Эти очки начисляются партнерам, если карты к окончанию партии составлены в «объявке», и вычитаются, если в «объявке» не вошли.

Стоимость красной тройки — 100 очков, но если у партнеров — все четыре, она удваивается (200 очков). По окончании партии партнеры, составившие любое количество «объявок», записывают очки за красные тройки, как дополнительную премию. Участники, не составившие «объявок», вычитают очки за красные тройки из своей суммы.

Первую «объявку» выполняют по строгому правилу. Если у партнеров меньше 1500 очков, первая «объявка» должна быть равна не менее чем 50 очкам; если 1500-2995 — не менее 90; 3000 и выше — не менее чем 120 очкам. Если же у партнеров сумма минусовая, то минимум не определяется.

СБРАСЫВАНИЕ. Взяв карту из прикупа и выложив (при желании) «объявку», игрок должен сбросить одну из карт. Сбрасывать следует карту с руки, но не из «объявки». Если же игрок выкладывает в «объявки» все имеющиеся на руке карты, сброс не обязателен.

Иногда случается, что игрок в состоянии выложить в «объявки» все свои карты за один ход (раз), даже не начав перед этим составлять «объявки». Это действие называется «объявка вслепую», премиальные очки удваиваются. В любом случае, если игрок видит, что вправе или в состоянии выполнить канасту, а также, если выкладывание «объявки» может повредить или создать неудобства для партнера, он должен спросить последнего: «Могу ли я выйти из игры?» Каким бы ни был ответ, ему необходимо подчиниться (из чувства партнерства). Если же партнер позволит выйти, а окажется, что игрок все-таки не в состоянии выполнить «объявки», он наказывается 100 штрафными очками.

Игрок (или партнер, т.е. «сторона») выходящий из игры, подсчитывает очки, т.е. стоимость имеющихся карт, выложенных в «объявки», добавляет к этой сумме 100 очков за выкладывание (200 за «слепую объявку»), по 100 за каждую красную тройку (800 — если у партнеров все четыре), 500 очков за каждую естественную канасту и 300 за смешанную. Из этой общей суммы он вычитает очки за все карты, оставшиеся на руке партнера.

Таким же образом подсчитываются очки стороны, не выложившей «объявки». Эта сумма вычитается из набранной партнером, который выполнил свою задачу (составил «объявки»). Если игрок не выложил «объявку», очки за имеющиеся у него красные тройки не начисляются, а вычитаются.

В игре побеждает участник (или сторона), первым набравший 5000 очков. Если же каждый из соперников перешел этот рубеж, выигрывает тот, чья сумма больше.

Главная цель — составить канасту. Если есть выбор, лучше набрать побольше «объявок», так как каждая из них — старт к канасте. Пользуйтесь тем, что для выполнения минимальных заданий можно составить за один ход две или более «объявок». Но не следует стремиться выложить за раз все подходящие карты. Опустошив свои запасы, вы отдадите себя на милость соперников и будете зависеть от них, пока не сможете выйти из игры.

Общее правило таково: не выкладывайте первую «объявку», если после этого на руке останется менее шести карт. В первую «объявку» выкладывайте как можно меньше карт.

Следует стремиться оставить в руке хотя бы одну «дикую» карту, а также не докладывать к «объявке», если есть опасность, что соперники могут выйти. Исключение — тот случай, когда завершается канаста.

Почти всегда не следует сбрасывать тузов. Они ценны в «объявках».

Поскольку черные тройки не играют конструктивной роли, игроки стремятся сбрасывать их при первой возможности. К тому же этим ходом можно заморозить карты для соперника слева. Однако черную тройку полезно и приберечь: ведь может возникнуть ситуация, когда потребуются выполнить безвредное сбрасывание.

Поскольку у двух партнеров лишь по 11 карт (играют четверо и больше), в лучшем случае они могут составить лишь одну канасту. Но четверым играющим не розданы еще 64 карты. Следовательно, получение оставшихся в колоде — на пользу: ведь из этих карт можно выложить еще больше канаст.

Если первую взятку получает ваша сторона, не стремитесь без нужды сбрасывать карты с руки. Не бойтесь сбрасывать с самой длинной масти.

С другой стороны, если вы с партнером теряете первую взятку, лучшая защита — играть на выход. Игра наступательная очень отличается от оборонительной.

Когда колода заморожена, постарайтесь выложить карты в руке парами, поскольку «объявка» состоит как минимум из двух карт одного достоинства — т.е. из пары.

САМБА

Эта игра разновидность канасты. В нее играют тремя колодами карт. Число игроков колеблется от 2 до 6. Однако истинное удовольствие участники получают, если играют вшестером (три пары партнеров). Каждый игрок сидит между двумя соперниками (каждый из них — не партнер другому).

Играют тремя колодами по 52 карты и по 2 джокера. Каждому участнику раздают 13 карт. Игра выиграна, когда набрано 10 000 очков. Если у стороны менее 7 000 очков, минимальное значение первой «объявки» — 150. Пять красных троек равны 1000 очков, шесть — 1200. Каждая сторона обязана выложить две канасты.

АКУЛИНА ИЛИ ДАМКА

Используется колода в 36 карт — от туза до шестерки включительно. Участвуют от двух до четырех играющих, каждый играет индивидуально.

Сдают по две карты до шести на руках каждого играющего; следующая открываемая карта является козырем. Первый раз сдает открывший младшую карту, последующие — проигравший кон.

Первый ход делает игрок, сидящий слева от сдававшего. Ходить можно одной, двумя и большим числом карт (до шести), но все они должны быть одной масти. Сделав ход, необходимо сразу же брать из колоды недостающие до шести карты. Партнер или раскрывает карты (старшими по масти — туз, король, дама, валет, 10, 9, 8, 7, 6 или козырями) полностью или частично, или принимает их опять-таки полностью или те, которые остались нераскрытыми.

Игрок, раскрывший карты, получает право на ход; если же он принял карты, ходить должен участник, сидящий слева.

Акулиной (дамкой) является дама пик; ходить ею можно только в сопровождении других карт (хотя бы одной масти); карта не кроется ни старшими пиковой масти, ни козырями и непременно должна быть принята.

Игра продолжается до тех пор, пока карты, включая и Акулину (дамку), не останутся на руках только у одного из играющих; он и считается проигравшим.

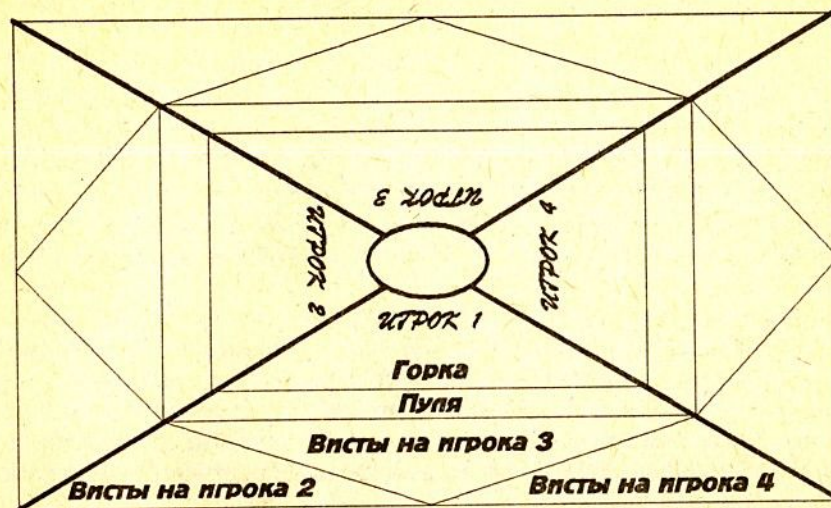
ПРЕФЕРАНС

Партия игры в преферанс (франц. *preference* — предпочтение) называется пулька (франц. *roule* — ставка). Игра индивидуальная. Участвуют трое или четверо партнеров: трое играют, четвертый в этот кон лишь сдает карты. При игре втроем сдает один из играющих.

Для игры употребляются две колоды, имеющие крап (рубашки) разного цвета, в 32 карты каждая — от туза по семерки включительно. Одной играют в текущем кону; другую сидящий напротив (визави) сдающего готовит для следующего кона. Первый раз сдает открывший младшую карту, последующие — поочередно, по кругу. Сдают по две карты до десяти карт на руках каждого игрока. До окончания сдачи ни один из партнеров не должен смотреть свои карты; тем более нельзя смотреть карты, находящиеся в прикупе. В прикуп откладываются две карты (но не первые и не последние); при игре вчетвером ими распоряжается сдающий. Он получает определенную консольацию (латинск. *consolatio* — утешение), записывая за играющим соответствующее число взяток, если среди этих карт находилась туз (одна взятка), туз и король одной масти (две), два туза (три), марьяж — король и дама одной масти (одна).

Когда карты сданы, начинаются переговоры (торговля) за право играть данный кон. Играющий должен набрать не менее шести взяток: в этом случае кон выигран и он получает право на списание соответствующего числа очков; в противном случае выставляет ремиз (франц. *remise* — штраф за недобор установленного числа взяток). При переговорах (торговле) имеет значение игра, которую собирается объявить тот или иной партнер, т.е. масть и количество взяток. Поэтому в процессе «торговли» необходимо для правильной ориентации вистующего обозначить свою масть.

Первой мастью (младшей) являются пики, второй — трефы, третьей — бубны, четвертой (старшей) — червы. Право на первое объявление игры имеет участник, сидящий слева от сдававшего; последующие — поочередно, по кругу. Играющий или отказывается от самостоятельной игры, объявляет «пас» (франц. *passé* — прохожу мимо, пропускаю; в карточных играх — восклицание, означающее отказ от участия в данном розыгрыше, до следующей раздачи карт) и утрачивает право на дальнейшие переговоры, или назначает игру. Объявляющий первым говорит «раз» или «пики», что означает его обязательство играть не менее шести пик. Следующий игрок имеет право лишь на большее назначение: «два» или «трефы», что означает его желание играть в старшей масти — шесть треф. Третий партнер опять-таки должен или отказаться от самостоятельной игры — «пас», или назначить ее в старшей масти — бубны, червы, или же, наконец, без козырей. Только тот, кто объявлял игру первым, может употребить слово



«мой», что означает его желание играть шестерную игру в старшей названной кем-то из соперников масти. Далее в том же порядке рассматривается возможность участников разыграть семерную (взять семь взяток), восьмерную, девятерную и десятерную игры. Конечно, чаще всего «торговля» (переговоры) ограничивается шестерными и семерными играми. Игрок, купивший, например, на семь третьих (бубны), не имеет права играть простую игру или семерную в пиках и трефах, но может играть любую высшую. Мизер объявляется сразу, при первом же слове собирающегося его играть. Если никто из партнеров не высказал желания играть данный кон, т.е. все трое сказали «пас», то объявляется распасовка. Смысл этой игры состоит в том, чтобы не брать взяток или взять их как можно меньше, так как за каждую из них записывается ремиз; в том случае, если взятки не будут взяты — очки списываются с пульки (но только в том случае, если она еще не закрыта). В этой игре участвует и четвертый партнер, сдававший карты. Он первым ходит подряд два раза с карт, отложенных в прикуп. Он также, хотя и располагает только двумя картами, записывает ремиз или списывает с пульки, если она не закрыта. Следующий (третий) ход производит игрок, сидящий слева от сдававшего.

При игре втроем прикупные карты во время распасовки в игре не участвуют, а обозначают масть; первым ходит сидящий слева от сдатчика.

Распасовка позволяет игрокам поставить «елочку», «птичку», «курочку» и т.д. Это дает им в дальнейшем право при очередной игре, проводимой при наличии «елочки», расценивать ее вдвойне, т.е. увеличивать как выигранные, так и проигранные очки в два раза.

При выигрыше кона «елочка» считается сыгранной, при проигрыше же она не закрывается.

Получивший право на игру берет карты, отложенные в прикуп, показывает их партнерам; вместо них он сбрасывает карты, которые, по его мнению, не понадобятся в игре и которые остаются неизвестными игрокам.

После того, как объявлена игра, два других партнера, участвующих в данном коне, должны определить свое отношение к ней — участвуют ли они в ней активно («вист» — междометие, означающее играть против партнера), отвечая за взятие определенного числа взяток, или лишь подыгрывают партнеру («пас»).

Если при шестерной игре оба партнера отказываются играть (вистовать), т.е. говорят «пас», то право на вист переходит к четвертому — сдававшему карты, который, рассмотрев карты одного из них, может взять ответственность за вист на себя и пригласить их играть. При игре же втроем второй партнер может играть один, записывая очки лишь за две взятки, или первый, отказавшись от ранее сказанного «пас», берет на себя ответственность и приглашает его играть.

Преферанс играют с так называемым пригласительным вистом: если вистует лишь один из партнеров, то он приглашает второго либо открыть карты, либо играть, не раскрывая их (втемную).

Необходимо подчеркнуть, что любой из играющих имеет право вести «торговлю» (переговоры) «втемную», т.е. не видя предварительно карт. При игре «втемную» прикупленные карты остаются неизвестными партнерам. Если объявляется любая шестерная игра, то «вист» является обязательным и игра ведется, не раскрывая карт («втемную»); при больших же назначениях (семерные, восьмерные и т.д. игры) вист не является обязательным и игра проводится по общим правилам.

Игра «втемную» дает играющему право расценивать ее вдвойне — увеличивать выигранные очки в два раза; однако в случае проигрыша и проигрываемые очки также увеличиваются в два раза.

«Втемную» может быть объявлена и распасовка: первые два партнера, посмотрев свои карты, сказали «пас», третий же говорит «пас» без предварительного рассмотрения их (т.е. «втемную»). Такая распасовка проводится по обычным ее правилам, очки ремиза удваиваются, расценка последующей игры, проводимой на «елочке» и «втемную», увеличивается уже не в два, а в четыре раза.

Преферанс строится на выигрыше взяток, которые берутся старшими по масти: Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7 или же козырями (последних объявляет на данный кон играющий). На каждую требуемую масть обязательно следует бросать карту той же масти; если таковой не окажется, необходимо бить ее козырем, а при его отсутствии можно сбросить любую карту.

В каждый из конов могут разыгрываться следующие игры:

А. Шестерные (простые) игры — шесть пик (шесть первых), шесть трэф (шесть вторых); шесть бубен (шесть третьих), шесть черв (шесть четвертых) и, наконец, шесть без козырей.

При всех этих играх играющий должен взять шесть взяток, вистующие — четыре в любых сочетаниях (по две, три и одну или все четыре). Если играющий или вистующие не набрали необходимого числа взяток, то выставляется ремиз.

Б. Семерные игры — семь пик (семь первых), семь трэф (семь вторых), семь бубен (семь третьих), семь черв (семь четвертых), семь без козырей; при этих играх играющий должен взять семь взяток, вистующие — три или две.

В. Восьмерные игры — восемь пик (восемь первых), восемь трэф (восемь вторых), восемь бубен (восемь третьих), восемь черв (восемь четвертых) и восемь без козырей. Играющий обязан набрать восемь взяток, вистующий — две или одну.

Г. Девятерные игры — девять пик (девять первых), девять трэф (девять вторых), девять бубен (девять третьих), девять черв (девять четвертых) и девять без козырей; играющий должен взять девять, а вистующий одну взятку.

Д. Десятерные игры могут быть также пиковыми, трэфовыми, бубновыми, червовыми или бескозырными. Виста при этой игре быть не может — играющий обязан взять все десять взяток. Но партнеры имеют право проверить играющего; карты раскрываются и, если в результате каких-либо комбинаций играющий теряет взятку, то ставит ремиз.

Е. Мизер — игра, в результате которой играющий не должен взять ни одной взятки; расценивается как десятерная игра. В процессе торговли мизер может быть перебит только бескозырной десятерной игрой.

При подсчете очков (десятичный счет) выигравший шестерную игру имеет право на списание 10 очков; половину (5 очков) он в восходящем порядке прибавляет к очкам в пулке, вторую же половину (5 очков) — в нисходящем порядке отнимает от очков ремиза (списывает с «горки»).

Вистующие, набравшие 4 взятки, записывают очки («висты») — $1/10$ от выигрыша (т.е. 1) за каждую взятку.

Если же играющий проиграл игру и не набрал положенных ему шести взяток, то за каждую недобранную он 10 очков прибавляет к очкам ремиза (ставит на «гору»). Вистующие же и в этом случае записывают висты за каждую взятку в установленном размере. Кроме этого, с проигравшего положена консольция — род штрафа, взимаемого сверх проигрыша в том же размере за каждую недобранную взятку сдававшим (при игре вчетвером) или каждым вистующим (при игре втроем).

Необходимого количества взяток (четырех) могут не набрать и вистующие; ремиз, который также ставится на «гору», составляет за каждую

недобранную взятку половину ремиза играющего (следовательно, при шестерной игре — 5); при ответственном же висте, который начинается после закрытия всеми играющими пульки, ремиз вистующих становится равным ремизу играющего. Ни в том, ни в другом случае за ремиз вистующего консоляция не взимается.

Семерные игры оцениваются в 20 очков: 10 очков в пульку и 10 очков «с горки»; вистующие же записывают по 2 очка за взятку. Выигрыш восьмерной игры позволяет списать 30 очков — 15 очков в пульку и 15 очков ремиза; вист оценивается по 3 очка за взятку. Девятерные игры оцениваются в 40: 20 и 20 очков, а вистующий записывает по 4 очка за взятку. Наконец, десятерная игра позволяет списать 50 очков: 25 очков в пульку и 25 «с горки»; висты же в данном случае не пишутся, но в случае проигрыша должна быть записана соответствующая консоляция. Мизер оценивается также в 50 очков: 25 и 25 очков; ни висты, ни консоляция при этом не положены.

В том случае, если один из играющих закончил пульку, т.е. набрал положенное число очков, то при очередном выигрыше он вписывает очки в пульку партнера, у которого она является наибольшей; это же количество очков прибавляется им к показателям «виста» (соответствующего, разумеется, партнера). Последний игрок, пулька которого остается не разыгранной при очередном своем ходе, имеет право закрыть ее, вынося недостающее количество очков «на горку», т.е. прибавить к общей сумме ремиза.

Как только пулька закончена всеми играющими, положенные за выигрыш той или иной партии очки полностью списываются с очков ремиза.

Если же один из играющих закончил списание ремиза (с «горки»), то при очередном выигрыше он списывает очки с «горки» игрока, у которого она является наименьшей; это же количество очков прибавляется им к показателям виста (опять-таки соответствующего партнера). Последний игрок, «горка» которого остается не разыгранной, при очередном своем ходе имеет право закончить игру, разделив оставшиеся очки на равные части между соперниками (они прибавляются к показателям виста), или объявить круг какой-то строго определенной игры, например, распасовки или шесть третьих (бубен), или что-либо другое.

Результат игры определяется сложением и вычитанием плюсовых и минусовых очков, набранных партнерами во время игры: Плюсовыми являются висты, минусовыми — ремиз («на горке») и то, что остается не разыгранным в пулке.

БРИДЖ

Современный бридж возник путем заимствований из таких игр, как вист, а также из индийских и ближневосточных игр. До принятия в 1945 году международных правил он насчитывал несколько разновидностей, в том числе для карт с пятью и шестью видами мастей. Существовало также несколько систем записи результатов.

В настоящее время в бридж играет несколько десятков миллионов людей, проводятся международные и национальные первенства.

Итак, бридж — коллективная интеллектуальная игра, требующая от игроков острого мышления, четкого расчета, способностей по обработке получаемой информации.

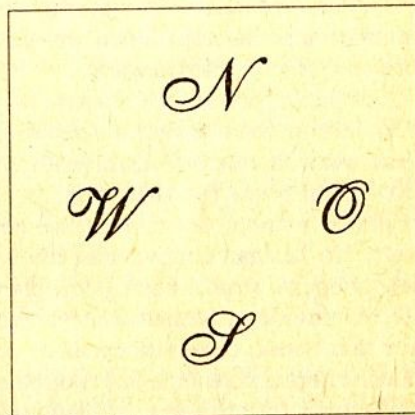
В бридж играют двое на двое. Вчетвером садятся вокруг стола, и сидящий напротив становится вашим партнером. Если вы, по схеме сторон света (см. рис.) занимаете позицию S, то ваш партнер — N, а ваши противники — O и W (нем. Sud — юг; Nord — север; Ost — восток; Westen — запад).

Вы раздаете 52-карточную колоду по 13 карт каждому, деля по 1 карте по ходу часовой стрелки. С момента, когда все подняли и посмотрели свои карты, начался первый этап игры — торговля. Ваша задача: вместе с партнером определить, какой контракт вам выгодно играть, какую масть выбрать козырем (а может быть, играть вовсе без козырей) или, может быть, позволить назначить контракт противникам, решая при этом — сколько взятков вместе с партнером сможете взять.

Все было бы совсем просто, если бы можно было с партнером уединиться, посмотреть друг другу в карты и договориться. Но вы видите только свои карты и можете во время торговли, согласно правилам, использовать лишь строго определенный набор слов-заявок. С помощью этих заявок необходимо передать партнеру информацию о силе и раскладе (распределении по мастям) своих карт. При этом всю информацию слышат ваши противники.

Торговля проходит по ходу часовой стрелки. Начинает ее игрок, раздававший карты. Разрешены следующие виды заявок:

Пас. На следующем круге торговли можно делать любую новую заявку.



Предложение контракта. Состоит из числа, обозначающего, сколько взяток сверх б обязуется взять вместе с партнером заявляющий, и масти, предлагаемой в качестве козыря (или без козыря). Каждая следующая заявка должна быть выше предыдущей. Последовательность (старшинство) мастей на одинаковом уровне в возрастающем порядке: трефы (Т), бубны (Б), червы (Ч), пики (П), БК (без козырей).

Контра. Утверждение, что противник не может взять заявленного количества взяток. Применяется только после предложения контракта противниками.

Реконтра. Утверждение, что заявленный контракт все-таки будет выигран. Применяется только после контры противника. Торговля заканчивается, когда после какой-нибудь заявки последует три паса. Последнее предложение контракта становится контрактом, предложенная масть — козырем. Окончательный контракт изменениям не подлежит. Разыгрывающим становится тот из партнеров, кто первым заявлял козырную масть (или БК, если контракт бескозырный).

Если разыгрывающий возьмет меньше взяток, чем заявил в контракте, он ничего не записывает в выигрыш, а противники записывают себе плюсовые очки за каждую недобранную им взятку.

Контра и реконтра увеличивают выигранные (или проигранные) очки и вступают в силу, если после их объявления трое участников объявляют «пас». Но каждая следующая заявка аннулирует контру (реконтру), и, в свою очередь, может быть подвергнута контре или реконтре.

Противники разыгрывающего становятся защитниками. Первый ход делает защитник, сидящий слева от разыгрывающего.

После первого выхода партнер разыгрывающего выкладывает свои карты открытыми на стол и в данной раздаче в игре больше не участвует; его картами распоряжается разыгрывающий.

Обязательно давать в масть. Если масти нет, можно играть любой картой и, в отличие от преферанса, бить козырем не обязательно.

В следующую взятку первым ходит тот, кто взял предыдущую.

Пример. Расшифруем торговлю:

N	O	S	W
1Ч	2Т	2Ч	пас
4Ч	пас	пас	контра
пас	пас	пас	

- 1) 1Ч — N говорит, что вместе с партнером, если червы будут козыри, возьмет $6+1=7$ взяток;
- 2) 2Т — O говорит, что при козырях трефах он вместе с партнером W возьмет $6+2=8$ взяток;

- 3) 2Ч — S, услышав заявку N, считает, что партнер сможет взять $6+2=8$ взяток при червах козырях (эта заявка выше предыдущей, поскольку червы в последовательности мастей выше треф);
- 4) пас — W, имея предыдущую информацию, говорит, что его карты не позволяют ему в этом круге участвовать в торговле;
- 5) 4Ч — N по ходу торговли делает вывод, что вместе с партнером возьмет $6+4=10$ взяток, если козыри будут червы;
- 6) 7) пас — у O и S нет возможности продолжать торговлю;
- 8) контра — W считает, что противник не сможет взять обещанное число взяток.

Таким образом, после трех пасов «4Ч с контрой» стали окончательным контрактом. Разыгрывающим будет N. Первый выход делает O, а S выложит свои карты на стол и в порядке очередности будет ставить во взятки те карты, которые назовет его партнер разыгрывающий.

Бридж — игра на взятки. В каждой раздаче разыгрывается 13 взяток. Каждый игрок ставит по одной карте в одной взятке. Взятка достается тому, кто положил старшую карту в сыгранной масти или перебил козырем — тоже старшим, если козырем перебивает несколько игроков. Взятка зачисляется обоим партнерам независимо от того, кто ее взял.

Пример. Разыгрывается контракт 4Б, т.е. надо взять $6+4=10$ взяток при козырях бубнах. Старшинство карт: Т, К, Д, В, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Любой козырь старше любой карты некозырной масти.

Еще раз напомним порядок старшинства заявок: 1Т — 1Б — 1Ч — 1П — 1БК — 2Т — 2Б — 2Ч — 2П — 2БК — 3Т — 3Б — ... — 7Т — 7Б — 7Ч — 7П — 7БК.

После любой заявки можно говорить любую, которая стоит справа от нее в этом ряду (например, после заявки 1П можно делать любую заявку, кроме 1Т, 1Б и 1Ч), включая пас и контру (реконтру только после контры). 7БК — самая высокая заявка, которая значит, что вы вместе с партнером обязуетесь взять $6+7=13$ взяток в игре, где нет козыря и все четыре масти по силе равны.

После того как все тринадцать взяток сыграны, записывают результат.

Запись производится в двух столбцах: «мы» и «они», разделенных горизонтальной чертой. Под чертой записываются очки за взятки, полученные согласно контракту, и премии за выигранный ровер. Все прочие очки записываются над чертой:

- за каждую взятку в младших мастях (крести, бубны) — 20 очков;
 - за каждую взятку в старших мастях (черви, пики) — 30 очков;
 - за первую взятку при заявленной игре без козырей — 40 очков;
 - за вторую и каждую следующую взятку при игре без козырей — 30 очков.
- Ровер выигрывает сторона, получившая два доигрывания. Для доигрывания необходимо под чертой записать в сумме 100 очков за один или несколь-

ко выигранных контрактов. Факт доигрывания обозначается подведением черты записанному под чертой. При этом подводится черта также записям противника (той части его записей, которая сделана до доигрывания).

Следующий этап доигрывания обе стороны начинают с нуля. Сторона, имеющая одно доигрывание, считается «после партии», другая сторона — «до партии».

Премии за перебор, недобор, контры, реконтры, шлемики и шлемы (заказанные и сыгранные двенадцать или тринадцать взяток), а также короны и коронки пишем над чертой.

После окончания робера (второго доигрывания одной из сторон) производятся подсчет, суммирование всех записей каждой стороны под чертой и над чертой. Разница этих сумм, деленная на 100 и округленная до целых, составит очки, выигранные или проигранные в данном робере. Каждый из партнеров выигрывает данное количество очков от одного из контрпартнеров.

БЕЗИК

Игра пришла к нам из Парижа, где пользуется репутацией лучшей и интереснейшей игры.

Безик чрезвычайно прост и вместе с тем интересен и увлекателен. В нем всегда масса разнообразия удивительных случайностей, любопытных комбинаций.

В настоящее время безиковая игра стала еще интереснее, но, к сожалению, несколько утомительнее прежней. Играют нынче уже с двумя, тремя и с 8-ю и 10-ю колодами карт и двумя инфузорками (условными картами) без семерок и восьмерок, оставляя 12 девяток, т.е. по три из каждой масти для подмены открытого на столе козыря.

ПРАВИЛА И УСЛОВИЯ

В Безик можно играть вдвоем, втроем и вчетвером, с восемью или девятью колодами карт, смешанных между собою.

Каждая колода имеет по двадцать карт, идущих по порядку: туз, король, дама, валет и десятка. Кроме этого имеется 12 девяток.

Сдача производится по очереди.

Колода снимается партнером, сидящим слева.

Сдатчик сдает по 18 карт каждому игроку, открывая 37-ю (если играют втроем, то 55-ю) козырем, который подменяется девяткой той же самой масти, но только после перекрытия схоженной партнером карты.

Карты сдаются только на троих.

При игре вчетвером один из играющих, именно сдатчик, не принимает участия в розыгрыше.

37-я или 55-я открытая карта считается козырем, кладется на стол. Около нее ложится остальная колода, крапом вверх.

После каждого выхода игроки берут из колоды карты для пополнения своих. У каждого игрока должно быть постоянно на руках 18 карт.

Взятки в этой игре не существует. Всякая схоженная карта остается в общей массе крапом вниз.

Ход всегда принадлежит перекрывающему.

Из двух карт одинаковой стоимости имеет преимущество та, которой ходят.

До тех пор, пока существует колода, игроки по своему усмотрению могут поддавать взятки партнеру, сбрасывая на выхоженную карту любую из своих, несмотря на то, что этой масти карты на руках у него имеются, а также могут перебивать ее козырем, если это им выгодно.

Стоимость карт в Безик такова:

Четыре дамы разной масти на одной руке ценятся в шесть очков.

Четыре короля — 8 очков.

Четыре туза — 10 очков.

Козырным дамам дана премия в 170 очков, следовательно четыре козырные дамы на одной руке имеют стоимость: $170+6=176$.

Козырным королям дана премия в 80 очков, что в общем записывается 88 (т.е. $80+8$).

Козырные тузы: 110 (т.е. $100+10$).

Козырные валеты: 44 (т.е. $40+4$).

За четыре безиковых валета 164 (т.е. $160+4$).

Игрок, открывающий пятую даму, к имеющимся у него четырем открытым приписывает 100.

Шестая дама ценится в 200.

Седьмая — в 400.

Восьмая — в 1152 (800 премия и 352 за второй комплект).

Таким же преимуществом пользуется игрок при показе безиковых валетов.

Пятый козырной король ценится в 50 очков.

Шестой — в 100.

Седьмой — в 200.

Восьмой — 576 (400 премия и 176 за второй комплект).

Также считаются козырные тузы и козырные валеты.

Четыре козырных десятки на одной руке ценятся в 90 очков.

Пятая — в 50.

Шестая — в 100 и т.д.

Марьяжем называется король и дама одной масти.

Козырной марьяж ценится: 1-й — в 4 очка.

Второй — в 8.

Третий — в 16.

Четвертый — в 32.

Простые марьяжи в счет не входят.

Двойная показка ценится вдвойне, тройная втройне и т.д.

Козырная дама и валет другой масти одинакового цвета называются Безиком.

Первый безик ценится в 25 очков.

Второй — в 50.

Третий — в 100.

Четвертый — в 200 и т.д.

Козырная квинта, т.е. туз, король, дама, валет и десятка одной масти (или при безиковом валете) — ценится: первая в 50, вторая в 100, третья в 200 и т.д.

Инфузорка (условная карта) — не имеет масти и козырем поэтому открываться не может.

Она сама по себе не имеет никакого значения, но зато может быть применима ко всем фигурам и объявлениям, благодаря чему может дать солидную запись.

Приложенная к какой-либо показке, она отвечает за какую угодно масть и фигуру.

Например, если приложить ее к четырем дамам — она будет пятая, если к пяти — шестая и т.д. Точно так же к королям, тузам, валетам, марьяжам и квинтам. Также пригодна и для составления безика.

Ни один из игроков не имеет права объявить марьяжа, квинты, безика, дам и пр., не перекрыв выхоженную карту, т.е. не заручившись ходом.

Объявления действительны только тогда, когда у игрока на руках 17 карт. После объявления он берет из колоды восемнадцатую.

Подряд два объявления не даются. Каждое должно быть отдельно.

Во время розыгрыша нельзя пересматривать выхоженные карты.

БАККАРА

Эта игра одна из самых азартных. Она полностью основана на фортуне и имеет много сходства со штоссом, макао, старинным и вышедшим теперь из употребления гальбцвельфом. Те же банккометы и те же понтеры. Правила, как и во всех играх подобного рода, немногосложны и не затруднительны для соображения.

1. В баккара играют в две полные мешанные колоды, которые тасуются предварительно одним из партнеров, а потом самим банккометом, при-

чем банккомет имеет право перекинуть несколько карт под испод колоды, что называется «bruler les cartes», но не иначе как предупредив о том играющих.

2. Садятся произвольно.
3. Число игроков не ограничено. Они могут, когда им угодно закончить игру и отойти от стола, а также могут и подключиться во время талии, разумеется с разрешения банккомета.
4. После того, как карты будут потасованы, банккомет обязан дать одному из играющих снять колоду.
5. Банккомет сдает карты по одной, сначала слева направо всем игрокам, не исключая и себя, потом по другой карте справа налево. Таким образом каждый понтер получает две карты.
6. Сданные карты имеют значение только по количеству своих очков.
7. Каждый понтер прежде, чем получить от банккомета две карты, должен положить возле себя ту сумму денег, которой желает рискнуть.
8. Банккомет каждую ставку удваивает.
9. В баккара самыми лучшими (выигрышными) очками считаются 9, 19 и 29. Также хороши карты, на которых насчитывается 8, 18 и 28, и наконец, недурны 7, 17 и 27.
10. Следующие же цифры 6, 16 и 26 в расчет входят, но имеют шансы сравнительно меньшие.
11. Каждая фигура в баккара считается за 10 очков.
12. Карты банккомета имеют всегда преимущество перед картами понтеров; т.е. если встретятся одинаковые цифры очков у банккомета и понтера, то ставка берется первым.
13. Если у банккомета 9 или 19, то он сразу открывает карты и забирает себе все ставки понтеров. Несмотря на то, что некоторые игроки имели одинаковые с ним цифры очков, т.е. 9 или 19.
14. Если у банккомета выпадает 8 или 18, а у одного из понтеров будет 9 или 19, то банккомет выплачивает только одному этому понтеру, с остальных же получает сам.
15. Если несколько понтеров имели цифру 9 или 19, то банккомет уплачивает им всем.
16. Если ни понтеры, ни банккомет не имеют на руках ни 8, ни 9, то позволительно прикупить.
17. Порядок в прикупе следующий: сначала покупает понтер, сидящий с правой стороны, потом с левой, потом опять понтер справа, следующий за купившим уже, за ним снова понтер слева и т.д.
18. Прикупать можно не более одной карты.
19. После всех игроков право прикупить для себя имеет и банккомет.

20. После того, как некоторые понтеры объявили игру на своих картах, а некоторые прикупили, то, по объявлению банкометом игры или прикупки, карты всеми играющими открываются.
21. И сразу же по проверке очков определяется выигрыш или проигрыш.
22. Примеры выигрыша и проигрыша: если у банкомета 6 очков, а у одного из понтеров 7 и у другого 5, то первому банкомет выплачивает, а со второго получает; но если у одного и другого понтера по 7 или по 8 очков, то банкомет выплачивает им обоим; если же у понтеров и банкомета встречаются равные цифры очков 6, то все ставки (одинарные понтеров и двойные банкомета) делятся на столько равных частей, сколько играющих имеют эту цифру. Например, 6 очков имели два понтера и банкомет, общая сумма ставок была 18 рублей, то каждому пришлось по 6 рублей. Подобный дележ считается единственным исключением.
23. Прикупать имеет право тот, кто имеет только 4 очка.
24. Число очков 10, 20 и 30 называется «Баккара» и пользуется особыми преимуществами.
25. В баккаре банкомет не обязан по истечении определенного времени или по окончании талии, передавать банк другому игроку и требовать этого никто не смеет.

МУШКА

В мушку играют от трех до шести человек. Втроем — вчетвером используют 36 карт, вшестером — полную колоду в 52 карты. Сдают по пять карт каждому игроку, по одной карте сразу. Козырь вскрывается сдающим и кладется на середину стола. Каждый игрок, сообразуясь со своими картами, прикупает нужное ему количество. Каждый ведет для себя запись очков — под чертой пишет цифру 25, с которой в продолжении всей игры списывает очки. Кто первый списал 25, тот выиграл у других суммарно число очков, недобранных до этой цифры. Этот недобор, как и суммарный выигрыш, каждый себе записывает над чертой нарастающим итогом, суммируя после каждого розыгрыша.

Если игрок по рассеянности с 25 очков спишет большую сумму, то 25 вписывается ему опять, и он начинает счет сначала.

Каждая взятка считается за одной очко. Игрок, не заработавший ни одной взятки, приписывает себе к игровой записи 5 очков и вместо, к примеру, 16 имеет опять 21 очко для списывания.

Имеющий на руках туза пик не имеет права пасовать а к своим взяткам сразу прибавляет цифру 5, даже если пикового туза побьют. Если туз пик

по совпадению окажется козырем, то имеющий его к своим взяткам прибавляет 10 очков. Получив две взятки, записывает себе 12 очков. Если же туза пик побьют, а имевший его не возьмет ни одной взятки, то он записывает себе штраф 10 очков.

Первым заходит сидящий слева от сдающего, после него — взявший взятку. Карты обязательно кладут в масть, при неимении масти перебивают козырем. При ренонсе — 5 очков штрафа.

Если нет пик, туза пик бьют козырем, поэтому его надо беречь, тем более, что он бьет козырного туза (остальных не бьет), если кладется на взятку после козырного туза. Пиковую масть поэтому всю сносить при покупке не следует, а необходимо хоть одну оставить для выхода. Зайдя в пику, можно заставить партнера снести пикового туза и дать возможность одному из игроков, не имеющему пиковой масти, перебить туза козырем.

При взятии прикупа следует сбрасывать длинную масть или младшие карты. Тузы не дают гарантии на выигрыш, надежнее оставить козырей и к ним прикупить.

РАМС

Рамс — одна из разновидностей мушки, с упрощенными правилами игры. Записи, взятки, штрафы списываются подобным же образом, сдача, прикуп и розыгрыш тоже не отличаются. Различие — в счете и значении тузов. В игре участвуют от трех до семи человек.

При четырех и более игроках используется полная колода — 52 карты, при меньшем количестве — 32 карты, каждый при сдаче получает по пять карт. Козырь открывает сдающий.

Каждый игрок имеет право пасовать или играть, прикупая нужное ему количество карт, сбросив перед этим ненужные. Игрок, получивший при сдаче туза, не имеет права пасовать.

Сдающий наравне с другими имеет право вистовать и пасовать, учитывая свои карты. Прикупает сдающий последним. После прикупки сдающий сбрасывает ненужную карту и берет открытого козыря. Если он пасовал, открытого козыря никто из игроков обменять уже не имеет права.

При розыгрыше, как и в мушке, следует ходить в масть, а если масти нет, перекрывать козырем. За ренонс положен штраф в 5 очков. Взятка, перебитая при ренонсе козырем, отдается тому, кому она принадлежала бы без ошибок.

Игрок, имеющий козырного туза, при своем ходе обязан ходить с него. Игрок, имеющий козырного короля, ходит с короля, а взяв взятку — с дамы.

Игрок, имеющий козырного туза, при ходе в козыри должен положить туза на козырную фигуру — короля, даму или валета.

Игровую запись в рамсе начинают с крупной цифры — 100, 150 или 200. За каждую взятку списывается по одному очку, за туза пик — 5 очков, за туза треф — 10, за туза бубен — 15, за туза червей — 20 очков. Игрок, не взявший ни одной взятки при картах без туза, записывает штраф 5 очков. При наличии туза штраф выставляется в размере его стоимости — 10 при пиковом, 15 при трефовом, 20 при бубновом и 25 при тузе червей. Игрок, не взявший ни одной взятки при двух или трех тузах, записывает штраф, равный сумме очков в этих тузах плюс 5 очков. За туза треф, бубен и червей получается в сумме 50 штрафных очков.

Если, имея тузов, игрок хоть одну взятку взял, он списывает с игровой записи всю сумму стоимости тузов плюс по 1 очку за взятку.

Игрок, имеющий на руках все четыре туза, открывает карты и берет рамс, выигрывая партию. При отсутствии такого расклада (четыре тузов) рамс берет тот, кто раньше спишет свою запись.

В записи игрока штрафы приписываются к записи по мере игры; например, в записи осталось 70, игрок получил штраф 30, — он зачеркивает 70 и пишет 100.

Игрок, у которого окажется пять карт одной масти, открывает карты и списывает с записи 5 очков, а если среди них был туз, списывает очки и за туза. Все вистующие игроки записывают себе штраф по 5 очков суммарно с очками за имеющиеся на руках тузы. В этом случае нет исключения и для козырного туза.

Игроки списывают очки также за валетов. Игрок, которому пришлось два черных валета или два красных, списывает 5 очков, за всех четырех валетов — 10 очков. Игрок, к которому пришли валеты, может спасовать и при этом списать очки за валетов, но при сбросе карт обязан показать их остальным участникам. Списывают за валетов и тот игрок, который ради прикупки одного из них сбрасывает. Перед этим он должен показать их обоим.

Игрок с валетами на руках, не взявший ни одной взятки, не записывает ни штраф, ни за валетов. Не взявший ни одной взятки при четырех валетах списывает 5 очков. Не записывают за валетов, если кто-либо откроет рамс — четырех тузов или пять карт одной масти. Игрок, у которого в игровой записи осталось не более 5 очков, имея двух валетов, может не играть, а, объявив валетов, завершить игру.

При ошибке во время сдачи (открытая карта, неправильное количество сданных карт) карты смешиваются и сдача переходит к следующему игроку. Карта, открытая во время раздачи прикупа, заменяется другой без пересдачи.

По окончании рамса производится расчет: выигравший записывает себе в выигрыш сумму очков, оставшихся в игровой записи у партнеров.

ВИСТ

Это — национальная английская игра, популярная до настоящего времени. Многие ее элементы вошли в другие карточные игры (преферанс, бридж). Обычно в нее играют вчетвером, но можно играть и вдвоем, и втроем — с болваном, то есть с открытыми картами, пополняющими недостающее число игроков. Правила от этого не меняются.

Рассмотрим правила игры для четырех игроков.

Игра парная — два игрока играют против двух игроков. Играющие вместе (партнеры) сидят друг против друга. После каждого робера (две партии) партнеры меняются.

Партнеры не могут играть друг с другом по своему желанию. Каждый из них играет с тем, с кем определила ему играть карта, вынутая из колоды: младшая карта играет с младшей, старшая — со старшей. Первым сдает тот, кто выбирает место, то есть тот, у кого самая младшая карта. Колоду снимает противник, сидящий справа от сдающего.

Карты сдаются по одной. Раздача начинается с партнера, сидящего с левой стороны. Последняя карта открывается сдающим и остается на столе на некоторое время — она определяет козырь.

Никто во время раздачи не должен ни смотреть, ни собирать своих карт.

Карта, открытая во время раздачи до объявления козыря, обязуется к пересдаче.

Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего, следующие — взявшему взятку.

Каждый игрок обязан сносить требуемую масть, но не обязан ее перебивать. Если масти нет, можно сносить карты другой масти по своему усмотрению или перебивать ее козырем.

Взятка берется тем игроком, который положил самую старшую карту.

Если игрок, имея требуемую масть, не дает ее, а сбрасывает другие масти или перебивает козырем (ренонс), то он штрафует на 5 очков в пользу противника или на три взятки, которые контрпартнеры берут себе. Ренонс не считается до тех пор, пока взятка не закрыта. Но противники имеют право сразу потребовать, чтобы промахнувшийся положил или старшую, или младшую карту нужной масти.

Игроку разрешается спросить своего партнера, не дающего требуемой масти, не ошибается ли он. Этим он снимает с себя штраф, а за все отвечает провинившийся.

Картами, открытыми до окончания игры, распоряжаются противники. Смотреть можно только две последние взятки.

Предпочтительно делать ход от длинной масти или от рядовых карт. Например, имея даму, валета, десятку, нужно ходить с дамы.

Имея туза с маленькими, следует идти сначала с маленькой, потом с туза, имея короля с двумя-тремя картами той же масти (сам-друг) ходить нельзя. При даме с двумя картами той же масти (сам-третий) можно ходить только в исключительных случаях: если в других мастях лучших карт нет.

Если партнер пошел с какой-нибудь масти, то другой партнер, взяв эту взятку, заходит с той же масти. Но, если есть своя сильная масть, то сначала нужно идти с нее, а потом уже отвечать в масть партнера. Имея сильную масть, нужно ходить с самой старшей карты или с самой младшей, но ни в коем случае не со средней.

Когда на руках не более трех козырей, козырять не следует, пока этого не захочет партнер.

Если у партнера ренонс (отсутствие) в какой-нибудь масти, то выгодно ходить к нему с этой масти, чтобы он мог укрываться маленькими козырями.

Под козырь выгодно ходить, если противники уже козыряли и показывали тем самым, что у них много козырей. Поэтому, вместо того чтобы отдавать своих козырей на их онеры, лучше крыть ими масти.

Если на руках хорошая масть, то необходимо козырять для того, чтобы противники не могли ее бить козырями. Следует ходить с козыря, когда их на руках четыре или пять.

Не рекомендуется ходить с той масти, в которой у вас имеются туз и дама. Нужно подождать выхода в эту масть своего партнера или противников и тогда прорезать дамой.

На карту, выложенную партнером, целесообразно класть самую старшую. Если партнер пошел королем, своего туза поберегите — взятка и так ваша, а если дамой, а у вас на руках имеется туз и этот ход сделан в начале игры, сбросьте на даму мелкую карту, а тузом бейте в конце игры.

С мастей, которых нет ни у одного из противников, ходить не следует. Ходить с дамы или валета, имея в этой масти еще одну карту, нужно только тогда, когда на руках нет игры. Подобным ходом партнер демонстрирует свою плохую карту.

Когда игра разделилась между всеми четверьмя игроками, нужно скрывать свою игру. При наличии хорошей игры у вас или у вашего партнера следует продемонстрировать это первыми же ходами.

Отвечать в масть противника никогда не следует, как нельзя и делать выход с одиночной карты. Это может ввести в заблуждение партнера. Гораздо лучше, имея на руках одиночную карту, подождать, пока в эту масть не сходит противник. Следующим ходом вы сможете перебить эту масть своим козырем.

Когда один из игроков продемонстрировал, что у него сильная определенная масть и делает ренонс в другой, то его партнер должен, если у него имеется одиночная карта его сильной масти, ходить с нее, а потом уже

ходить в ту масть, которую тот будет перебивать козырями. В результате может получиться так, что оба партнера начнут перекрывать козырями масти, в которых у них ренонсы.

Имея четырех козырей, не следует ими перекрывать карты, которые, по всей видимости, может взять партнер; при наличии менее четырех козырей и без онеров нужно бить подобные карты козырем. Имея короля и даму, целесообразно ходить со старшей карты, то есть с короля, но класть на взятку при постороннем ходе следует даму. Если же у вас туз и король, то нужно ходить сначала королем, чтобы тем самым показать партнеру, что туз находится у вас.

При коронке, то есть тузе, короле и даме, первый выход должен быть с дамы.

Имея на руках несколько козырей и чувствуя необходимость ходить с них, начинать следует всегда с самого старшего.

Первой картой, которой заходит партнер, он демонстрирует свою слабую масть. Заходить с этой масти его партнеру при его ходе не следует.

Главное условие игры — внимание к выходам как своего партнера, так и противников. Постоянно нужно помнить 26 карт (своих и партнера), которые необходимо угадывать. Причем вероятнее всего, что из десяти только в четырех случаях у игрока, сидящего слева, окажется более высокая карта той масти, с которой заходит игрок, сидящий справа. Также велика вероятность, что ваш партнер имеет по крайней мере две старших карты той масти, которая у вас слаба.

Счет за онеры (пять старших козырных карт): за пять онеров, находящихся у одного из игроков или у двух партнеров вместе, записывается 5 очков, за четыре онера — 4, за три — 2 очка.

Взятки собирает один из партнеров каждой стороны. Запись также ведется одним из игроков.

Сторона, окончившая две партии подряд или две из трех, выигрывает робер. За окончание партии приписывают 5 очков, за окончание робера 10 очков. Игрок, ведущий записи, над горизонтальной линией записывает онеры, коронки, штрафы, а под ней отмечает взятки.

Для того чтобы окончить партию, следует в нижней записи иметь цифру 10 или, другими словами, нужно взять пять взятков. За каждую лишнюю взятку, взятую свыше шести законных, записывается по 2 очка.

Двенадцать взятков, взятые одной из сторон, называются малым шлемом. За это приписывается, кроме 12 очков за взятки сверх шести, еще 10 очков к онерам. Тринадцать взятков называются большим шлемом, и, кроме 14 очков за взятки сверх шести, приписывается к онерам еще 20 очков.

Проигранные партии пишутся сверху черты, а выигранные — снизу:

Эта запись принадлежит проигравшей стороне.

Запись выигравшей стороны:

—
12.

Чтобы выиграть полный робер, необходимо победить в двух партиях. Поэтому, если какая-нибудь из сторон выиграет хотя бы с нулем, то есть при подсчете у них окажется меньше очков, чем у противников, то партия все-таки остается за ними.

Например, записи были следующими:

10	3
4	2
5	5
10	—
—	6
4	6
4	5

В итоге получилось: у первых 37 очков, а у вторых — 27. За вычетом 27 у первых остается 10 очков. Эту сумму записывают наверху:

10
—

Вторые окончившие партию пишут:

—
0.

За коронки записывается: туз, король, дама не козырные — 5 очков, козырные — 10 очков; туз, король, дама, валет не козырные — 10, козырные — 20; туз, король, дама, валет, десятка не козырные — 15, козырные — 30; от туза до девятки не козырные — 20, козырные — 40; от туза до восьмерки не козырные — 25, козырные — 50 и так далее до двойки включительно, прибавляя к каждой лишней карте некозырной по 5 очков, а к козырной по 10.

Можно играть в вист втроем. В этом случае каждому игроку по очереди придется играть с открытым болваном.

Можно играть в вист вдвоем, то есть с двумя болванами. Счета и правила такие же, как и в висте для четверых.

Играют в вист и без козырей. Эта игра тоже не лишена интереса. Онерами в ней считаются тузы. Коронки считаются все как козырные, то есть имеют двойной счет.

ТЫСЯЧА

Эта игра особенно популярна в студенческих кругах. В тысячу играют колодой в 24 карты (от 9 до туза).

Раздают по семь карт, три остаются в прикупе. Торговля идет с обязательными 100 очками для начинающего торговлю (игрок слева от сдающего). Выигравший торговлю (игрок, предложивший более крупную ставку) берет три карты прикупа, показывает их партнерам, включает в свои карты на руках. Потом по одной карте в закрытом виде передает каждому из противников.

Обязательно давать в масть и перебивать козырем при отсутствии масти. Бить старшей картой не обязательно, заходит тот, кто взял взятку. Он же может заявить марьяж: червовый — 100 очков, бубновый — 80, трефовый — 60, пиковый — 40 очков. Заходит при этом он с одной из карт марьяжа. Масть марьяжа становится козырной до конца игры или до объявления следующего марьяжа.

Игра идет до последней карты на руках. Если выигравший заработал заявленное число очков или большее, он записывает заявленное число. Если нет, заявленное число записывается ему в минус, а противники записывают себе фактический выигрыш за карты во взятках и плюсуяют очки за марьяжи.

При игре можно торговаться втемную, не заглядывая в свои карты. Выигравший торговлю не показывает партнерам прикуп, и выигрыш (проигрыш) в конце игры удваиваются. Если в ходе торговли втемную игрока одолевают сомнения в собственной храбрости (или здравом смысле), он может обзреть свои карты. С этого момента торговля продолжается обычным путем, в открытую.

При торговле нельзя заказывать более 120 очков, если у игрока нет на руках какого-либо марьяжа (в бескозырной игре сумма всех взяток равна 120 очкам). Игрок, сидящий «на сотне», при двух пасах, обязан забрать прикуп, не показывая его противникам. Играющие, как правило, договариваются, что, если ему приходят три девятки, то все карты пересдаются повторно. Если игрок, сидящий «на сотне», видит по своим картам, что не может набрать обязательные 100 очков, то он может, не играя, сбросить карты и записать соперникам по 40 очков.

Игра ведется до 1000 очков. Побеждает игрок, первым набравший эту сумму. Стоимость карт в тысяче: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2 и десятка — 0 очков.

КИНГ

Профессионалы и любители преферанса могут назвать эту игру преферансом в поддавки, поскольку выигрывает тот, кто ничего и никогда не берет — ни взяток, ни дам, ни королей.

Игра индивидуальная, хотя участвуют в ней трое или четверо партнеров: трое играют, четвертый в этот кон лишь сдает карты. При игре втроем карты сдает один из играющих.

Используется колода из 32 карт (возможна и полная). Старшинство карт: от туза до семерки. Минусовые очки засчитываются в каждой из шести партий по разным правилам, а именно:

- первая партия — не брать взяток, за каждую взятку — 20 очков;
- вторая партия — не брать червей, за каждую червовую карту — 20 очков.

В этой партии нельзя заходить с червей;

- третья партия — не брать дам, за каждую взятую даму — 40 очков;
- четвертая партия — не брать «мальчиков» (королей и валетов), за каждого короля или валета — 20 очков;
- пятая партия — не брать двух последних взяток, за каждую по 80 очков;
- шестая партия — не брать червового короля. За него положено 160 очков.

Ходить с червей, если в руках есть другие масти, в этой партии запрещено. В зависимости от договоренности, обладатель червового короля кладет его при подходящем ходе, но не обязан это делать.

Можно играть и седьмую партию — «разбойник» или «сралаш», в которой суммируются все предыдущие отрицательные очки шести партий. В одной взятке могут оказаться минусовые очки за само взятие взятки, за четыре червовых карты, за даму, валета или короля, за червового короля, да и взятка может оказаться последней. Заходить с червей в седьмой партии не положено, если есть другая масть.

После первого — проигрышного — этапа наступает второй, в котором партнеры имеют шанс отыграться, заработав положительные очки.

Он состоит в стандартных розыгрышах с назначением козырей и взятием взяток, — кто сколько может. Если игралось шесть партий, этап отыгрывания ограничивается одним кругом, в котором каждый из партнеров сдает по одному разу и по одному разу назначает козырь. Если игралось семь партий, с удвоением минусовых очков за счет «сралаша», отыгрывание производится в два круга. Цена взятки — 20 очков.

ПОКЕР

Те, кто не играет в покер, зачастую полагают, что это не более, чем развлечение, одна из простейших карточных игр, «чистый блеф». На самом же деле покер — не только одна из сложнейших игр для тех, кто стремится играть в него хорошо, но и требующая большего умения, чем другие игры. Сильный игрок в покер всегда выигрывает у слабого.

Основные правила следующие.

1. В покер играют пять, шесть или семь человек. Игроков может быть и меньше, даже двое, но в таком случае игра многое теряет.

2. Покер играется полной колодой из 52 карт. Игроки берут по карте, чтобы определить банкмета; сдает вытянувший старшую. После того, как колоду снимут, он раздает каждому игроку по пять карт лицом вниз. Затем игроки смотрят свои карты, и те, кто играет данный кон (ниже будет дано объяснение, как определяется участие в коне), могут заменить любое количество своих карт на карты из остатка колоды.

Обычно игроки или вообще не меняют карты, или меняют от одной до трех. Разве что новичок заменит четыре. Банкмет начинает обмен с игрока слева от себя.

3. Цель обмена — улучшить первоначальную руку, обеспечив себе одну из зачетных комбинаций. Они приведены в порядке уменьшения от старшей к младшей.

(I) *Королевский прямой флеш* — Т К Д В 10 одной масти.

(II) *Прямой флеш* — например, 9 8 7 6 5 одной масти. Прямой флеш, начинающийся с короля, перебивает прямой флеш, начинающийся с дамы и т.д.

(III) *Четверки* — четыре карты одного достоинства (четыре короля, четыре 9, четыре 3 и т.д.). Четыре туза перебивают четырех королей, четыре короля — четырех дам и т.д. (Это общий принцип, применяемый во всей игре.) Пятая карта роли не играет.

(IV) *Фул* — три карты одного достоинства и две другого, например, три дамы и две 5. Сравнительная ценность фула зависит от достоинства трех одинаковых карт. Три туза и две 2 старше трех королей и двух дам.

(V) *Флеш* — пять карт одной масти. Флеш сравниваются по старшей карте. Например, Т 5 4 3 2 старше, чем К Д В 10 8. Если первые карты одинаковые, сравнивают по вторым и т.д.

(VI) *Стрит* — пять карт по порядку любой масти. Самый старший стрит может состоять из такого набора: ПТ ЧК БД ПВ Т10. Они сравниваются друг с другом также по старшей карте.

(VII) *Тройки* — три карты одного достоинства и две любые другие.

(VIII) *Две пары* — например, два короля, две 4 и любая карта; две 6 и две 4 и т.д. При сравнении выигрывает игрок, имеющий старшую пару. Если они одинаковые, сравнивают младшие. Если же и они одинаковые, сравниваются пятые карты.

(IX) *Пара* — два короля, две 9 и т.д. и три «бесполезные карты». Если сравниваются две равные пары, определяющей является старшая из отдельных карт.

(X) Иногда игрок, не имеющий даже пары, может выиграть «пульку». Такие расклады оцениваются по их старшей карте и называются «туз старший», «дама старшая» и т.д.

4. Теперь ясно, к чему стремятся игроки, обменивая карты. Но выигрывает в покере не обязательно тот, у кого лучшие карты. Выигрывает тот, кто выкладывает лучшие карты, когда дело доходит до их предъявления.

КАК ДЕЛАЮТСЯ СТАВКИ

В покер всегда играют на деньги: ясно, что незачем блефовать, если на карту не поставлено нечто стоящее. Более того, нет смысла играть в покер, если вы рискуете суммой, с которой не жалко расстаться. Не стоит, конечно, рисковать состоянием, но и настоящего вкуса игры вы не ощутите, если ставка будет вполне заурядной.

Допустим, играют семь человек.

Перед раздачей игрок слева от банкира кладет одну фишку; это — «ант». Следующий игрок кладет две фишки; это называется «накрыть». Игра идет за круглым столом, каждый кладет свои фишки перед собой.

Затем раздаются карты и следующий игрок (третий от сдающего) смотрит свои карты и решает, будет ли он играть: у него «первое слово».

Если он намерен играть, то кладет четыре фишки, т.е. вдвое больше, чем «накрывший».

Будет играть «первое слово» или нет, зависит от его карт. Если он хороший игрок, то будет играть, имея, по меньшей мере, пару тузов, а то и карты посильнее. В противном случае он сбрасывает карты и не принимает больше участия в игре.

Остальные игроки по очереди решают, будут ли они играть. Каждый имеет три варианта на выбор: (1) вступить в игру, положив четыре фишки, как «первое слово»; (2) удвоить ставку, т.е. положить восемь фишек; (3) сложить карты.

Когда доходит черед до игрока, положившего «ант», он может играть, как и все остальные, увеличивая свою ставку до необходимой суммы. Если же он не намерен играть, то просто теряет свою фишку, которая автоматически переходит к выигравшему кон. То же касается и «накрывшего» игрока.

Первый этап игры — принятие решения, играть или нет, — может длиться довольно долго: ставки можно поднимать до бесконечности, пока все не откажутся.

Существуют различные правила увеличения ставок. В некоторых компаниях зачастую нет ограничений на их рост. В клубах приняты такие правила: открывающий обязан положить четыре фишки, они поднимаются до восьми, затем удваиваются до шестнадцати. После шестнадцати можно поднимать только до 24 (а не до 32, как если бы продолжалось удвоение), затем до 32, до 40 и т.д.

Рассмотрим на примере это правило.

Играют семеро: А, Б, В, Г, Д, Е, Ж. Банкир — Ж. А сидит слева от него, он кладет одну фишку, Б — две, В — «первое слово».

У В такая рука: П8 П5 Ч8 Ч2 Б8. Расклад весьма неплох — три 8, и В ставит четыре фишки, продолжая игру.

У Г: П4 Ч4 ТВ Т9 Т7. Всего одна младшая пара — проку от нее никакого, и Г сбрасывает карты.

Д получил ПТ П10 ЧТ Б10 Б3. Тузы — карты крепкие и Д говорит: «Удваиваю», — и ставит восемь фишек.

У Е: ПД Б6 Б5 ТД Т2. Конечно, не стоит играть удвоенный кон с парой дам, и Е поступит абсолютно правильно, складывая карты.

У Ж на руках пять трэф: Т 10 8 6 4 — флеш, очень хорошая карта. И Ж переудваивает ставку, кладет шестнадцать фишек.

А и Б видят, что карты у них неважные и сбрасывают их, а вместе с ними и поставленные фишки.

В решает играть дальше и добавляет еще двенадцать фишек, доводя общее их число до шестнадцати. Д не готов выставить еще восемь фишек с двумя тузами и двумя 10. Он складывает карты и лишается восьми фишек. Осталось всего два игрока, которые имеют право менять свои карты на карты из колоды: В (три 8) и Ж (флеш).

Теперь мы подошли ко второму этапу игры. Оставшиеся игроки берут у банкира нужное им количество карт, после чего опять продолжают делать ставки. Первым имеет слово тот, кто раньше вступил в игру. В нашем примере это В. Он уже поставил шестнадцать фишек и теперь может подняться не более, чем на восемь. Но и это не обязательно, при желании он может сказать: «Стою».

Допустим, В вытянул две карты, оставив у себя три восьмерки, но рука не стала сильнее. Ж, естественно, карты не тянул. В говорит: «Стою», Ж поднимает ставку на допустимые восемь фишек и сейчас перед ним их двадцать четыре.

В приходится решать: то ли «смотреть» Ж, для чего В обязан поставить еще восемь фишек, то ли сложить карты, и в этом случае Ж забирает все поставленные деньги, не показывая своих карт.

Если В и Ж оба хорошие игроки, то В, скорее всего, сложит карты, а Ж заберет все двадцать семь фишек, не считая собственных двадцати четырех.

В этом примере показано, что означает элемент блефа — важнейшей составляющей покера. Заметим, что первоначальные ставки и те, которые делаются после взятия карт из колоды, — совершенно различные по характеру этапы игры. Первый основан на математическом расчете, или хотя бы интуитивном понимании математических законов, управляющих игрой. Второй же этап — психологический: игрок делает ставки в зависимости от поведения других участников игры и от того, насколько он может понять их оценку его собственного поведения.

Существует также несколько интересных разновидностей покера: джекпот, фрикпот, эйспот.

При игре в джекпот перед сдачей каждый игрок кладет, скажем, по две фишки. Затем карты раздаются, как в обычном покере.

Игрок слева от банкира имеет право начинать первым. Но! Он может начинать только в том случае, если рука у него содержит, как минимум, пару валетов. Если он не может (или не хочет) начинать, это право переходит к следующему игроку и т.д.

Если же никто не начинает, карты сбрасываются и раздаются заново. Правда, каждый игрок должен «освежить» игру, положив еще по одному жетону. Когда игра начинается, она идет, как обычный покер.

Такой же принцип используется и в игре эйспот, только для начала игры необходимо иметь карты, равные по силе, как минимум, паре тузов.

Игра фрикпот отличается тем, что все «двойки» являются джокерами. То есть 2 может стать любой другой картой. Например, если в руке два туза, две 2 и 5, то считается, что в руке четыре туза. Техника игры та же, что и в джекпоте.

Существует еще одна комбинация, которая раньше не встречалась, — «пятерки». Если у вас на руках, скажем, три дамы и два джокера, считается, что это пять дам. В показе пятерки считаются ниже королевского флеша, но выше любого другого прямого флеша.

Еще одна разновидность покера — квинтет. Это игра для двух игроков. В нее играют двумя колодами, из которых изымаются все карты от 2 до 6 включительно. Остаются две колоды по 32 листа каждая. Затем один из игроков тасует свою колоду, второй снимает, первый открывает семь верхних карт. Первый игрок откладывает эти карты в сторону. Затем второй игрок проделывает то же самое.

Игроки остаются с двадцатью пятью картами каждый. Они должны организовать эти карты в пяти покерных комбинациях, а затем разыграть их по очереди. Игрок с лучшей комбинацией выигрывает, затем соперники переходят к следующей комбинации и т.д. Цена каждой комбинации зависит от очередности: первая — 3 очка, вторая — 4, третья — 5, четвертая — 6 и пятая — 7 очков.



ПАСЬЯНСЫ

Если вам одиноко и грустно — возьмите в руки колоду карт и, пользуясь нашими советами, разложите пасьянс, загадав, конечно, желание. Вы непременно увлечетесь этой игрой настолько, что забудете обо всем на свете, о своих горестях и неудачах, трудных проблемах.

Колода карт предоставляет возможность для изобретательного ума создавать такие головоломки и задачи, которые не всякому компьютеру под силу. Можно раскладывать уже известные пасьянсы, прошедшие, так сказать, проверку временем, а можно придумывать и свои собственные.

А пока же сообщим вам самые необходимые сведения для этой игры. Пасьянс — это рассортирование карт в определенные фигуры, сочетания по игровым законам для каждого вида. Если вы, соблюдая эти законы, достигли желаемого расклада, значит, пасьянс сошелся и... ваше желание должно сбыться.

При пасьянсе можно пользоваться одной колодой, можно двумя, и это уже будет не простой, а гранд-пасьянс. Карты, которые не играют, откладываются в сторону и составляют «талон», называемый еще «подвал», «колодец», «магазин». Подходящими, игровыми картами считаются те, которые по достоинству и масти могут быть употреблены в игре, а свободными те, которые могут быть перемещены в раскладе для освобождения лежащих под ними карт.

В общем, правила не очень сложны, и в игре все зависит от вашей внимательности и сообразительности. Приступайте к делу!

«КОСЫНКА»

Две полные колоды карт (104 листа) соединяются в одну и тщательно тасуются. После этого выкладываются 10 горизонтальных рядов. В первом ряду — 10 карт, во втором — 9, ... в десятом — одна. Первая карта каждого ряда открытая, остальные — закрытые (см.рис.).

После того, как «косынка» выложена (теперь мы будем обращать внимание лишь на вертикальные ряды), начинают «перекладку».

Начальные (основные) карты этого пасьянса — тузы, и если они попадутся среди открытых карт

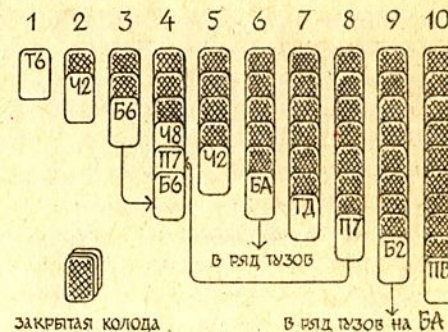
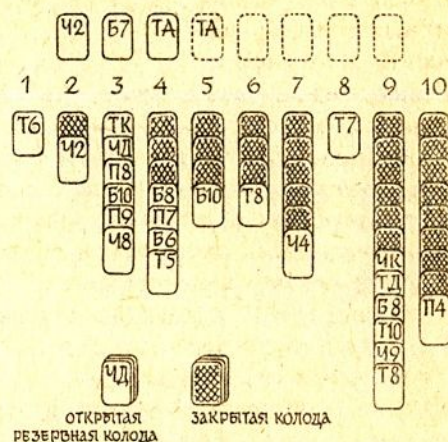
«косынки», то выкладываются в особый ряд. На тузы подбираются карты (открытые или открывающиеся в процессе перекладки) в масть в восходящем порядке (двойка, тройка и т.д. до короля).

Правила перекладки. На открытые карты вертикальных рядов можно класть открытые и открывающиеся карты в нисходящем порядке: черные карты на красные или черные на черные. Очередную закрытую карту в ряду можно открыть, лишь когда все открытые карты этого ряда будут переложены. Перекладывать разрешается как по одной открытой карте, так и сериями.

Если в результате перекладок освободится какой-либо вертикальный ряд, то в основание его может быть положен только король (один или в серии). (См.рис.)

Продолжая раскладку в сложившейся ситуации, можно, например, делать следующие ходы:

- Т7 — Ч8 с тем, чтобы освободившийся восьмой ряд занять серией ЧК, ТД, БВ, Т10, Ч9, Т8 из девятого ряда;
- серию П7, Б6, Т5 переложить в третий ряд на Ч8 в тем, чтобы освободившуюся карту Б8 из четвертого ряда переложить в ряд тузов на Б7;
- Ч4 — Т5;



г) если нужна П7 из четвертого ряда, то можно было бы положить серию Б6, Т5 на Т7 восьмого ряда и оставить серию там, но это будет досадным зевком, так как гораздо лучше такая перекладка: Т7—Ч8 третьего ряда, серия Б6, Т5—Т7 третьего ряда. В этом случае и П7 освободилась, и серию ЧК из девятого ряда можно переложить в восьмой.

Когда перекладка в рядах исчерпана, в «бой» вводятся «резервы» — закрытая колода. Из нее сверху по одной открываются карты и кладутся, согласно правилам, на открытые карты вертикальных рядов и ряда тузов. При этом смотрят, нельзя ли продолжить переkladку в рядах.

Из непристроенных карт закрытой колоды организуется открытая резервная колода, верхнюю карту которой в любой момент можно уложить на открытые карты вертикальных рядов и ряда тузов.

Пасьянс вышел, если карты будут собраны на восьми тузах с одной раскладки.

Некоторые этого последнего пункта правил не придерживаются и в случае неудачи начинают второй (а если надо, то и третий) тур. Открытая колода при этом не тасуется, а только переворачивается и, превращенная в закрытую, вновь используется ("перелистывается") точно так же, как и в первом туре.

ДЕМОН

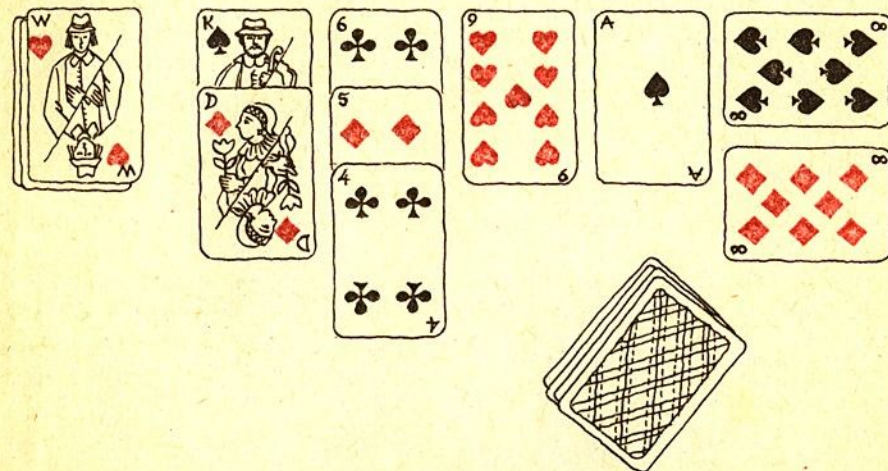
Из полной колоды откладывают отдельной стопкой 13 карт, верхнюю открывают — это будет резерв. Рядом со стопкой помещают четыре открытые карты, начинающие рабочие столбцы. Справа от ряда этих четырех карт кладут горизонтально еще одну открытую карту в качестве базовой. Она определяет ранг базовых карт для всех мастей. При появлении в процессе просмотра колоды следующих базовых карт их располагают столбцом под первой базовой картой. Цель игры — составление восходящих линий на базовых картах с кольцевым переходом, например: валет, дама, король, туз, двойка, тройка и т.д.

Для перекалывания используются нижние карты четырех столбцов и карты резерва. При необходимости они перемещаются на соответствующие базовые карты. Младшая (на очко) кладется на старшую, красная на черную или наоборот. При освобождении рабочего столбца в него переносится резервная карта и открывается следующая карта резерва.

Серии из рабочих столбцов можно переносить в другие столбцы, если нижняя карта такого столбца подходит к верхней карте переносимой серии.

Колоду просматривают пакетами по три карты так, что видна только верхняя часть пакета, ее можно перекалывать, освобождая следующую. Неиспользо-

ванные карты складываются в талон. В последней группе из двух карт, взятой из колоды для манипуляций, можно использовать обе. После окончания колоды переворачивают талон, тасуют карты и опять просматривают группами по три, пока пасьянс не сойдется или не заблокируется окончательно.



На рисунке показана начальная стадия раскладки с базовыми картами и неясной ситуацией. Следует и далее просматривать колоду, а там — что получится.

МАЛОЕ ПИАНИНО

Пасьянс известен также под названием «Клондайк».

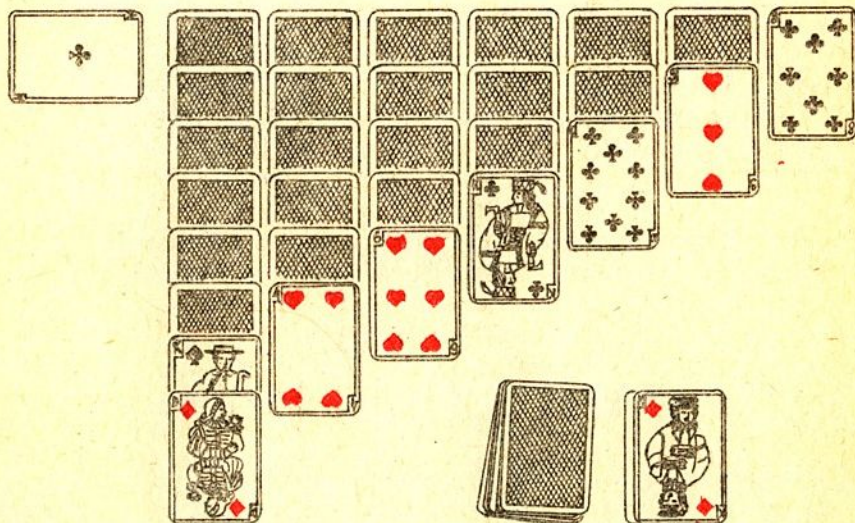
Раскладываем карты на семь вертикальных рядов: в первом — семь карт, во втором — шесть, в третьем — пять и т.д. Нижние карты каждого ряда открытые.

Остальная колода в руке. Цель игры — освободить тузы и уложить на них карты по масти во входящие линии, манипулируя открытыми картами рядов. Их можно переносить на базовые карты — тузы или друг на друга по системе: младшую (на одно очко) на старшую, черную — на красную или наоборот. На освободившееся место в вертикальном ряду переносится только король, либо серия во главе с королем. Карты из ряда в ряд можно тоже перемещать сериями.

Когда в результате таких переносов освобождается закрытая карта, она переворачивается и тоже включается в игру.

Карты из колоды просматриваются по одной, и, если нет возможности пристроить их в один из рядов или к базовым картам, они укладываются в талон. В талоне используется для комбинаций только верхняя карта.

При освобождении в ряду туза (или при поступлении его из колоды в процессе просматривания ее) он используется как базовая карта, на которой выкладывают по мере необходимости и возможности восходящую серию данной масти до короля включительно. Необходимые для образования комбинаций карты можно брать также с базовых карт, пристраивая их к одному из вертикальных рядов (например, для освобождения верхней карты талона или для переноса серии из другого ряда).

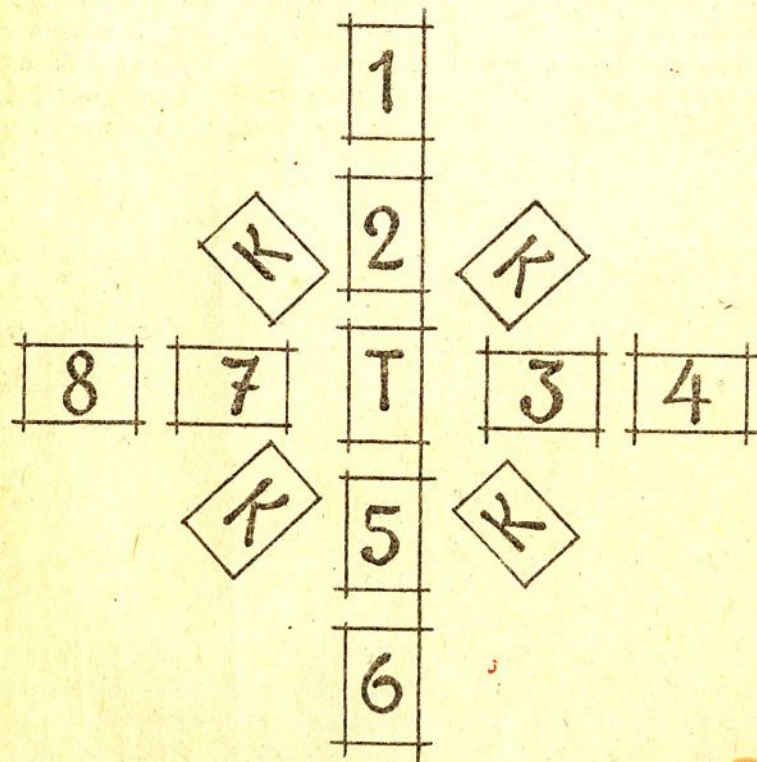


Вариант такого пасьянса из двух полных колод известен как «Большое пианино» или дипломатический пасьянс. Он раскладывается на десять рядов, с десятью картами в первом и далее по убывающей.

Если колода кончилась, а пасьянс еще не сошелся, переворачиваем талон и открываем три его верхние карты, используя их для пасьянсных комбинаций. Если удастся их пристроить (одну, две или все три), дополняем этот резерв опять до трех, пока пасьянс не сойдется или пока не выяснится обратное.

МЕЛЬНИЦА

Вынимают из колоды любого туза и кладут перед собой. Вокруг него, в виде крыла мельницы, раскладывают восемь открытых карт, а по углам туза — первые четыре короля (см.рис.).



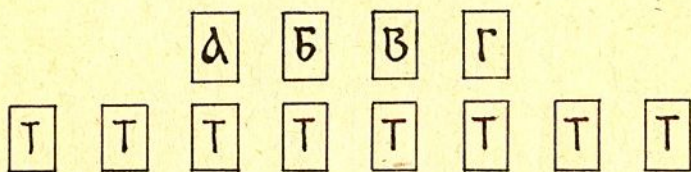
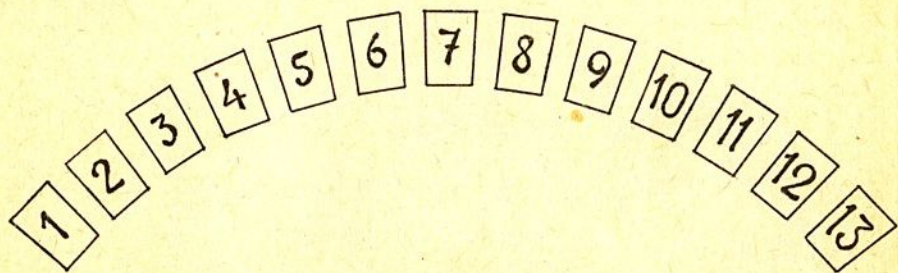
Эти короли и туз составляют пять основных карт, на которые без учета масти сносят подходящие карты в нисходящем порядке (на королей) и в восходящем (на туза). На последнего должны быть положены четыре полные подбора карт, начинающихся тузом и оканчивающихся королем.

На основные карты сносят подходящие карты из крыльев мельницы, восполняя освободившиеся места картами из колоды. Часть подходящих карт может быть положена на основные непосредственно из колоды. Карты, которые не могут быть использованы в игре, складываются в резервную колоду (талон).

Разрешается перекладывать верхнюю карту каждой из королевских пачек на туза. Применять это правило можно только в том случае, если снятие карты определяет возможность использования и других.

ЛЕВ И СОЛНЦЕ

Создаются четыре пачки, каждая из которых содержит по 12 открытых карт. Вокруг них в виде полукруга размещается еще тринадцать открытых карт (см.рис.).



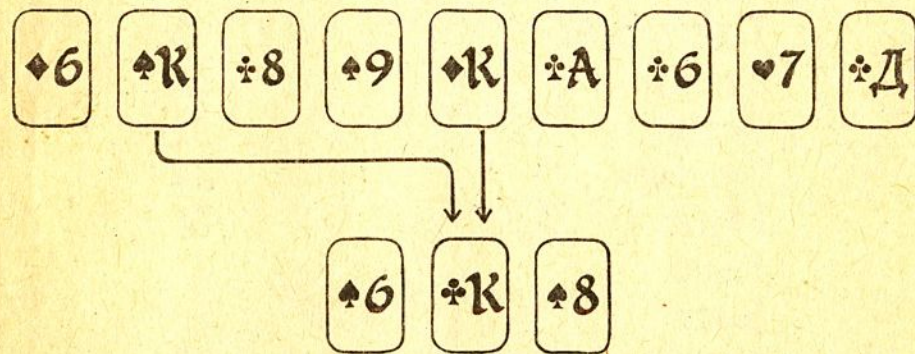
Начальными картами являются тузы, поэтому, если они лежат среди 13 открытых карт или верхними в четырех пачках, их выносят в отдельный ряд. Отсюда же в восходящем порядке на них сносят подходящие карты без учета масти.

Освободившиеся в полукруге места восполняются картами из пачек.

После того как возможности снятия карт на тузов исчерпаны, играющий начинает перелистывать колоду, используя карты в соответствии с правилами. Прочие карты образуют талон (резервную колоду), который, не тасуя, разбирается три раза.

УЗНИК

Из колоды карт в 36 листов выкладываются по одной 9 карт (в один горизонтальный ряд, картинкой вверх). Следующие три карты по одной выкладывают под этим рядом (тоже картинкой вверх). Если в верхнем ряду встретятся карты того же достоинства, что и средняя карта нижнего ряда, то их снимают и кладут на эту среднюю (и только на среднюю!) карту. (Так, например, если средняя карта нижнего ряда — девятка, то на нее кладутся все девятки верхнего ряда). После этого (в том случае, если на среднюю карту положить нечего) открываются по одной следующие три карты из колоды (их кладут на уже лежащие карты второго ряда) и вновь собирают на среднюю карту карты того же достоинства верхнего ряда. Так раскладывается вся колода (9 раз по 3 карты).



Пасьянс вышел, если все 9 карт верхнего ряда удастся переложить указанным порядком на средние карты нижнего ряда. Пасьянс выходит редко. Есть предание, что какой-то узник раскладывал этот пасьянс несколько лет, и он у него ни разу не вышел.

СОДЕРЖАНИЕ

История карт	2
Шестьдесят шесть	5
Макао	6
Black Jack	7
Свои козыри	9
Канаста	9
Самба	13
Акулина или дамка	13
Преферанс	14
Бридж	19
Безик	22
Баккара	24
Мушка	26
Рамс	27
Вист	29
Тысяча	33
Кинг	34
Покер	35
Пасьянсы	39
Косынка	41
Демон	42
Малое пианино	43
Мельница	45
Лев и солнце	46
Узник	47

BLACK JACK и другие...
Популярное издание. Мн, 48 стр.

Авторы-составители:
В.Булат,
В.Витковская,
Н.Петропавловский,
В.Свизинский.

Компьютерный дизайн:
Ю.Петропавловский.

Художники:
А.Александрович,
И.Стрелец.

Редактор:
Г.Держицкая.

Ответственные за выпуск:
В.Дрозд,
В.Филипчик.

НПЖ «Финансы, учет, аудит», 1994.

© «Игротека».

Подписано в печать 24.10.94. Формат 60x84 1/16. Бумага офсетная.

Уч.-изд.л. 3,5. Тираж 15000 экз. Зак. N5626.

ЛВ N 699. НПЖ «Финансы, учет, аудит», 220004, Минск,
ул. Кальварийская, 17.

Отпечатано с оригинал-макета заказчика в типографии «Победа»,
г. Молодечно.

