КОММЕРЧЕСКИЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

КОММЕРЧЕСКИЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Санкт-Петербург

«ИнКА»
«ЭКИП»

1992

Д45(03)

Менеджер Цуганов Р. А.

Состав, предисловие, комментарии С. Носаль

Художник Ю. Александров

Печатается по изданию
„Коммерческие игры. Винт (во всех видах)"
Санкт-Петербург. 1898 г.

© «ЭКИП», состав, 1992
© Ю. Александров,
оформление, 1992

ISBN 5-87-996-001-3

ПРЕДИСЛОВИЕ

В свое время на территории Российской империи существовало множество интересных карточных игр, названия которых мы часто встречаем в классической литературе, но чьи правила в большинстве своем были утеряны или незаслуженно забыты после 1917 г. Составляя эту книгу, мы хотели вернуть их всем тем, кто любит интересную, азартную, сложную и рискованную игру.

ВИНТ

Винт — одна из наиболее известных и популярных в Европе карточных игр. До сих пор она заслуженно пользуется репутацией сложной и увлекательной игры.

Винт появился в результате развития и слияния двух игр: Виста и Преферанса. От Преферанса им заимствованы переговоры и назначения числе леве, а от Виста розыгрыш и некоторые комбинации в выходах и при сбросе карт.

Первоначально он назывался „сибирским" и его отличие от Виста состояло лишь в том, что раздача карт происходила без открытия козыря и число взяток для игроков, объявивших козыря, было заранее определено.

Затем игроки при торговле стали поддерживать друг друга в мастях, появилась очередность переговоров и строгие правила, определяющие размер штрафов и запись.

Некоторое время эта игра называлась Винт—Вист, в котором первая часть названия появилась в результате того, что при переговорах игроки в определенной последовательности „приподнимают" (увеличивают) свои игры. В дальнейшем игра настолько утвердила

свою самостоятельность, что откинула вторую часть названия и стала известна как Винт.

Главное правило Винта: МОЛЧАНИЕ, т. е. кроме переговоров, выражающихся в строгой форме, не допускается никаких лишних фраз и слов, которые могут быть приняты за умышленные намеки, поясняющие игру. Когда карты, розданы по рукам, кроме названия масти и числа взяток, ни о чем более не следует говорить. Так же строго преследуются: одобрения или неодобрения словом, жестом или мимикой на снос или ход партнера; счет вслух вышедших козырей и при выходе какой-либо отыгранной карты, говорить: „тринадцатая"; обращать внимание партнера на свой выход или снос. Это не только невежливо, но и нечестно. Ошибки разъяснять можно только по окончании игры, но не во время розыгрыша, чтобы не выяснилось какие карты на руках игроков. Не горячась, спокойно обсуждайте ошибки как свои собственные, так и участвующих, допущенные при переговорах или при розыгрыше — это полезно и почти обязательно. Этим можно обезопасить себя от подобных ошибок в следующем и усвоить на практике чрезвычайно обширные правила этой необыкновенно умной игры.

Записи ведутся с большими онерами и с малыми онерами; в больших онерах ведется счет десятичный, в малых — простой. Так как в большинстве случаев играют для легкости счета с большими онерами, то и мы в нижеприведенных параграфах будем придерживаться этой менее сложной записи, как наиболее понятной для начинающих игроков.

Законы, правила и условия Винта.

ВЫБОР МЕСТ.

1) В Винт играют вчетвером колодой в 52 карты.

2) Из разложенной на столе колоды каждый вытаскивает по одной карте. Вынувший самую младшую выбирает место и первым сдает карты.

3) Две младшие из вынутых карт играют вместе и садятся vis-a-vis.

4) Старшинство равных карт (т. е. двойка и двойка, или дама и дама, и т. п.) считается по мастям.

5) Старшей мастью считается червовая, следующей — бубновая, потом — трефовая и последней — пиковая.

6) При разборе карт туз считается младшей картой.

7) Игрок, нечаянно вынувший две карты, должен бросить их в колоду и снова вынуть только одну.

8) Игроки, вынувшие младшие карты, играют против тех, кто вынул старшие.

ТАСОВКА КАРТ

9) Карты тасовать обязательно над столом открыто и так, чтобы лицевая сторона не была видна тасующему.

10) Собирая со стола карты для тасовки, следует придерживаться этого же правила.

СЪЕМ КОЛОДЫ

11) Снимать дают контр-партнеру, сидящему с правой стороны.

12) Сдающий должен наблюдать, чтобы съем был сделан аккуратно и чтобы в каждой половине снятой колоды было не менее пяти карт.

13) Если при съеме откроется карта, то колода тасуется снова и переснимается вторично.

14) Если карты сняты правильно, сдающий не может их перетасовывать или просить еще раз снять. В противном случае, право сдачи переходит к следующему по очереди игроку.

РАЗДАЧА КАРТ И ОБЯЗАННОСТИ РАЗДАЮЩЕГО

15) Первым сдает игрок, вынувший самую младшую карту.

16) Карты сдаются все до одной. Сдача начинается с контр-партнера, сидящего с левой стороны.

17) Сдающий не имеет права смотреть карты во время раздачи.

18) В случае ошибки при раздаче, раздающий имеет право пересдать, но только если никто не смотрел своих карт. В противном случае карты смешиваются и сдача передается следующему по очереди игроку.

19) Игроки не должны трогать своих карт до окончания раздачи.

20) Если карты сданы не в очередь и партнеры не заметили этого до полного окончания раздачи, игра считается законной и должна быть разыграна. Если же ошибка обнаружится во время раздачи, карты смешиваются и пересдаются в очередь.

21) Ни один из игроков не может снимать или сдавать за своего партнера, без разрешения контр-партнеров.

ПЕРЕСДАЧА

22) Каждый игрок по окончании сдачи обязан проверить все ли 13 карт у него на руках. Если недочет или лишняя карта замечены до первого хода, игра не

считается и карты пересдаются. Но если это обнаружится после выхода, игра признается законной и разыгрывается. В этом случае поступают так:

23) Игрок, имеющий 12 карт, последнюю свою карту сносит на 12-ю взятку, а имеющий 14 карт держит лишнюю карту до конца игры и уже потом сбрасывает ее.

24) Но если лишняя 14-я карта окажется у сдающего и он вовремя ее не заметит, то по окончании розыгрыша, противники приписывают к своим записям штраф, в размере 2000 point.

25) Обязывает к пересдаче: а) недостаток в колоде карт; б) открывшаяся во время сдачи карта; в) если карты сданы не правильно, т. е. кому-либо из играющих случайно попадет лишняя карта и у него окажется вместо 13 карт 14, а у другого будет на одну меньше; г) если сдающий не дал карты для съема и противники вовремя это заметили; д) если при сдаче хоть одна карта, даже не онер окажется положенной лицевой стороной вверх; е) если раздающий по ошибке начнет сдавать не по одной карте; ж) если раздача происходит не в очередь и это вовремя замечено; з) если раздача начинается не по порядку; и) если сдающий сдает не своей колодой, а колодой своих партнеров.

ОБМЕН КОЛОД

26) Менять карты, т. е. колоду можно только по окончании партии. Право на это имеют обе стороны. Карты можно менять не только при первой сдаче, но и при второй, если, разумеется, при первой они не были обменены.

ИГРА НЕ ПОЛНОЙ КОЛОДОЙ

27) Если по окончании игры, партии, или робера, колода окажется не полной, или каким-нибудь образом

смешанной (например: две одинаковые карты), записи не уничтожаются и имеют ту же силу, что и при игре в полную колоду.

ОБЪЯВЛЕНИЯ И НАЗНАЧЕНИЕ

28) Первым объявляет игру сдающий, за ним — противник, сидящий с левой стороны, за тем говорит партнер сдающего и, наконец, четвертый игрок. Очередь в переговорах должна строго соблюдаться. После четвертого игрока снова говорит сдающий, за ним левый контр-партнер и т. д. в том же порядке.

29) В свою очередь разрешается делать только одно назначение.

30) Переговоры ведутся по старшинству мастей и по порядку игр. Назначать игру следует после внимательного разбора своих карт, так как поправлять ошибочно сделанное назначение нельзя.

31) При объявлении простой игры, назначавшие игру должны взять не менее семи взяток, а противникам отдать не более шести. При объявлении двух, нужно взять восемь взяток, а отдать только пять; при объявлении трех — девять, а отдать — четыре; при объявлении четырех — десять, а отдать — три; при объявлении пяти — одиннадцать, а отдать — две; при объявлении малого шлема (шести) — двенадцать и отдать одну; при объявлении большого шлема нужно взять все тринадцать взяток, а противникам не дать ни одной.

32) За каждую недобранную взятку ставится штраф по расчету игры.

33) Чтобы объявить простую игру, т. е. взять семь взяток, нужно иметь на руках пять верных взяток, причем в объявленных козырях должно быть не менее двух онеров.

34) В масти, названной игроком, должно быть не меньше четырех карт.

35) Объявления делаются так: когда дойдет очередь до игрока, желающего назначить игру, он говорит свою старшую и длинную масть, в которой он может играть. Если до него кто-нибудь сказал, например, „трефы", то он может сказать только „бубны", „черви" или „без козырей". В „пиках" же он может сказать только „два", а простые игры назначать не имеет права.

36) Если на руках игрока есть семь верных взяток, то он должен прямо назначать игру „два"; имея восемь верных — „три", при девяти — тоже „три", но это для того, чтобы дать возможность своему партнеру высказать свои верные взятки и, после переговоров, возвысить игру до шлема. Если же партнер, против ожидания, будет пасовать, то на свои „девять" взяток можно накинуть только еще одну, в надежде на случайную, и назначить игру в „четыре". На одну взятку партнера обязательно следует рассчитывать.

37) Назначая прямо с рук игру „два", „три", „четыре", нужно иметь не менее шести козырей от туза и короля: онеров тоже должно быть три. Исключения допускаются редко, и то только опытными игроками.

38) Допускается назначить игру и с четырьмя только взятками, в том случае, если этой игрой оканчивается партия или робер. При таких обстоятельствах штраф за недобранную взятку окупается.

39) Когда игра в двух мастях равная, выгоднее играть в той масти, которая имеет больше онеров.

40) Игрок, имеющий на руках три или четыре туза должен при переговорах в первый раз, не пасуя, сказать „без козырей", хоть у него и нет, как это обязательно

при объявлении масти, верных пяти взяток. Это исключительное назначение: им показываются тузы.

41) Игрок, имеющий на руках два туза, говорит „без козырей“ после „паса“ или после назначения масти. Показывать сразу их не обязательно и можно сказать при третьем, четвертом, пятом туре.

42) „Два без козырей“ прямо с рук, может быть назначено не иначе, как при всех четырех тузах и при сильной масти, или при хороших бескозырных картах: королях, дамах.

43) С одним тузом можно назначить без козырей только тогда, когда партнер в первый тур говорил „без козырей“, т. е. показывал трех тузов. Разумеется, четвертого туза показать лучше всего после мастей, чтобы не затемнить игру и не назначить ее такой, какой сыграть ее не в силах.

ПЕРЕГОВОРЫ

44) Своему партнеру, сказавшему сразу „без козырей“, следует показывать без „пасов“ имеющегося у вас одного короля и четвертого туза, если других фигурных карт при этом нет. Имея же двух королей и туза следует после одного „паса“, показать и того, и другого короля, и сказать „два без козырей“.

45) На бескозырную игру нужно показать без „паса“ свою самую длинную масть (пять-шесть карт с онером) как такую, на которой можете играть, и „запасовать“ ее. После нее следует показать королей, потом снова перейти на нее, и после „паса“ показать имеющихся дам. Иногда при сильном поднятии игры с той и другой стороны, нужно бывает показывать и валетов.

46) Игроки, возвышая игру через обоюдные переговоры, показывающие друг другу самостоятельные,

проходные масти и тузы, не должны скрывать фигур вторых, третьих в масти, или при большей игре, вторых в мастях, объявленных товарищем. Такие переговоры, ясно устанавливают число взяток на руках обоих игроков.

47) Фигуры в мастях показываются в строгом порядке. После объявленной „бескозырной игры" на тузов, показывают королей, после королей — дам, после дам — валетов. Причем, показанные короли должны быть не бланками, а вторыми или третьими в масти; дамы — то же самое; валеты же должны быть не менее чем четвертыми. В назначения вслушиваться следует внимательно, чтобы хорошо запомнить все карты, показанные своим партнером. Валетов показывают только на коронки, т. е. на масть, показанную партнером три раза подряд.

48) При назначении обязательно нужно запасовывать те масти, на которых вы можете играть, чтобы не ввести в заблуждение своего партнера относительно ваших карт. Например: показывая свои пики, которых у вас туз (король), пятый в масти вы говорите:

— Пики!

Предположим, что партнер с хорошей поддержкой в пиках и других мастях. Он, для того чтобы узнать показываете ли вы только мимоходом на них взятку или назначаете самостоятельную масть, говорит:

— Пас!

Вы тоже „пасуете". Он „пасует" еще раз, чтобы дать вам возможность сказать еще что-либо, т. е. чтобы вы указали на ваши проходящие масти. Вы, имея короля, даму, валета треф, говорите:

— Трефы?

Он:

— Пас!

После этого вы не запасовываете, а показываете в бубнах третьего короля (даму), говоря:

— Бубны!

Он опять:

— Пас!

После этого, имеющегося у вас второго в масти червового туза не показываете отдельно, а говорите:

— Без козырей!

И после этого:

— „Пас".

Если партнер на это спасует, то вы обязательно повторяете пики, говоря:

— Два пики! и „пас".

Теперь партнеру ясно, что ваша масть „пики", а в остальных мастях вы только показывали верные взятки. В соответствии с этим он станет говорить свои верные взятки, также поочередно, и вы должны дать ему высказаться до конца, временно отвечая на все его назначения „пасом". Таким образом, игра поднимается до „четырех", „пяти" и до шлема. Торопливость в назначениях очень часто вредит всей игре настолько, что самые верные игры проигрываются. Это происходит потому, что партнеры не выясняют в нужном порядке свои карты.

49) Короткие масти „запасовываются" тогда, когда каждой масти на руках по равному количеству и при них имеются два туза. Но опять-таки в этих мастях должны быть онеры, без них масти не говорятся. Например, у игрока карты такие: туз, дама, валет пик; король, дама, девятка, шестерка треф; туз, валет, десятка бубен и три маленькие черви. Следует сказать „пики" — „пас", „трефы" — „пас", „бубны" — „пас", „без козырей" — „пас". Этим показано, что у вас все три масти короткие, но что если к ним найдется поддержка, то может составиться игра. Тогда партнер,

назначает „два“ в той из объявленных товарищем мастей, которая оказывается лучшей и у него. При подобном назначении, первого игрока никогда не следует оставлять его в недоумении, в какой масти ему легче играть, а нужно помочь ему своим назначением, или, если нет никакой поддержки, оставить бескозырную игру.

50) Назначать игру без онеров и тузов не следует, потому что кроме штрафа, очень возможного при неудачном для назначивших раскладе карт, теряется счет тузов и онеров.

51) Назначение прямо с рук игры „два“ при шести верных и двух сомнительных взятках возможно, но только тогда, когда в объявленной масти имеется пять верных взяток.

52) Объявивший по первому разу „без козырей“, обязан переходить без „паса“ на свою масть, если такая у него имеется в размере: пятого в масти туза, короля или дамы, при трех или двух онерах, а также от шестого в масти валета (десятки).

53) Самостоятельное назначение игры „два“ может быть только при шести верных взятках.

54) Игроку, имеющему трех тузов и ни одной фигуры, после „паса“ своего партнера, объявлять „без козырей“ не следует, особенно тогда, когда контр-партнеры уже показывали масти.

55) Случается, что партнер, назначает с рук „два“ и далее игру не ведет. В этом случае, не имея объявленной им масти, или, имея только одну-две карты этой масти, да двух тузов с дамами, говорить „три“ не следует, потому что партнер предполагал, что вы возьмете две взятки.

56) При трех верных взятках, особенно имея на руках онера и карту, в объявленной партнером масти, поднять торговлю на „три“ почти обязательно.

57) Поднять можно и в том случае, если на руках имеется два туза и два короля тех же мастей и ни одного козыря. Разумеется, следует сказать „без козырей“, но королей не повторять. Повторяются они только при двух козырях.

58) При назначении партнером прямо с рук „три“ нельзя поднимать на „четыре“, имея в назначенной масти второго короля, или козырного туза без фигур других мастей.

59) Вообще, имея только одну взятку, игру приподнимать нельзя.

60) Имея две длинные масти и насчитывая на них десять взяток, нужно объявить игру в сильной масти и только „три“. Потом показать масть менее сильную, и назначить „четыре“ в сильнейшей. Но если партнер поддержит в менее сильной и игру возвысит, то следует остановиться на его назначении и не перебивать своей сильной мастью.

61) Вообще, если имеется какая-нибудь поддержка, лучше играть в масти партнера, чем в своей, не слишком сильной и не поддержанной партнером.

62) Никогда не следует отбивать игру своего партнера и переводить на свою масть. Часто из-за этого, игры приподнимаются совершенно неправильно и разыгрываются неверно. Исключения могут быть тогда, когда в перебиваемой масти имеется большая коронка, которая играет значительную роль в записи.

63) На показанных после мастей двух тузов, партнер не должен показывать королей, если они без дамы, но, имея туза и двух посторонних королей, обязательно нужно показать их и показать туза, таким же образом, как и короля, но не „бескозырным“.

НЕПРАВИЛЬНЫЕ НАЗНАЧЕНИЯ

64) Назначают игры на одну более, чем есть на руках, в исключительных случаях: когда можно этой игрой закончить партию или робер. Расчет здесь верен и один штраф не приносит убытка, потому что кроме приближения к роберу (если подобной игрой оканчивается партия), за окончание партии записывают онеры; робер же заканчивать выгоднее: к записи прибавляется за конец, и иногда приписываются пасовые кресты (X). Часто бывает, что игроки пожалевшие отдать штраф вовремя, при всей своей блестящей записи и близости к концу робера, проигрывают все противникам, до этого не имевшим ни партии, ни записи.

65) Также никогда не следует гнаться за одним штрафом противников, хотя бы противники играли „четыре", если есть на своих руках сильная игра с онерами. Это невыгодно потому, что противники, записывая за свои онеры и коронки, быстро приближаются к концу партии или робера и вдвое перекрывают поставленный штраф.

66) Если же противники не заканчивают робер, ставя штраф или два в большой игре, то выгоднее позволить им играть.

ПРАВИЛО ПЕРЕГОВОРОВ

67) Игрок, сделавший назначение не в очередь, лишается права на последующие переговоры, а его партнер не может делать назначение в первую очередь, но со второго тура он может продолжать прерванные таким образом переговоры.

68) Игрок обязан строго следить за тем, как идет назначение игры его партнером: назначена она самостоятельно или вынужденно, т. е. перебивает назначе-

ние противника, или после паса. Прежде чем возвысить игру, следует все это учесть.

69) Возвышая игру, назначенную своим партнером, следует показать друг другу, кроме имеющихся на руках верных взяток, самостоятельные и проходные масти.

70) Для возвышения игры на „два“ игроку необходимо иметь, кроме двух взяток на проходных мастях, одну верную в масти, назначенной партнером. Для возвышения игры на „три“, нужно иметь две взятки в проходной и две верные в козырной масти.

71) Проходной называется та масть, которая показывается своему партнеру, как слабая, но с одной или двумя верными взятками.

72) В ней должно быть не меньше четырех карт от туза или короля с двумя, в крайнем случае, с одной фигурой.

73) Показываются проходные масти только при переговорах.

74) Если игра кем-либо ошибочно объявлена ниже той, которую объявили противники и свой партнер, то это обязывает сказавшего на дальнейшие переговоры. Например, если после „двух бубен“ ошибочно объявлено „две трефы“, то это принимается как объявление „трех треф“. Ошибочное объявление обязательно, как для объявившего, так и для его партнера. Однако, переговоры могут продолжать обе стороны.

75) Если после назначения игры два раза запасовали, то каждый может спросить можно ли ходить. Но этим спросивший лишает себя права на дальнейшие переговоры. В свою очередь и назначившие игру, после предложения противникам сделать выход, приподнимать и делать какие-либо назначения не могут. Подо-

бные поздние переговоры могут привести, если потребуют играющие, к пересдаче.

ПЕРВЫЙ ВЫХОД

76) Игроки, не в очередь объявившие масть, если игра осталась не за ними, не должны делать первого хода с этой масти.

77) А также, игрок не имеет права делать первый ход с той масти, с которой его партнер как-нибудь случайно сделал ход не в свой черед, так как для игроков игра открывается и они без особого труда могут взять лишние взятки, а контр-партнеров посадить на штраф.

РОЗЫГРЫШ

78) При розыгрыше от игроков прежде всего требуется внимание. Так как каждый из играющих обязан помнить и строго следить за тем: кто какие объявлял масти, и говорил „без козырей"; кто какие показывал проходные масти и объявлял на „без козырей" фигур; поддерживал ли партнер своего товарища в объявленной им масти или перебивал своей самостоятельной; в какую масть и с какой карты играющий ходил; кто какие отыгрывает карты или масти; какими мастями уже ходили и сколько раз; кто и какие карты сбрасывал на эти масти; вышедшие фигуры всех мастей, сколько вышло козырей; какой масти и у какого игрока нет; какую масть и какой игрок сбрасывал на ту, какой у него нет совсем, если в нее был сделан выход; в какой масти и какой игрок желает сделать себе ренонс: какие масти и какой игрок бьет козырями. Запомнить во время игры все это не сложно, и для этого вовсе не нужно, как кажется с первого раза, иметь феноменальную

память. Достаточно одного внимания и небольшого навыка. Все вышеприведенные условия для розыгрыша необходимы, если же их нет, то не существует самой игры.

79) Никогда не следует ходить с масти, показанной контр-партнером, сидящим направо. Таким ходом можно испортить всю игру, потому что у контр-партнера отыгрывается масть свободно, а старшие карты своего партнера подводятся „под убой". Такого хода не должно быть ни при каких обстоятельствах.

80) Если же контр-партнер с левой стороны назначал масть, а его партнер не поддерживал в этой масти, то ходить очень выгодно под назначавшего, особенно если эта масть слаба.

81) Но если правый противник сразу объявлял „без козырей", то не следует выходить с той масти, которую назначал левый противник и не имел поддержки у партнера. Подобным ходом легко подвести своего партнера, т. е. лишить его верных взяток и помочь противникам отыграть масть. В этом случае лучше всего сделать выход с маленькой карты в своей сильной масти, но не от второго короля или дамы. Если же на руках есть третий король (дама) или больше, то самый лучший выход с короля.

82) Если, например, партнер снес „пику", то получив ход, нельзя ходить с этой масти. Исключения существуют, когда на руках имеются туз и король пик или король и дама. Тогда ходить с них обязательно, потому что партнер успеет снести на эти верные взятки ненужные карты, а кроме того сохранить лишнего козыря, так как не зная, что у вас есть старшие карты этой масти, он, при ходе противников с пики, станет крыть их козырями.

83) При объявленных мастях, игрок должен ходить не со своей масти, а со старшей карты масти, названной партнером.

84) Исключение из этого правила может быть только в том случае, когда записи у играющих равны и противники с одной или двух взяток могут закончить партию или робер. Поэтому нужно взять сначала свои верные взятки, а потом уже идти в масть партнера.

85) Имея третьего в масти туза, короля, даму и более, нужно ходить с туза, короля, дамы.

86) Имея третьего короля, даму и более, следует выходить с короля, и если он не будет перекрыт противниками, ходить с этой же масти, но в маленькую; так как можно быть уверенным, что туз находится у партнера. С дамы в этом случае не следует выходить потому, что у партнера может быть только второй туз и он вынужден будет перекрыть собственную взятку. Но когда подобные карты, т. е., козырные король-дама с маленькими, были объявлены партнером, то разыгрывать их следует так: идти с короля, с дамы и с маленькой.

87) При тузе и короле не объявленной масти следует ходить с туза и короля; но если имеется туз, король и маленькая, идти нужно с короля и потом с другой масти, чтобы партнер, получив ход, мог пойти с дамы, если она у него есть. Если же у него нет дамы, то он должен пойти с маленькой карты этой масти.

88) Имея третьего короля, даму, валета и более, ходить следует, как сказано выше, с короля, но если в эту масть пойдет партнер с маленькой, то перекрывать следует не старшей, а младшей картой — валетом.

89) Имея даму, валета, десятку и т. д. ходить следует с дамы, но крыть нужно младшей, т. е. десяткой.

90) Имея пятого валета, десятку и т. д. — ход с валета.

91) Имея четвертого туза, короля или более, ходить обязательно с туза, короля и с маленькой, но если игра большая и партнером была показана дама, то после короля ходить надо с маленькой.

92) Имея четвертого туза, даму или валета и более — при игре простой или „два“ ходить сначала с маленькой; но если игра выше „двух“, то с туза и затем уже с маленькой.

93) Имея туза, шестую даму и более — непременно с туза и потом с маленькой.

94) Имея короля, четвертого валета и более — тоже обязательно с маленькой.

95) Имея туза с тремя маленькими картами и более — с маленькой. Но если игра „три“ и более, то лучше сначала ходить с туза.

96) Если у игрока нет никакой игры или поддержки, то самое лучшее ходить от второй дамы дамой, или от второго или третьего валета — валетом. Подобным ходом игрок не подводит своего партнера.

97) От второго или третьего короля, как и от третьей или четвертой дамы, ходить нельзя.

98) Также не следует ходить от третьего туза, дамы с маленькой, или от третьего валета.

99) Часто бывает выгодно, имея туза, второго в масти, ходить с туза, а потом с маленькой. Случается, что у партнера есть король. Он перекрывает вторую карту королем и снова ходит в эту же масть, которую игрок перекрывает уже козырем.

100) Имея второго короля и немного козырей, и если партнер объявлял прямо с рук „без козырей“, следует ходить с короля и потом с маленькой. Партнер,

взяв взятку на туза, ходит еще раз с этой масти, давая этим возможность брать козырями взятки противников.

101) Но если козыри длинные, т. е. четыре, пять (игра у поддерживающего), то не выгодно ходить себе в ренонс, хотя бы партнер и объявлял эту масть. В этом случае следует ходить со своей длинной или сильной масти. Ренонс не выгоден также потому, что в этом случае, истратив козыри, которые будут нужны под конец розыгрыша, партнер потеряет возможность получить ход.

102) Второй игрок на вышедшую маленькую карту кладет тоже маленькую, потому что третий игрок все равно их перекроет.

103) Исключения бывают, если у второго игрока, второй король в масти, тогда он должен положить во второй ход короля; если вторая дама — то даму. Также, когда третий король-дама, — то королем; если третья дама-валет — то дамой. Когда пятый туз (с маленькими), то во второй раз следует положить туза, так как может быть, что противник ходит с полного ренонса. В таком случае туз может не взять взятки.

104) При большой игре, как например, „три", „четыре" и т. д. во второй раз на маленькую следует положить туза. Опять-таки, смотря по переговорам и по объявлениям своего партнера.

105) На фигуру противников нужно класть старшую фигуру. Фигуры своего партнера перекрывать не надо. Исключение существует при игре шлема, когда на валета или даму, положенную своим партнером, нужно положить туза, потому что этот выход у него ренонсный. Резать опасно: у противника, сидящего за рукой может оказаться король.

106) Масть, которую партнер объявлял, перекрывать козырями не следует.

107) При розыгрыше обязательно нужно давать ту масть, с которой ходят, но если ее нет, то можно поступать произвольно, т. е. перебивать ее козырем или сносить свою слабую масть.

108) Если игрок, имеющий туза, короля и даму, и разыгрывающий эту коронку, увидит, что кто-нибудь из противников сбросил онера, т. е. валета или десятку на туза или короля, то он должен переменить масть, чтобы не дать противнику перекрыть свои взятки козырями.

109) На короля и даму противника туз кладется всегда; на валета — только при игре „три“ и более.

110) Если выход сделан с масти, которой у второго игрока нет и если масть эта разыгрывается впервые, то нужно положить козыря.

111) При слабой надежде встретить старшую карту, разыгрываемой масти, у своего партнера, поддерживающий игрок обязан перекрывать козырем эту масть. Пропускает ее он только тогда, когда уверен, что партнер имеет старшую карту. Назначивший игру вправе не перекрывать козырем масть, если он предполагает, что старшая карта есть у его товарища.

112) На третьей руке игрок обязательно должен положить самую старшую карту той масти, в которую пошел его партнер. Впрочем, при не больших играх можно прорезать, т. е. имея туза, даму, можно положить даму. Такая резка не страшна, так как партнер не зря делал выход с этой масти, а, видимо, у него есть четвертый король или ренонс. В последнем случае резка имеет смысл, поскольку возможно, что король этой масти находится у второго игрока, считая от выходящего, и он им не крыл.

113) Имея туза, валета и т. д. на третьей руке следует положить туза, резать же валетом нельзя. Исключение существует, если игрок уверен, что у противника с левой стороны (это можно увидеть из первоначальных ходов) нечем перекрыть его валета, что у него или совсем нет этой масти, или он будет перекрывать ее козырями.

114) Если выход игроком сделан с маленькой карты той масти, которой у его партнера нет, то последний должен перебивать ее козырем.

115) Но если игроком сделан выход с короля той масти, которой у его партнера нет, и если на этого короля на второй руке не положен туз, то на третьей руке перекрывать его козырем не следует, потому что партнер, очевидно, отыгрывает эту масть и хочет чтобы вышел туз.

116) Если игрок объявлял три масти, то его партнеру следует давать во второй ход туза неоговоренной масти, если с нее сделан выход, так как в этой масти у игрока должен быть ренонс.

117) При простой игре, или при игре „два“ — козырять нельзя, так как по всей вероятности ни у того, ни у другого партнера, назначивших игру, сильных мастей не имеется, но если ситуация противоположна, то можно и козырять.

118) Если при игре „три“ и более, вероятность получить свой ход назад мала, то самое лучшее разыграть свои верные взятки. Особенно это важно при бескозырной игре.

119) Назначившим игру следует козырять при первом же своем ходе, если противники сделали ход с сильной ими не обозначенной масти, иначе эту масть они будут перекрывать козырями.

120) Если игроку, поддержавшему своего партнера, удалось перекрыть два раза козырями масть, в которую ходили три раза, то он должен козырять.

121) При игре „три", назначенной партнером, следует козырять при первом же своем ходе, если, разумеется, нет ренонса и перекрывать маленькими козырями нечего.

122) Но если есть ренонс, то можно и не козырять, а ходить с него, чтобы партнер смог взять несколько взяток бесполезными козырями.

123) При игре „три" и более, игрок, имеющий не менее пяти козырей не должен разыгрывать свои ренонсы, чтобы не истощить своей козырной масти.

124) Если партнер назначил две масти и без поддержки играет „два" или „три", то имея двух-трех козырей и ни одной карты другой показанной им масти, взяв взятку лучше не козырять, а ходить с какой-либо другой масти. Партнер поймет это и при своем ходе непременно даст возможность взять козырями маленькие карты объявленной им масти.

125) Если у игрока нет ни одной фигуры в масти, объявленной его партнером, и своей самостоятельной, а игра принадлежит противникам, то самое лучшее идти с маленькой карты масти, объявленной партнером. Но так ходить можно только в том случае, если у игрока не более двух фосок этой масти, потому что третью он может взять козырем; при трех же фосках и больше в масть партнера не совсем удобно ходить, особенно если партнер объявлял эту масть только в простой игре.

126) Имея бланкового туза или короля, или даже даму масти, объявленной партнером, надо разыгрывать их.

127) Играя „четыре", „пять", малый или большой шлем, — резать нельзя. При шлеме необходим выход

с бланкового туза или короля, если только они есть, а потом передать верный ход партнеру, который обязан тотчас же разыграть взятки той масти, в которой показан ренонс, давая этим возможность своему партнеру снести те ненужные карты, которые каким-либо образом могли быть взятками противников. Это правило существует только для козырной игры. Если же ренонса нет ни в какой масти, то при своем ходе нужно ходить с козыря.

128) Назначающий игру — должен иметь не менее пяти козырей, поддерживающий его усиленно — четыре. Если назначающий прямо с рук говорит „два" — значит он имеет не менее шести козырей. А потому, козыряя, нужно быть внимательным, чтобы напрасно не отнимать козырей у своего партнера. Если при назначении и поддержке партнера, на козыря оба противника давали козырей, то более козырять не нужно, но если на второго козыря вышел только один, то нужно (впрочем, смотря по игре и по картам) козырнуть еще раз. Более же козырять нельзя.

129) Козырять нужно с самых старших карт: с туза и короля.

130) При поддержке, имея на руках два или три козыря, следует козырять со старшей карты.

131) Если партнер сразу назначил „два" или „три", то имея козырного туза и даму, — нужно положить туза и идти с дамы.

132) При бескозырной игре нужно ходить от своей сильной масти. Если есть коронка, то ходить с нее, но только тогда, когда на нее все играющие сбрасывают требуемую масть. Если же один из противников дает масть, а другой делает снос посторонней масти, то самое лучшее сделать другой ход, чтобы не отдать ход в коронковой масти.

133) Имея третьего туза и даму, при своем назначении бескозырной игры ходить с маленькой не нужно, если партнер показывал короля, а нужно ходить с туза и дамы, потому что может случиться, что король у партнера бланковый.

134) Если один из противников объявлял две масти, а его партнер сильно поддерживал только в одной, то для того, чтобы они не перекрывали козырями ваших мастей, самое лучшее начать козырять самим. Выбрав козыри противников, отыгрываются свои сильные масти и появляются шансы на лишние взятки. Но если нет таких мастей, которые противники перекрывать не будут, козырять не нужно. Иногда бывает не бесполезно козырнуть оставшимся козырем в середине игры, чтобы вырвать у противников возможный ход. Особенно это хорошо тогда, когда известно, что у назначавшего игру полный ренонс в масти его партнера и ход передать ему не на чем.

135) Если противник с левой стороны показывал короля на „бескозырное" назначение своего партнера и если туз масти показанного короля у вас, то следует ходить под короля с маленькой, так как игрок сразу короля не положит, а если у вашего партнера найдется дама, то она возьмет взятку. Но если у вас нет этого туза, а есть третья дама (валет) этой масти, то под короля следует идти дамой, может быть, туз найдется у вашего партнера.

136) Во время розыгрыша смотреть можно только две последние взятки, если выход еще не сделан, но если выход сделан, то только одну последнюю.

„РЕЗКА"

137) „Резкой" или „резанием" называются те случаи в разыгрывании, когда игрок кладет не высшую

карту масти, в которую вышел его партнер или противник, а среднюю. Такая „резка“ возможна только при игре не выше, чем „три“.

138) Резать можно так: имея третьего туза, даму, можно положить маленькую на валета, если валет этот с рук своего партнера.

139) Если же партнер идет с маленькой можно положить по третьему заходу даму.

140) Имея туза, валета, десятку, следует на второй заход в эту масть положить валета. Противник с левой стороны может перебить его королем или дамой. Но если противник с правой стороны, получив ход, еще раз пойдет с маленькой в ту же масть, следует резать вторично десяткой, потому что трудно предполагать у левого противника наличие двух фигур. Исключения бывают только тогда, когда сосед с левой стороны показывал две фигуры как на отдельную верную взятку, или как на масть. Тогда следует прорезать только один раз.

141) Имея туза, даму и десятку масти, объявленной правым партнером и неподдержанной его партнером, резать следует десяткой, кто бы с этой масти ни ходил: свой ли партнер, или противник.

142) При поддержке резать козырную масть на третьей руке не следует.

143) Если на третьей руке есть козырные туз, король, валет, и игра ведется без поддержки, то следует резать валетом. При таких же условиях, имея короля, валета, десятку, — резать десяткой; имея туза, даму, валета, — резать валетом; имея туза, даму, десятку, — резать десяткой. Имея же туза, короля, шестого валета — резать валетом нельзя.

РЕНОНС

144) Когда игрок совсем не имеет какой-либо масти, то это называется ренонсом. Если ренонса нет при самой раздаче, то он легко может образоваться во время игры: сносом одной или двух фосок какой-либо масти на разыгрываемую своим партнером масть, карт которой на руках было тоже незначительное количество: одна или две.

145) При разыгрывании, игрок, сносящий какую-либо другую масть вместо требуемой, показывает этим ренонс в сбрасываемой им масти или ее незначительность. В эту масть партнер его, если не имеет верных взяток, ходить с маленькой карты не должен.

146) Также ренонсом называется, когда игрок имеет на руках масть, в которую ходят, но снесет по ошибке карту другой масти или перебьет козырем. Эти ренонсы имеют большое значение в Винте.

147) Партнеры, сделавшие такой ренонс, штрафуются на три взятки, которые присоединяются противниками к записи своих леве.

148) Если же у сделавших ренонс окажется менее трех взяток, то на них за недостающие взятки записывается штраф.

149) Кроме этого противники записывают на них еще и за малый или за большой шлем, смотря по тому остаются ли у них взятки после трех штрафных или нет.

150) Игроки, сделавшие ренонс, не имеют права закончить партию или робер в эту игру: более 490 в записи своей они иметь не могут. Если же в записи взяток получилась сумма более 490, то свыше этой суммы все должно быть приписано к онерам.

151) Ренонс можно исправить пока взятка не положена закрытой на стол и еще не сделан ход. Игрок, заявивший вовремя об этом, обязан ошибочно сброшенную карту взять на руки, а вместо нее положить карту требуемой масти. Но высшую или низшую, — это полагается на усмотрение противников.

152) Игрок имеет право спросить своего партнера, сделавшего ренонс, но пока взятка еще не закрыта, не ошибочно ли он сбросил другую масть. Если игрок ответит отрицательно, а впоследствии окажется, что ренонс был, то он один платит штраф со всеми последствиями. Но если игроку партнером подобного вопроса задано не было, то отвечают за сделанный ренонс оба партнера.

153) По окончании игры, партнеры, заявившие о ренонсе противников имеют право пересмотреть все взятки для доказательства этого.

154) Если после заявления о сделанном ренонсе, провинившиеся партнеры во избежание проверки смешают карты, то ренонс считается признанным.

155) Но если колода для следующей игры снята — никаких заявлений о сделанном кем-либо ренонсе в предыдущую игру быть не может.

156) Если кто-то уронит карту под стол и не подымет ее своевременно, а при розыгрыше перекроет масть упавшей карты козырем или сделает на нее снос другой масти, лично ему ставится штраф за ренонс, а игра считается законной.

157) Игрок, не заметивший какую масть снес его партнер, может спросить: какая карта кому принадлежит. Но вопрос этот уместен только тогда, когда взятка не закрыта. Если же она закрыта, то взятку смотреть можно, но спрашивать какая карта и кем снесена нельзя.

158) Полный ренонс — когда нет ни одной карты какой-либо масти, не полный — когда одна только карта той или другой масти. Две младшие карты ренонсом никогда не считаются.

СНОС

159) Каждый игрок должен сносить карту той масти, в которую не желает чтобы пошел его партнер.

160) Первая снесенная карта должна принадлежать самой слабой масти.

161) Если у игрока есть верные взятки только, например, в бубнах, то он должен сносить все другие масти, но бубны не трогать.

162) Когда игрок сносом показал масть, в которой у него есть верные взятки, его партнер, получив ход, должен идти со старшей карты этой масти.

163) Если у игрока есть верные взятки в двух мастях, то ему следует сбрасывать третью.

164) Если же у игрока нет верных взяток ни в одной масти, то он сносит по очереди все три масти в козырной, и все четыре — в бескозырной игре.

165) При подобном сносе партнера, показывающем, что у него нет ни в одной масти верных взяток, партнер должен ходить в ту масть, которую сносит игрок, сидящий справа.

166) Во время розыгрыша в сносе карт соблюдается строгая очередь. Карта, положенная на стол ошибочно или не в очередь (исключая ренонс), обратно взята быть не может.

167) Если игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий имеет право сбросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьего непоправима.

168) Если один из игроков каким-нибудь образом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать талию, или потребовать новой сдачи.

169) Если игрок умышленно или случайно снесет несколько карт на одну взятку, то противники имеют право заставить его оставить на взятке любую карту, по их усмотрению.

ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ

170) Во время разыгрывания не разрешается раньше времени, т. е. пока не дойдет до игрока очередь, вытаскивать или просто трогать какую-либо карту.

171) Всякая карта, открытая кем-либо из игроков (кроме раздающего) во время раздачи, или после раздачи, или во время розыгрыша, не может быть взята обратно. Она остается на столе и считается открытой (настольной). Противники имеют право во время розыгрыша потребовать, чтобы открытая карта была положена по их желанию при первом, втором или третьем ходе с масти, к которой она принадлежит. Игрок, допустивший ошибку, не может по своему усмотрению положить ее на ту или другую взятку, пока на руках у него имеются еще карты этой же масти.

172) Если игрок сходил не в очередь, то противники могут требовать, чтобы карта, которой он вышел, была открытой.

173) Открытой карта считается и в том случае, если игрок бросил карту не той масти, с которой ходят, и ошибку исправил сам или по замечанию своего партнера, карта, сброшенная ошибочно, считается открытой и остается на столе.

174) Игроки, сбросившие на взятку карты вследствие сделанного кем-либо ошибочного ренонса, по исправлении его, могут взять обратно уже сброшенные карты и переменить их на другие. Карты, сброшенные ими и взятые обратно, открытыми не считаются.

175) Карта, уроненная под стол, открытой тоже не считается.

176) Бросать или открывать карты до окончания игры нельзя, потому что открытыми картами распоряжаются противники, а партнер открывшего или бросившего карты, если из-за этого произойдет проигрыш или вообще какой-либо убыток, имеет право записать его на счет своего партнера; если же из-за ошибки партнера придется поставить штраф, то ставит его только один виновный, партнер же его вправе от него отказаться.

177) Игрок, объявивший игру „три", „четыре", „пять" и более, не смотря в свои карты, что называется „втемную", отвечает за всю игру один. В этом случае его партнер имеет право свои карты открыть и дать разыгрывать назначившему. Такими открытыми картами противники распоряжаться не могут.

ОТВЕТСТВЕННОСТЬ ЗА САМОСТОЯТЕЛЬНЫЕ НАЗНАЧЕНИЯ

178) Игрок, назначивший малый или большой шлем без поддержки партнера и поставивший более трех штрафов, отвечает за всю игру один.

179) Если игрок намеренно, во вред своему партнеру, объявит большую игру, и играющими или посредниками будет доказано, что назначение сделано игроком против правил и в ущерб своему партнеру, то за проигранный робер отвечает один он.

Примечания:

1) Взятки, взятые сверх шести называются леве. Всех леве семь: игра простая — значит одно леве, игра „два“ — два леве и т. д.

2) Бланкой называется одна карта какой-либо масти, находящаяся у одного из игроков.

3) Фосками называются ничего незначащие две или три карты какой-либо масти, от двойки до девятки включительно.

4) Онерами называются пять старших карт в козырной масти: туз, король, дама, валет и десятка. При бескозырной игре онерами считаются тузы. За онеры записывает та сторона игроков, у которой их больше.

5) Коронками называются рядовые карты от туза находящиеся на одной руке, например: туз, король, дама; туз, король, дама, валет; туз, король, дама, валет, десятка; туз, король, дама, валет, десятка, девятка и т. д. до двойки. Чем длиннее коронка, тем дороже она ценится. Козырная вдвое дороже простой. При игре бескозырной коронки во всех мастях считаются за козыря. Также коронками называются три или четыре туза на одной руке.

6) Каждый игрок может потребовать новую колоду карт, но только по окончании робера.

7) Если один из играющих почему-либо не пожелает продолжать игры, т. е. сыграть обязательные три робера, то заплатить обязан он один.

8) Большой шлем — когда одна из сторон берет все тринадцать взяток; малый — когда одна из сторон берет только двенадцать, а другая — одну.

9) Партия — когда одна из играющих сторон первой достигнет в записи леве цифры 500. Сторона, взявшая подряд две партии, или две партии из трех сыгранных (после того, как противная сторона тоже взяла одну партию), — берет робер. Робер состоит из двух партий,

Расчеты и записи в Винте

1) В Винте каждая сторона играющих имеет свою запись, в которой записываются онеры, штрафы и взятки по стоимости игры. Например: одни игроки взяли десять взяток, а другие три — первые записывают за десять взяток, а вторые за три взятки; одни назначили игру „три", т. е. обязались взять девять взяток, но остались без двух, т. е. взяли только семь, — они пишут только за эти семь, а противники, на долю которых по назначенной игре должно было достаться всего четыре, пишут за шесть; но если бы назначившие игру „три" взяли бы не девять обязательных, а двенадцать взяток, то они записали бы за все двенадцать, а противники только за одну.

Запись ведется так: над проведенной на столе горизонтальной чертой пишется счет онеров, штраф за противниками, тузы, коронки и вообще все, кроме взяток, т. е. леве, которые записываются внизу.

0000
000
0000
00000
0000

500

Верхняя запись пишется полностью, сумма к сумме не прибавляется после каждой игры, а нижняя наоборот — после каждой игры складывается с прежней записью до тех пор, пока не получится цифра 500, которой оканчивается партия.

2) На записи всегда следует смотреть внимательно и в соответствии с ней назначать игры. Особенно это

необходимо, если до окончания партии или робера остается взять несколько взяток. Опытные игроки, ради того, чтобы окончить партию раньше противников, иногда назначают игры на два и на три меньше, нежели могли бы играть, или наоборот — на одну более с одним верным штрафом.

3) Никогда не следует, во избежание недоразумений и ошибок, стирать запись сразу после окончания партии или робера. Подведя общий итог можно перенести ее на другое место, но старую уничтожать без согласия противников нельзя.

4) 500-ми point за взятки, как сказано выше, оканчивается партия, которых для окончания робера нужно две. По окончании каждой партии, каждая играющая сторона подводит итоги своей записи и игра продолжается до окончания робера, после которого противники подводят общий счет своим записям. Из записей одних игроков делается вычет других — остаток составляет выигрыш.

5) Примеры нижней записи, т. е. леве: партнеры играют простую игру в трефах, берут семь взяток — записывают под чертой 70, противники за шесть — 60. В простой игре каждая взятка в любой масти стоит десять point. В игре „два" она стоит двадцать, в игре „три" — тридцать, в игре „четыре" — сорок, в игре „пять" — пятьдесят, в игре „малого шлема" — шестьдесят, „большого шлема" — семьдесят... Играют „три": назначившие берут девять и записывают — 270, а противники — 120. При игре „пять", играющие записывают за сделанные одиннадцать взяток — 550, а противники — 100.

6) Такими большими играми, как „пять", „малый" или „большой шлем" партии заканчиваются сразу.

7) Окончившие партию приписывают к своим онерам „за окончание“ — 1000 point, а „за окончание“ робера — 2000 point.

8) За распасовку, т. е. когда все играющие скажут „пас“ и бросят карты, ставится к записи знак X. За каждый такой знак сторона, окончившая робер, приписывает к своим онерам по 500 point.

9) Играют и с винтящими знаками, которые имеют такую цену: первый X — 500, второй — 1000, третий — 1500; четвертый X — снова стоит 500, пятый — 1000, шестой — 1500; седьмой X — опять 500 и т. д.

10) Вместо распасовки, после четырех пасов можно разыгрывать карты. Это делается по предварительному уговору. В этом случае за игроками, взявшими большое число взяток, противники записывают по 500 point за каждую лишнюю (при вычете, разумеется, собственных).

11) За онеры записывают по игре. За каждого онера в простой по 100 point, в игре „два“ — по 200, в игре „три“ — по 300, „четыре“ — 400, „пять“ — 500, в игре „малый шлем“ — 600, „большой шлем“ — 700.

12) Онеры принадлежат к записи той стороны, у которой их окажется больше. Так у одних два (например, дама и десятка), у других три (следовательно, туз, король, валет), — последние записывают за три онера. Старшинство карт роли не играет: у первых мог быть туз и король, а остальные три фигуры у вторых — запись принадлежит последним. Пять фигур составляют пять онеров, четыре фигуры — четыре онера, три фигуры — три онера.

13) При „бескозырной“ игре, четыре туза у игроков считаются за четыре онера, три туза — за три онера, два туза — за два онера. В последнем случае, когда

тузы разделятся, т. е. у каждой стороны будет их по два, то за них записывает только та сторона, которая возьмет леве (т. е. более шести взяток).

14) При козырной игре, тузы обычно прибавляются к онерам. Так, сторона, имеющая три онера и два туза, записывает за пять онеров, или сторона, имеющая четыре онера и два (или три) туза записывает за шесть (или за семь) онеров.

15) Но если у одной стороны три онера и один туз, а у другой три туза и два онера, то ни одна из сторон ничего не записывает, так как счет их одинаковый: онеры идут за тузы. Но если у одних было четыре онера и один туз, а у других три туза и один онер, — первые записывают только за одного онера, так как три туза им приходится вычесть из своих четырех онеров.

16) Два туза принадлежат к записи тех, чье леве, а поэтому если бы у противной стороны было три онера и два туза, но не было леве, то они могут записать только за одного онера, так как их тузы силы не имеют, а из трех козырных фигур должны вычесть тузов контрпартнеров, взявших леве.

17) При бескозырной игре тузы имеют ценность каждый по 250 point в простой, по 500 point в игре „два“, по 750 в игре „три“, по 1000 — в игре „четыре“, по 1250 в игре „пять“; по 1500 в игре „малого шлема“ и по 1750 в игре „большого шлема“.

четыре туза в игре	простой	стоят 1000 point
четыре туза в игре	„два“	2000 point
четыре туза в игре	„три“	3000 point
четыре туза в игре	„четыре“	4000 point
четыре туза в игре	„пять“	5000 point
четыре туза в игре	„малый шлем“	6000 point

четыре туза в игре	„большой шлем“	7000 point
три туза в игре	простой	750 point
три туза в игре	„два“	1500 point
три туза в игре	„три“	2250 point
три туза в игре	„четыре“	3000 point
три туза в игре	„пять“	3750 point
три туза в игре	„малый шлем“	4500 point
три туза в игре	„большой шлем“	5250 point
два туза в игре	простой	500 point
два туза в игре	„два“	1000 point
два туза в игре	„три“	1500 point

18) За коронки записывается:
За некозырные:

Туз-король-дама — 500 point;
туз-король-дама-валет — 1.000;
туз-король-дама-валет-десятка — 1.500;
туз-король-дама-валет-десятка-девятка — 2.000;
туз-король-дама-валет-десятка-девятка-восьмерка — 2.500;
туз-король-дама-валет-десятка-девятка-восьмерка-семерка — 3.000;
туз-король и т. д. до шестерки — 3.500;
туз-король и т. д. до пятерки — 4.000;
туз-король и т. д. до четверки — 4.500;
туз-король и т. д. до тройки — 5.000;
наконец до двойки — 5.500.
Все четыре туза 1.000;
три туза — 500.

За козырные коронки и за коронки в бескозырной игре:

Туз-король-дама — 1.000;
от туза до валета — 2.000;
от туза до десятки — 3.000;
от туза до девятки — 4.000;
до восьмерки — 5.000;

до семерки — 6.000;
до шестерки — 7.000;
до пятерки — 8.000;
до четверки — 9.000;
до тройки — 10.000;
до двойки — 11.000.

Все четыре туза, независимо от онерных записей, стоят как козырная коронка до валета, т. е. 2.000, три туза — 1.000.

19) За объявленный малый шлем приписывается 5.000 point, за объявленный большой шлем — 10.000 point. Кроме этого, еще приписывается за сделанный „малый шлем" — 1.000, и за сделанный „большой" — 2.000; последние счета складываются всегда: будет ли шлем заказан или нет, т. е. игроки сделают его случайно, играя, например, „четыре" или „пять".

20) Каждая сторона, назначавшая игру, обязана взять определенное ею число взяток, в противном же случае за каждую недобранную взятку она ставит соответственно назначенной игре штраф.

При объявлении простой игры, назначившие должны взять не менее семи взяток, а противникам отдать не более шести.

При объявлении игры „два" нужно взять 8 взяток, а отдать 5; при объявлении игры „три" — 9, а отдать 4; при объявлении „четыре" — 10, а отдать 3; при объявлении „пять" — 11, а отдать 2; при объявлении „малого шлема" — 12, а отдать 1; и, наконец, при объявлении „большого шлема" — взять все 13 взяток.

21) Штраф определен так: за каждую недобранную взятку, назначившими игру, противники записывают:

В простой игре	1.000 point
В игре „два"	2.000
В игре „три"	3.000
В игре „четыре"	4.000
В игре „пять".	5.000

В игре „малого шлема“	6.000
В игре „большого шлема“	7.000

22) Если игроки, назначившие „большой или малый шлем“, не сделают его, то противники записывают за ними не только штраф за недобранные взятки, но и ту премию, которую они приписали бы себе при удаче: т. е. за назначенный малый шлем — 5.000, а за большой — 10.000 point.

Например: если бы игроки назначили „малый шлем“ и взяли вместо 12-ти взяток 9, то противники записали бы за ними: штраф за три взятки — 18.000 point и за назначенный, но не сделанный „малый шлем“ — 5.000, всего 23.000 point.

Винт с различным числом игроков

ВДВОЕМ

ПЕРВЫЙ СПОСОБ

Можно играть с двумя hommes de bois (болванами). Размещаются таким же образом как при игре вчетвером, т. е. против каждого игрока открываются карты болвана.

Назначения делаются при закрытых картах. Каждый играющий смотрит свои карты и карты своего болвана, но с предосторожностями, чтобы не перепутать их: к болвану не положить своих карт, а себе не взять карт болвана.

Первым назначает раздающий. Смотря по предварительному условию, назначения могут ограничиваться только одним объявлением или вестись правильными переговорами. В первом случае раздающий должен хорошо рассчитать свою игру и назначить самую большую, какую он может разыграть, потому что последнее слово за его партнером, который сравнительно с плохими картами может его перебить и сыграть хотя бы со штрафом незначительную игру, которая все-таки не

принесет ему ощутимого ущерба, так как он запишет за тузы, онеры и т. п.

Игра вдвоем с болванами не представляет особенных трудностей, так как она открыта. Все случайности для игроков видны сразу, а потому они легко предотвращаются.

Сдача производится поочередно и за себя, и за болвана. Первый выход принадлежит партнеру назначавшего игру, причем он делается втемную, т. е. с неоткрытыми еще картами болвана. Это придумано для придачи Винту большего интереса, так как этот выход может вызвать неожиданные комбинации.

При назначении игры могут быть приняты в расчет сомнительные взятки, которые в большинстве случаев удается отыграть.

Для начинающих игроков этот Винт вдвоем может послужить хорошим учебником. Они быстрее и лучше усвоят различные винтовые комбинации в эту игру, нежели при игре вчетвером.

Этот род Винта играется по всем правилам обыкновенного и его записи ведутся в том же порядке.

ВТОРОЙ СПОСОБ

Открытых карт (или болванов) не существует.

Карты сдаются в обыкновенном порядке, на четыре кучки, по тринадцать карт каждая.

Игроки садятся vis-a-vis.

Рассмотрев свои карты, каждый игрок решает, играет он на своих картах или сбрасывает их и покупает другие.

В последнем случае свои карты он обменивает на карты, лежащие справа от него.

После этого он не имеет права пользоваться своими сброшенными картами или взять их обратно на руки, а эти купленные сбросить.

Игрок, не менявший своих карт не может смотреть игру, лежащую от него справа; также нельзя смотреть и сброшенные карты.

За онеры пишется, как и в обыкновенном Винте, т. е. за пять, четыре, три и даже два. Но последние считаются только тогда, когда у одного игрока их два, а у другого один или совсем нет онеров.

Этот род Винта для двоих представляет больше интереса, нежели Винт с двумя болванами.

Назначения делаются после обмена, но если карты не меняются, то сразу же после раздачи.

В этой игре часто рискуют. Играть с двумя-тремя сомнительными взятками легко.

Коронки, как в козырной, так и в бескозырной игре имеют обычный счет.

Шлем тоже считается и малый, и большой.

Самовольные ренонсы преследуются или штрафом в размере трех взяток, или в размере игры.

ТРЕТИЙ СПОСОБ

То же без открытых карт.

Та же раздача на четыре руки.

Игроки также садятся vis-a-vis.

В эту игру каждый игрок тоже может прикупать карты, лежащие справа от него, как и в предыдущей игре, но тут все тринадцать карт покупаются не сразу, а по одной.

Покупка совершается и той и другой стороной сразу после раздачи: игрок из своих карт берет одну из самых плохих и бесполезных и сбрасывает в сторону, взамен он берет одну из карт, лежащих справа. Потом сбрасывает другую и опять заменяет ее новой, потом третью и т. д. до самой последней.

Таким образом, игрок составляет себе игру, подбирает коронки, набирает козырей, делает ренонсы и т. п.

Перебирать все прикупные карты не обязательно.

Игры назначаются с торговли. Первым назначает раздающий.

Первый ход в этом Винте принадлежит игроку, назначившему игру.

Сброшенные карты нельзя смотреть и прикупать. Они остаются на всем протяжении игры нетронутыми.

Записи обыкновенные.

Риск обязателен и очень редко не оправдывает себя.

ЧЕТВЕРТЫЙ СПОСОБ

Самый распространенный и наиболее интересный для двоих.

Этот Винт тоже с двумя болванами, но торговля идет особым образом.

Сдают игроки по очереди, но только каждый за себя, за болванов не раздают.

После раздачи, раздающий открывает своего болвана и, рассчитав игру, делает назначение или пасует. Его партнер в свою очередь тоже комбинирует взятки и после сдававшего делает свое назначение. Таким образом завязывается торговля и игра остается за тем, кто назначает большую игру.

После того как игра определится окончательно, уступивший игрок берет закрытого болвана, раскрывает его карты и делает выход от себя. Первый выход всегда с рук неиграющего.

Карты болвана не переносятся против игрока, а разыгрываются так, как расположились во время сдачи; например, случается так, что игра не сдающего, тогда и тот, и другой игрок имеют болванов не vis-a-vis, как

обыкновенно бывает, а рядом. Впрочем, играют и с переносом, но это значительно скучнее предыдущей игры, которая имеет массу интересных, случайных, остроумных и замысловатых комбинаций.

Записи и расчеты обычные.

ПЯТЫЙ СПОСОБ

Самый лучший Винт для двоих — с прикупом, который заставляет игроков идти на рискованные назначения.

Он играется совершенно так же, как и предыдущий, но только раздается не по тринадцать карт, а по двенадцать, четыре же карты сдаются на середину стола и составляют прикуп.

Порядок игры тот же, т. е. болван раздающего раскрывается, идет последовательная торговля, первым выходит уступивший и т. п.

Назначивший высшую игру пользуется прикупом, который он может взять себе на руки или отдать болвану, но он всегда обязан, прежде чем раскрыть прикуп, сказать куда именно покупает. Это имеет большое значение.

Взяв прикуп, он раздает лишние три карты: одну своему болвану, другую партнеру и третью его болвану. После этого делает окончательное назначение, и игра разыгрывается.

При раздаче нужно пользоваться всеми способами, чтобы сделать свою игру как можно вернее и больше, т. е. нужно устроить себе или своему болвану ренонс, коронку и т. п. В руки противников отдаются, разумеется, самые плохие карты, те, которые ни в коем случае не могут представлять из себя взяток.

Нужно заметить, что в эту игру маленькие назначения не делаются, меньше трех объявлять нельзя.

Такое правило существует для сбережения времени, которое тратилось бы непроизвольно на долгую торговлю, на маленький розыгрыш.

В этот Винт обычно игры приходят шлемовые, поэтому и запись леве увеличивается на 100, т. е. для окончания партии или робера нужно иметь под чертой не 500, а 600.

Во всем остальном правила и счет обычные.

ВТРОЕМ

ПЕРВЫЙ СПОСОБ

Игра втроем значительно интереснее игры вдвоем по первым трем способам.

Трое игроков поочередно играют с болваном; начинает вынувший младшую карту.

Назначение происходит сначала между двумя партнерами, без участия играющего с болваном. Когда они закончат свои переговоры, игрок с болваном или уступает им игру, или перебивает ее своею высшею. После этого назначения партнеры уже не имеют право приподнимать игру или делать какие-либо объявления.

Играющий с болваном во время переговоров противников рассматривает как свои карты, так и карты своего болвана. На его стороне преимущество — рассчитать верно свою игру или оставить противников на штраф, который для него всегда ясен.

Первый выход принадлежит сидящему за рукой назначавшего. При первом выходе карты болвана закрыты, так что первая взятка играется почти втемную.

Особенность разыгрывания состоит в том, чтобы подводить карты болвана. Это почти всегда удается и придает игре большой интерес. Партнерами, выступающими против болвана должны соблюдаться особенно важ-

ные правила, заключающиеся в том, чтобы партнер сидящий с левой стороны открытых карт, ходил в слабые масти болвана, а сидящий справа — наоборот, в сильные его масти. Для ясности левого партнера обозначим буквой А, а правого — Б:

Болван

Б. А.

Это самое главное правило; и А, и Б при таких условиях будут иметь возможность резать, в соответствии с открытыми картами.

Более никаких условностей не существует и игра ведется обычным порядком.

Рассчитываются так: играющий с болваном выигрывает у обоих противников, а при проигрыше платит и за себя, и за болвана. Так, например, при игре по сотой, партнер болвана отвечает по пятидесятой.

ВТОРОЙ СПОСОБ

К открытому болвану торгуются все три игрока. Игра остается за тем, кто назначает ее наибольшей.

Купивший болвана пересаживается vis-a-vis к нему и происходит розыгрыш, по окончании которого игроки снова переходят на свои места и делают запись.

Первый выход принадлежит всегда сидящему с правой стороны болвана.

Все три партнера ведут самостоятельные записи. Первый, достигший под чертой 500, оканчивает партию, таким образом оканчивается и робер.

Штрафы за играющим записывают оба партнера отдельно.

Выигрывает один, имеющий наибольшую цифру. Например: у А — 4,135 point в результате, у Б — 1065,

у В — 2700. Следовательно А выигрывает с Б — 3070, (по сотой значит 3 р. 7 к.), с В — 1435 (1 р. 34 к.).

Эта игра имеет специальное название „с аукционом".

ВПЯТЕРОМ

При игре впятером, каждый из играющих выходит по очереди и играют всегда четверо. Первым выходит взявший самую старшую карту и затем каждый входящий играет с тем, кто вынул самую младшую. Плюсы и минусы играющих пишутся в одном месте, например:

Т. - *55*.
А. + 109.
К. + 16.
Ф. - 33.
Н. - 37.

Инициал игрока, вынувшего самую старшую карту, пишется первым, остальные пишутся по старшинству карт, так что игрок, вынувший самую младшую карту, занимает в записи самое последнее место. По окончании каждого робера, запись эта после вычитания или сложения, стирается и на ее месте появляется новая.

Можно играть впятером также и по следующей таблице, в которой 0 означает выходящего:

	112	17	38	78	92
Т.	0	—	+	—	—
А.	—	0	—	—	+
К.	—	+	0	+	—
Ф.	+	+	+	0	+
Н.	+	—	—	+	0

В самых верхних клетках пишется результат каждого робера, в остальных — плюсы и минусы игроков.

ВШЕСТЕРОМ

При игре вшестером выходят по двое из участвующих. Играют по такой таблице:

Чтобы каждый игрок сыграл со всеми, нужно сыграть восемь роберов, причем, в последнем, восьмом, для того, чтобы пятый и шестой игрок могли друг с другом сыграть, кому-нибудь из остальных 4-х игроков придется доиграть лишний робер.

	1-й	2-й	3-й	4-й	5-й	6-й	7-й	8-й роб.
	62	174	16	39	105	112	71	25
Б.	—	х	0	—	х	0	—	
Я.	—	—	0	х	—	0	х	
Н.	х	0	—	х	0	—	—	
К.	х	0	х	—	0	х	х	
В.	0	х	—	0	—	х	0	х
Ш.	0	—	х	0	х	—	0	х

Примечание: 0 это выходящие; Х играем с Х, „—“ с „—“.

Различные виды Винта

С ПРИКУПОМ

Этот род Винта интересен, но крайне неправилен и слишком рискован. Он очень похож на Преферанс по своему основному условию, но лишен методичности, верного расчета и серьезности.

Карты сдаются по двенадцать на руки и четыре на середину стола. Это прикуп. Торговля начинается в обычном порядке.

Назначивший самую высшую игру берет прикуп, показывает его всем игрокам и потом делает разнос, который требует осторожности и строгой обдуманности. Своему партнеру он старается передать старшую карту масти, которую партнер назначал. Таким образом, составляется у партнера коронка или, в крайнем случае образуется длинная масть; контр-партнерам купивший дает плохие для него карты, чем образует у себя ренонс. Иногда даже своему партнеру дается какая-нибудь фоска ради этого же ренонса.

После прикупа делать назначение может только один прикупивший и то только одно, после чего следует выход сидящего за ним контр-партнера. Впрочем, это зависит от предварительного условия. Играют и так, что после разноса делаются назначения и той и другой стороной.

Контр-партнеры после покупки противной стороной, никакие назначения делать не имеют права. За такое позднее объявление играющие могут записать за ними штраф в размере игры.

Так как Винт с прикупом игра большая, то запись леве увеличивается на 100. Под чертой для окончания партий или робера требуется цифра 600. Остальные записи ведутся в обычном порядке.

Игра эта прежде всего неправильна потому, что игроки, перебивая друг друга, делают неверные назначения умышленно, чем вводят в заблуждение своих партнеров. Почти всегда игры назначаются на две-три взятки больше, чем есть на руках. Надеются обыкновенно на удачный прикуп и выгодный расклад, но эти надежды, не всегда оправдываются, хотя, впрочем, в этой игре комбинирование расклада приносит большую пользу и так запутывает контр-партнеров, что они делают

невольные ошибки и самые сомнительные игры берутся блестяще. Во всяком случае этот Винт весьма азартен и портит хороших винтеров.

С АУКЦИОНОМ

Этот Винт мало отличается от Винта для троих игроков.

Раздающий открывает свои карты, а остальные три игрока покупают их, и тот, кто объявит наибольшее число леве в высшей масти, играет с открытыми картами, но не пересаживаясь.

Раздающий в этой игре принимает пассивное участие, но записью пользуется, а также получает штрафы.

Все четыре игрока ведут отдельные записи: робер также состоит из двух партий, причем нужно заметить, что робер может быть очень длинен, если все четыре партнера возьмут по партии.

Впятером и вшестером в этот Винт играть нельзя. Четыре партнера самое лучшее число.

Этот Винт один из наиболее интересных, и у серьезных игроков он пользуется большой популярностью.

С МУСОРОМ

Это самый веселый и вместе с тем самый замысловатый род Винта.

Играется он так:

Раздающий дает троим партнерам по семнадцать карт, а себе берет одну, но не первую и не последнюю.

Каждый, получивший семнадцать карт, до переговоров сносит по четыре сдающему. Разумеется, ему идут самые плохие карты. Когда у всех игроков соберется по тринадцать карт, начинаются правильные, по-

следовательные назначения. Первым говорит раздающий.

Разыгрывается этот Винт на общих основаниях, записи и расчеты обычные.

Комбинации в этом Винте оригинальны, хитроумны и при розыгрыше образуют совершенно необычные расклады.

Во-первых, все делают себе ренонсы, за которыми трудно уследить, а во-вторых, каждый игрок в отдельности подбирает себе масть, на которой думает играть. Часто бывает так, что правый игрок от сдающего составляет себе игру в пиках, а имеющиеся у него бубновые фоски сносит сдающему, образует ренонс; его же партнер, имея незначительные пики, сносит их и оставляет своей сильной мастью именно бубны. Таким образом, они начинают поднимать друг друга, не желая оставить партнера на его масти, боясь ренонса. А у раздающего между тем собираются хоть и мелкие, но зато в значительном количестве, козыри и того, и другого контр-партнера, что, разумеется, всегда им вредит.

Партнер раздающего должен снести такие четыре карты, даже онерные, на которых по его расчету должна быть игра у противников. Угадать масть противников нетрудно.

Расчет может быть таков: у партнера раздающего, например, игра на червях (у него их много), хорошие бубны (штук 6 или 4) и плохие трефы и пики. Из этого ясно, что у контр-партнеров сильны эти две последние масти и даже бубны. Он сносит и пики, и трефы, бубны же как длинную масть выгодно оставить у себя, если игра будет в черных мастях, очень вероятно, что у сдающего окажется их достаточно, а если назначат бубны, то у него будут ренонсы в пиках и трефах, и бубнами они будут перекрываться. Но ему и самому

выгодно будет играть в червах, если только старшие онеры у него на руках — все маленькие черви контрпартнерами снесутся раздающему и, таким образом, у него окажется хорошая поддержка.

Относительно выходов нужно заметить, что самый выгодный ход с руки игрока, сидящего слева от раздающего. Ясно, что лучшая и онерная карта у партнера раздающего. Как бы Б (см. выше) не ходил, А может свободно резать и быть уверенным во взятках, — у раздающего хорошей карты быть не может.

А должен ходить всегда с сильной масти партнера, которую тот объявлял неоднократно, должен или козырять или ходить с неговоренных мастей, а лучше с масти, назначенной партнером сдающего.

Ходить друг другу в ренонсы в этот Винт очень важно.

Раздающему его партнер дает иногда нарочно хорошие, удобные для „резки", карты, чтобы он брал на них нерассчитанные взятки. Также он иногда дает раздающему даже туза с фосками, — этим он приглашает выходить в эту масть, сначала, разумеется, тузом, а вторую карту он будет брать козырем. Но на всякий случай, если ход будет с его руки, партнер раздающего оставляет себе одну карту для хода с туза.

Если у раздающего образуется много (пять или шесть) чужих козырей, ему выгодно козырять.

Эта игра сложная, но чрезвычайно занимательная. Главную роль играет уменье сносить.

С ПЕРЕСАДКОЙ

Вся игра заключается в том, что назначение происходит сообща между четырьмя партнерами, из которых каждый поддерживает друг друга, пока между двумя из них не будет установлено высшее назначение игры.

Можно играть и с прикупом, но эта игра будет очень долгой и менее интересной, нежели без прикупа.

Каждая игра составляет робер.

К объявившему игру первым пересаживается vis-a-vis тот из партнеров, который поднял игру выше остальных, а по окончании розыгрыша опять садится на свое прежнее место.

С ГАЙКОЙ

Особенность этой игры заключается в том, что объявленное число взяток играющими должно быть взято точно, ни больше, ни меньше, в противном случае контр-партнеры берут за каждую перебранную или недобранную взятку штраф.

Эта игра — наука для особенно скромных игроков, скрывающих верные взятки и играющих вместо шлема простую игру.

Впрочем, этот Винт имеет существенные недостатки. Часто игра ведется крайне бессмысленно, вроде шашечной игры „в поддавки". Если вистующие видят невозможность обремизить играющих правильно, т. е. недобором взяток, они начинают ненормальную игру: намеренно уступают им свои верные взятки и принуждают перебрать, что весьма не трудно устроить, особенно в начале розыгрыша. В свою очередь и играющие будут поступать так же: возьмут установленное число взяток, а остальные будут отдавать.

Эта игра не распространена, но она имеет свою прелесть. Особенно она удобна для хороших винтеров, превосходно знающих игру друг друга.

С ПРИКУПОМ, ПРИСЫПКОЙ И ГВОЗДЕМ

Самый азартный род Винта. Весьма эффектный по комбинациям, но окончательно лишенный методичности.

Карты сдаются по двенадцать на руки и четыре на середину стола.

Торговля начинается в обычном порядке.

Назначивший самую высшую игру берет прикуп, показывает его всем игрокам и затем смешивает его со своими картами.

Потом выбирает четыре карты из своих и передает их партнеру.

Это называется присыпкой.

Партнер, получивший присыпку делает разнос, т. е. всем играющим дает по одной карте, ему бесполезной.

Таким образом составляются большие игры, потому что обычно покупает поддерживающий, передающий своему партнеру, назначавшему или заявившему масть, лучшие свои карты: козырей или тузов и королей. В силу этого всегда следует покупать не тому, кто назначает, а поддерживающему.

Впрочем, иногда совсем не обязательно передавать партнеру козырей и лучшие карты, если поддерживающий имеет и у себя хорошую игру, а тем более, если он может передачей четырех карт партнеру образовать у себя ренонс.

Конечно, все это зависит от расположения карт, видного опытному игроку.

Благодаря присыпке составляются огромные коронки и двойные ренонсы.

Существует обыкновение передавать партнеру те масти, которые он назначал, но когда игра образуется на ренонсах, или когда купивший не имеет названной

партнером масти и передает какие-нибудь карты наудачу, то надо положить те, которых у него на руках не остается. Это вероятный случай, с которым играющий должен считаться.

В эту игру часто назначаются шлемы большие и малые. Однако, выигрываются они довольно редко, благодаря существованию „гвоздя", который парализует большие рискованные игры.

Гвоздем называется обмен одной картой, который производится играющими против назначивших игру.

Когда переговоры, после покупки и раздачи карт, окончатся и установится игра, контр-партнеры передают друг другу по карте. Передача происходит одновременно, крапом вверх, чтобы передаваемые карты не были видны.

Впрочем, „гвоздь" может быть и „злым". Это зависит от предварительного условия.

„Злым гвоздем" называется передача карт всветлую, т. е. игроки меняются картами поочередно. Сперва пересылает партнеру карту тот, который сидит слева от назначившего наивысшую игру. Партнер, посмотрев ее, тотчас же пересылает на обмен какую-нибудь другую.

Из-за этого гвоздя очень часто проигрываются самые верные игры. Иногда в руках противников образуются неожиданные ренонсы или сосредотачиваются все козыри.

Назначения могут делаться обоими игроками и после покупки, но только после раздачи карт.

Контр-партнеры, после покупки противной стороной, никакие назначения делать не имеют права. За такое позднее назначение играющие могут записать за ними штраф в размере игры.

С ДВОЙНЫМ ПРИКУПОМ, ПРИСЫПКОЙ И ГВОЗДЕМ

Это самый азартный Винт.

Карты сдаются по одиннадцать на руки и восемь на середину стола.

Назначения и торговля в обычном последовательном порядке.

Прикуп берет назначивший наивысшую игру. Прикуп открывается для общего обозрения.

Затем прикупивший передает („присыпает") восемь карт своему партнеру, который ненужные ему разносит играющим, по две карты каждому.

В этот Винт на ренонсах почти никогда не играют, потому что всегда есть возможность сделать хорошую игру и составить превосходные коронки.

Тут назначения начинаются с трех пик, т. е. „простые" игры или игру в два не назначают. Это до некоторой степени стесняет подробное объяснение карт, что весьма важно для контр-партнеров.

„Гвоздь" открытый, т. е. получивший первым смотрит переданные ему две карты и потом передает свои две карты партнеру.

В этой игре ренонсы неизбежны и козыри играющего всегда сосредотачиваются в одной руке.

Предпочтительнее в этот Винт игра бескозырная, если только представляется возможность сделать ее. Она гарантирует от ренонсов.

С ДВОЙНОЙ ЗАПИСЬЮ И ВИНТЯЩИМИСЯ КОРОНКАМИ

Двойная запись может быть введена во всех родах Винта, но наиболее уместна она в играх с прикупом, где часто составляются коронки.

Вдвойне пишутся штрафы: вместо тысячи — две, вместо двух — четыре, трех — шесть и т. д. За шлем удваивается размер игры, а назначение остается ординарным. Так: на маленьком шлеме без одной вместо обычных 11 тысяч записывается 17. По размеру игры шесть тысяч вдвойне — 12, да плюс назначение — 5, всего 17. Без двух — 29 тыс., без трех — 41 тыс. и т. д. На большом шлеме без одной — 7 х 2; 14 + 10 = 24, без двух — 14 х 2; 28 + 10 = 38, без трех — 21 х 2; 42 + 10 = 52 и т. д.

Запись же игры не удваивается: расчет леве, онеров, окончание партий и роберов производится в обычном порядке и только в эту игру коронки имеют громадное значение.

Они „винтятся“ по игре:

	игры							
	простые	два	три	четыре	пять	б. шлем	м. шлем	
коронка до дамы	1	2	3	4	5	6	7	
валета	2	4	6	8	10	12	14	т
десятки	3	6	9	12	15	18	21	ы
девятки	4	8	12	16	20	24	28	с
восьмерки	5	10	15	20	25	30	35	я
семерки	6	12	18	24	30	36	42	ч
шестерки	7	14	21	28	35	42	49	
пятерки	8	16	24	32	40	48	56	
четверки	9	18	27	36	45	54	63	
тройки	10	20	30	40	50	60	70	
двойки	11	22	33	44	55	66	77	

Коронки простые (не козырные) и коронки в тузах (при игре козырной) рассчитываются по этой же таб-

лице, но в половинном размере, т. е. коронка до дамы или три туза при простой игре 500, при игре два — 1000, три — 1.500 и т. д.

При бескозырной игре и тузовая коронка имеет счет козырной.

„Винтят" коронку тогда только, когда назначенная игра выигрывается. В противном случае коронки имеют свой обычный счет.

Коронки же, имеющиеся на руках вистующих, всегда записываются „винтящимися", не имея отношения к тому выиграна ли игра назначавшими или нет.

ВИНТ-ВИТАЛИН

Он появился во времена изобретения г. Гачковским нового лечебного средства „Виталин", которое в 1892 году было продолжительной злобой дня. Это пресловутое слово вошло тогда в моду и карточные игроки не преминули охарактеризовать им одну из многочисленных вариаций Винта.

Этот Винт заключается в следующей немногосложной переделке:

После раздачи карт, каждый из играющих сбрасывает по две ненужные ему карты, в результате чего получается ренонс.

Из сброшенных восьми карт делают две взятки, которые по окончании переговоров, ведущихся в обычном порядке, поступают в собственность назначивших наивысшую игру.

Затем следует розыгрыш, который благодаря „темноте", т. е. по незнанию игроками сброшенных карт, имеет массу замысловатых комбинаций и qui pro quo.

В общем эта вариация Винта дает много материала для разговоров и даже для ссор. Кроме того, из-за

подчинения ее разнообразным случайностям, которые в ней ведут к большим и печальным недоразумениям, она может считаться одной из самых разорительных и азартных.

БЕЗИК

Игра эта 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 такая масса любопытных комбинаций, что на него нужно обратить особое внимание любителю карточных игр.

В настоящее время безиковая игра стала еще интереснее, но, к сожалению, несколько утомительнее прежней. Играют с двумя, тремя и с 8-ю и 10-ю колодами карт и двумя инфузорками 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.

Для игры используются восемь или десять колод карт, смешанных между собою.

Каждая колода имеет по двадцать карт, идущих по порядку: туз, король, дама, валет и десятка.

Сверх этого имеется двенадцать девяток, как сказано выше.

Раздача производится по очереди.

Колода снимается партнером, сидящим слева.

Раздающий сдает по 18 карт каждому игроку, назначая 37-ю (если играют втроем — 55-ю) козырем,

который подменяется девяткой той же самой масти, но только после перекрытия карты партнера.

Карты сдаются только на троих.

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

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

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

Всякая разыгранная карта остается в общей массе карт, крапом вниз.

Ход всегда принадлежит перекрывающему.

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

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

Стоимость карт в Безике 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 козырных 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 четырех безиковых валетов 164 (т. е. 160 + 4).

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

Шестая дама ценится в 200.

Седьмая — 400.

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

Таким же преимуществом пользуется игрок при показе безиковых валетов.

Пятый козырный король ценится в 50 очков.

Шестой — 100.

Седьмой — 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 — 50.

Шестая — 100 и т. д.

Марьяжем называется король и дама одной масти.

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

Второй — 8.

Третий — 16.

Четвертый — 32.

Простые марьяжи не считаются.

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

Козырная дама и валет другой масти, но одинакового цвета, называется Безиком. Например: козырная дама пик и валет треф — Безик, наоборот: козырная дама треф и валет пик — тоже Безик; также козырная дама бубен и валет червей — Безик, и наоборот: козырная дама червей и валет бубен — тоже Безик.

Первый безик ценится в 25 очков.

Второй — 50.

Третий — 100.

Четвертый — 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 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 каким-либо показанным картам, она означает какую угодно масть и фигуру.

Например, если приложить ее к четырем дамам — она будет пятая, к пяти — шестая и т. д. Точно так же к королям, тузам, валетам, марьяжам и квинтам. В марьяже она может заменить любую из карт, т. е. короля или даму, в квинте тоже заменяет любую из пяти. Также пригодна и для составления Безика.

Ни один из игроков не имеет права объявить марьяжа, квинты, безика, дам и пр., не взяв взятку.

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

Подряд два объявления не делаются. Каждое должно быть сделано отдельно.

Во время розыгрыша не разрешается пересматривать разыгранные карты.

ПРЕФЕРАНС

До Винта Преферанс был излюбленной игрой всех серьезных игроков. В свое время он пользовался популярностью и репутацию солидной игры сохранил до сих пор. Как Винт отодвинул его на второй план, так и он, когда-то давно, заменил собою старинные Вист и Бостон. При возрождении своем он так же быстро вошел в моду и так же много приобрел приверженцев, как и нынешний Винт.

Преферанс, бесспорно, игра умная и увлекательная, интересная по разнообразию приемов и не слишком утомительная для соображения. Памяти для изучения ее требуется меньше, нежели для Винта. Но все-таки, чтобы уметь хорошо играть в Преферанс, нужен навык и большой опыт.

Преферанс сам по себе был бы не многосложен и законы его легко бы помещались на одной странице, если бы не разные нововведения, применения и изменения, сделавшие его игрой замысловатой настолько, что недурной игрок в карты вообще, часто бывает плохим преферансистом.

В Преферанс играть можно вдвоем, втроем, вчетвером и впятером. Самая лучшая и самая верная игра — вчетвером. В этой игре шансы для всех игроков равны и самый слабый игрок рискует немногим.

Преферанс вдвоем. Он скучен, незанимателен, однообразен. Играть приходится при открытых картах l'homme de dois (болвана). Каждая игра в такого рода Преферансе разыгрывается наверняка, потому что каждый раз все карты раскрываются и сразу делаются известными все взятки партнера. Карты сдаются на троих: игрокам и болвану. В то время, когда игроки торгуются

за прикуп, карты болвана лежат закрытыми; смотреть их ни один из игроков не имеет права. Взявший прикуп назначает игру; его партнер может пасовать или вистовать один, или, наконец, пригласить болвана, т. е. раскрыть его карты. Для взяток существуют обыкновенные правила: при простой игре назначавший должен взять шесть взяток, а вистующий две, если идет один, и четыре, если пригласит болвана и т. д.

Преферанс втроем. Игра достаточно правильная. Она никогда не затягивается так сильно, как игра вдвоем или вчетвером; не рискующие игроки разыгрывают пульку очень быстро. Играть втроем следует весьма осмотрительно, потому что в такой партии слишком мало шансов на отыгрыш. Вистовать с неверными взятками совершенно нельзя. Игра виста должна быть с приглашениями.

Преферанс вчетвером. Эта самая верная и самая лучшая игра: занимательная, неутомительная и веселая. Вчетвером шансы всех игроков равны и недобросовестные игроки не могут играть заодно, как часто случается при игре втроем, когда двое хороших игроков посягают на карман третьего, игрока слабого или, как говорят, горячего. В Преферансе вчетвером сдающий не участвует в игре, он раздает карты троим партнерам, а на своей стороне кладет прикуп, который и продает кому-либо из играющих, или при распасовке делает первые два выхода. Сдающий получает консоляции с игроков, т. е. записывает за проданных тузов, записывает на обремизившихся, разумеется, по ранее установленной таксе. В общих правилах мы будем об этом говорить подробнее, придерживаясь принятых опытными игроками цифр и условий.

Преферанс впятером. Этот род Преферанса совершенно непопулярен у игроков. В него играют только в случае крайней необходимости, так как он монотонен и скучен. В этой игре каждому игроку приходится по два раза не принимать участия в туре: один сдает, другой на очереди. Играется и разыгрывается этот Преферанс совершенно так же, как и предыдущие, с той разницей, что те оканчиваются в три раза быстрее. Ремизов в этом Преферансе всегда бесчисленное множество, что и служит главной причиной его бесконечности.

Существует много родов Преферанса: простой, с десятичным счетом, с курочкой, с котлом, с мизерами, с увертами и др.

Ниже мы предлагаем правила игры в Преферанс в том виде, в котором они существовали первоначально, а в конце раздела даем наиболее распространенный в России современный вариант игры.

Игра простая: ремиз не ставится над записью и им не пользуются партнеры, а обремизившийся списывает со своей сыгранной записи ту цифру, которую он приписал бы к этой записи при благоприятных обстоятельствах. Само собой разумеется, что это говорится об одной недобранной взятке, если таковых игрок не досчитает две — то списывает вдвойне, если три — то втройне и т. д. Например: игрок назначил трефы и остался без одной. Вместо того, чтобы к своей записи прибавить 6, будучи при своих, он уменьшает свою запись на 6, но если он остался без двух, то уменьшает ее уже на 12, без трех — на 18 и т. д. Еще пример: игрок назначил семь бубен, но взял только шесть взяток. Вместо того, чтобы приписать 16, он списывает эту же цифру; но если возьмет только пять, то за две недобранные списывает 32 и т. д. Эта игра скучна и

заброшена игроками, пульки в ней без конца, потому что не идут в последовательном порядке, а несколько сот раз переписываются, убавляются и прибавляются...

Игра с десятичным счетом. Хотя записи и не справедливы, но благодаря своим легким расчетам, у игроков они в предпочтении. Партии с расчетами по этому способу разыгрываются вдвое скорее, чем при простом счете.

Игра с курочкой. Курочкой называются выставки и ремизы, которыми пользуются все играющие. Ремиз и выставка пишутся над записью, в особенно отведенном месте. Каждый сыгравший игру, снимает со своей курочки то число, какое он списывает с игры. Например, если ему приходится списать с записи игры 10, то и с курочки он снимает 10, если с записи — 40, то и с курочки — 40. Каждый игрок обыкновенно снимает свою курочку, но если у него ее нет, то берет с того игрока, у которого ее меньше. В вистовой записи за игроком снявший записывает в десять раз больше, так: за снятых 10 point — записывает 100, за 30 — 300 и т. п. Такая система списывания курочки называется неограниченной, потому что всякий снимает столько, сколько ему пришлось списать с записи. Ограниченной курочкой называется та, которая для всех игр имеет одну цену. Так, если по предварительному условию согласятся списывать двадцать, то каждое сыгранное назначение, будь это простые пики или десять червей, снимает установленную цифру, т. е. двадцать. Курочку ограничивают 10, 20, и 30-ю point.

Игра с котлом. В этом преферансе ремизы не ставятся ни в игру, ни в курочку, а складываются вместе в особую кассу, называемую котлом. Котел изображает середина стола, куда всякий обремизившийся припи-

сывает свою ставку. Разумеется, счет каждого игрока ведется отдельно. Эти ремизы во время игры не списываются, а остаются до ее окончания. Когда игровая запись у всех будет списана, игроки договариваются на сколько частей разделить всю курочку, т. е. все ремизы, находящиеся в котле. Делят на две, на три, на четыре и более частей. Например, в курочке накопились 600 point; если ее делят на две части, то каждая по 300, на три — по 200 и т. д. После этого ее разыгрывают, как обыкновенные игры. Эта часть выигрывается при любом назначении игры. Так, простые пики приносят выигрыш одинаковый с десятью червями: назначит ли игрок простые пики или десять червей, он получает не больше условленной части. Обремизившийся в какой бы то ни было масти ставит столько же, сколько он мог бы взять, т. е. если часть состояла из 180 point, то и обремизившийся ставит столько же за каждую недобранную взятку. Новый ремиз записывается в новый котел, который разыгрывается вслед за этим и может быть тоже разделен на части.

Игра с мизерами. Мизер — это игра без взяток. Существует большой Мизер и малый. Подобная игра перебивает каждую простую игру. Сыгравший большой Мизер, т. е. не взявший ни одной взятки, списывает с записи 10, но зато проиграв его, ставит ремиз за каждую сделанную взятку по 10. Между большим и малым Мизерами разница такова: большой перебивает игры без прикупа, т. е. если назначающий хочет играть без прикупа простую игру, но и сам не имеет права на прикуп; малый перебивает только прикупные игры и сам имеет право на прикуп. Выигрывающий малый Мизер списывает 5, но, проиграв его, ставит за каждую взятую им взятку по 5 ремиза. Переговоры ведутся

так: первый говорит пики (т. е. покупаю к пикам), второй говорит трефы, третий говорит покупаю к Мизеру. Если игроки не желают уступить игру Мизеру, переговариваются еще раз по старшинству мастей и объявляют прямую игру, которую перебить может большой Мизер (т. е. без прикупа).

Уверты. Уверт — это значит играть с открытыми картами. Так же как и Мизер, существует Уверт большой и малый. Большой Уверт перебивает игру семь в любой масти и разыгрывается без прикупа. Его можно перебить только игрою восемь. Малый Уверт играется с прикупом и перебивает простую игру. При назначении большого Уверта карты открываются противниками и самим назначавшим и сейчас же разыгрываются. При назначении малого Уверта, карты всех играющих тоже открываются, но только после покупки и сноса игрока. За сыгранный большой Уверт списывается 20 point, и при неудаче, за каждую взятку по 20 ремиза; за сыгранный малый Уверт — 15, и за каждую взятку тоже по 15.

Пригласительный вист. Употребляется он по предварительному соглашению игроков. Возможен он только в тех случаях, когда один из игроков пасует после назначения игры партнером. Пасующего приглашает идти вместе с собой другой вистующий. По желанию вистующего приглашенный или открывает свои карты, или идет втемную, т. е. играет как бы самостоятельно. Приглашенный не пользуется никакими записями; ни консоляциями, ни за взятки, но зато и не отвечает, если пригласивший его обремизится. Приглашать пасующего нужно почти всегда, и самое лучшее с открытыми картами. При таких условиях очень часто случается, что играющий, надеявшийся на сомнительные взятки, ставит крупный ремиз.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ПРЕФЕРАНСА

1) Для преферанса употребляется колода в 32 карты, такая же, как и в Пикете. Порядок карт следующий:

Туз.
Король.
Дама.
Валет.
Десятка.
Девятка.
Восьмерка.
Семерка.

2) Порядок мастей таков: пики, трефы, бубны и черви.

3) Вся колода сдается на троих, причем четвертая пара карт откладывается в прикуп.

4) Сдают по две карты.

5) Раздача производится в обычном порядке, по очереди. Места выбираются по картам.

6) Козыри заранее не оговариваются, каждый играет в той масти, которая ему выгодна.

7) После раздачи карт, первым объявляет игру сидящий слева от раздающего, говоря пики, второй может прикупать к трефам, третий к бубнам, или, если у него масть именно трефовая, на которой он предполагал играть, может сказать „за мной", (т. е. и я прикупаю к трефам). После него очередь говорить подходит к первому игроку, который говорит бубны, если третий держал трефы, или говорит держу бубны, если третий сказал бубны. Следующий за ним говорит червы, за ним опять слово за третьим. Если у последнего нет игры выше червей, т. е. бескозырной или семь, то он говорит пас, в противном же случае поднимает выше, т. е. говорит без козырей. За ним говорит первый игрок семь пик и игра поднимается в том же порядке до тех пор, пока два игрока не спасуют и не отдадут прикуп

третьему. Торговля может идти до 10 без козырей, причем возвышать игру следует в строгом порядке мастей.

8) Спасовавший не имеет права на дальнейшую торговлю в эту игру.

9) Игрок, купивший на семь, не имеет права играть простые игры, также, купив на восемь, нельзя играть семь. Вообще играть меньше, чем прикупил, нельзя. Если игроку прикуп уступили на семь бубен, то он не может играть семи пик или треф, а должен в этих мастях играть уже восемь. В бубнах же, червях и без козырях имеет право играть семь. Так же поступают при всех покупках; старшинство мастей соблюдается строго.

10) Взявший прикуп, должен показать его играющим. Две карты, сбрасываемые им вместо прикупа, он никому не показывает и смотреть их никто не имеет права.

11) На руках каждого игрока должно быть по десять карт.

12) До окончания сдачи ни один игрок не должен трогать своих карт, а тем более смотреть их, чтобы не было каких-либо претензий в случае неверной раздачи.

13) Колоду снимает сосед с правой стороны. Первый выход всегда принадлежит тому, кто сидит налево от раздающего; последующие — тому, кто возьмет взятку.

14) Карты пересдаются: если во время сдачи какая-нибудь карта нечаянно вскроется; если у одного из играющих окажется на руках карт больше, а у другого — меньше; если сдача произведена не в очередь, и эта ошибка замечена вовремя, т. е. никто еще своих карт не смотрел.

15) В игре вчетвером раздающий не должен смотреть прикуп, во избежание каких бы то ни было недоразумений, также не должен смотреть в карты соседа, а тем более ему советовать, хотя бы по его же просьбе.

Этого правила редко придерживаются, потому что скучно просидеть целую игру в бездействии, но за это нередко заслуживают вполне основательные нарекания.

16) Никто, ранее самого прикупившего, не имеет права смотреть прикуп, в противном случае виновник ставит ремиз в объявленной прикупившим масти, и лишается права вистовать в эту игру.

17) В переговорах очередь соблюдается строго, чтобы никого не обманывать и не запутывать игры, как своей, так и партнеров.

18) При переговорах каждый игрок обязан договаривать свои масти до конца, если он уже начал торговаться, а не останавливаться на этом, потому что неправильное объявление своей масти введет в заблуждение партнера, и, в случае обоюдного виста, он совершенно невольно может подвести под ремиз.

19) Не имея верных взяток, а в особенности не имея верного выхода, не следует вистовать. Выход следует делать с масти, к которой прикупал другой вистующий или со своей собственной, в которой должно быть не менее пяти карт с тузом и королем.

20) Вистующий ходит: под играющего с маленькой (т. е., когда играющий сидит в середине), а под вистующего (т. е., когда играющий сидит последним) с самой большой карты.

21) Покупать нужно к пяти взяткам, имеющимся уже на руках, в расчете на прикупную. При шести имеющихся взятках — покупать на семь, при семи — на восемь. При восьми, имеющихся на руках, покупать на девять не советуем, т. к. на прикупную взятку рассчитывать практически невозможно, потому что партнер, так продолжительно торгующийся, должно быть

имеет сильные карты. По теории вероятности — в прикупе фоски чужой масти.

22) После сноса играющего, остальные могут вистовать или пасовать, смотря по своим картам. Желающий вистовать говорит:

— Вист!

А не желающий:

— Пас!

23) Уже открытую карту нельзя заменить на другую, несмотря на то, что взятка еще не закрыта.

24) Разговоры во время разыгрывания, касающиеся игры, не допускаются. Вистующие не имеют права подсказывать друг другу о пропуске той или другой карты, или с какой карты ходить, или что сбрасывать и что держать.

25) На каждую требуемую масть нужно давать такую же масть.

26) Если же требуемой масти нет — нужно брать ее козырем.

27) Сносить же произвольные масти на требуемую, можно только тогда, когда нет ни этой масти, ни козырей.

28) Если игрок, не имея масти с которой ходят и имея козырей, не побьет вышедшую карту козырем, или имея на руках эту масть, сбросит на нее другую какую-либо или побьет ее козырем, то он признается сделавшим ренонс.

29) Если ренонс сделан играющим, то взятка эта переходит к тому вистующему, чья карта в требуемой масти старшая. Сделавший ренонс платит вистующим сколько следует по расчету за сделанные ими взятки, и если последние, вследствие этой ошибки, остались без одной или более, то они ремиз не ставят, а весь ремиз ставит играющий.

30) Если же ренонс сделан вистующим, то играющий, даже если он и не взял законное число взяток, списывает с игры столько, сколько ему следовало бы записать при выигрыше и ремиз не ставит. Кроме этого, от сделавшего ренонс отбираются без всяких рассуждений и проверок (раз факт ренонса установлен) взятки, неправильно им взятые, и провинившийся ставит за недобранные взятки и за каждый ренонс по одному ремизу по игре.

31) Если играющий не взял узаконенное число взяток, или должен был бы остаться без одной или более, а вистующий сделал ренонс, то он ремиз не ставит и с игры списывает ту цифру, какую он списал бы при удачном розыгрыше. В игре с ренонсом никакие явные ремизы не признаются.

32) Если играющий и вистующий сделают ренонсы в одну и ту же игру, то за все отвечают они оба, а ренонсные взятки принадлежат тому, чьи карты старше; играющий и вистующий ставят по одному ремизу за каждый сделанный им ренонс и платят пополам другому вистующему за сделанные им взятки. Но если этот другой вистующий без взяток — он ремиз не ставит.

33) Игру всегда следует доигрывать до конца и недоигранные карты открывать только тогда, когда взятки действительно верные. В противном же случае, т. е., если играющий откроет карты, вистующие этими картами распоряжаются по своему усмотрению. Игрок, вскрывший карты раньше времени, не может уже взять их снова на руки и вистующие имеют право заставить его ходить с той карты, с которой они пожелают. После этого, если играющий не возьмет нужное число взяток, он ставит ремиз.

34) Прикупивший и назначающий игру должен взять в „простых“ не менее 6 взяток, а отдать вистующим не более 4-х; в „семи“ — 7 взяток, а отдать не более 3-х; в „восьми“ — 8 взяток, а отдать не более 2-х; в „девяти“ — 9, а отдать не более 1-й; в „десяти“ — все десять взяток и ни одной не отдать. При игре „десять“ виста не существует, но партнеры имеют право проверять назначавшего. В этом случае карты всех игроков раскладываются на столе и, если вистующие каким-нибудь образом могут взять взятку, игрок ставит ремиз, а они записывают за вист пополам.

35) Если игрок, назначавший игру, возьмет законное число взяток, то списывает из своей игровой записи следующую за игру цифру и такую же берет с курочки, если она имеется, а если ее нет, то удовлетворяется одной записью. Таблицы стоимости игр помещены ниже.

36) Вистующим партнерам играющий платит за каждую взятку призы, соответственно игре. Например: если он играл простые черви, за которые списывает с игры 10, то вистующим платит по десять. Эти вистовые записи помещаются отдельно от игровой и курочки. Записи обычно ведутся так:

	20	
60		
150	690	40

В самом верху помещается курочка, в линейках — игровая запись, а в нижних отделениях — вистовая. Записано, например, за первым (сидящим налево) — 150, за вторым (сидящим vis-a-vis) — 690, и за третьим (сидящим направо) — 40.

Еще примеры записи: если игрок, играя простые черви, списывает свою или одного из партнеров курочку

(при игре с неограниченной курочкой) в том же размере, т. е. 10, то вистующим платит уже не по 10 point за взятку, а по 20. Если он играет семь червей и курочки на столе не было, то с игры списывает 20 и вистующим платит по 20 за взятку, но если была курочка, то по 40 за взятку и т. д.

37) Курочка, взятая игроком от одного из партнеров, записывается первым в вистовой записи на последнего в десять раз больше, т. е., если игрок снял, например, с vis-a-vis за игру семь червей 20, то записывает на него во второй графе 200; если бы ему пришлось снять с него 40, то записал бы 400 и т. п.

38) Игрок, назначавший игру и не взявший законное число взяток, ставит наверх ремиз в том же размере, какой бы он списал при благоприятных обстоятельствах, т. е.: при игре простые черви, и если курочки не было ни у кого — 10, но если была — 20; при игре семь червей — 20 без курочки и 40 с курочкой. Это за каждую недобранную взятку. При курочке играющими всегда ремиз ставится вдвойне.

39) Но если курочки на столе стояло только, например, 10, то игрок обремизившийся в семи червях — ставит не по 40 за каждую недобранную взятку, а только по 30.

40) Вистующий, недобравший взятку, ремиз всегда ставит только по игре. Таким образом, если он остался без взятки на простых червях — ставит 10, при семи червах ставит 20 и т. д.

41) Если при назначении игры одним из игроков, другие оба пасуют, то назначавший списывает с игры без разыгрывания.

42) Если один на объявленную игру пасует, а другой вистует и идет без приглашения, то число обязательных

взяток для виста изменяется так: при простой игре — он должен взять только две, при игре семь, восемь и девять — одну. Впрочем, на игру восемь и десять никто никогда один без приглашения не вистует.

43) Если один из играющих спишет условленную игровую запись раньше других, то за последующие игры берет, кроме курочки, с записи одного из партнеров, записывая за ним в вистовой графе взятую сумму. Так, например: он, сыграв простые черви, с левого своего соседа берет 10 и записывает за ним 100, и еще берет 10 курочки. Левый сосед, отдавая ему 10, списывает их со своей записи.

44) Назначить игру без козырей можно при своем первом ходе с такими картами: если есть туз одной масти, шестой король, или пятый туз, король или дама и еще какой-нибудь туз, вообще шесть верных, неотъемлемых взяток. Еще хороша комбинация карт для бескозырной: король, дама, валет, десятка одной масти и три туза других мастей при фосках. Разумеется, и эти карты для бескозырной игры годны только для того, кто делает первый выход. При таких картах следует ходить с короля, чтобы отнять от вистующих туза.

45) Чтобы играть бескозырную игру при чужом первом ходе, нужно непременно иметь всех четырех тузов, и при одном из них короля, даму или двух королей. Разумеется, можно играть бескозырную при чужом ходе, если будет только три туза с двумя королями и король даже той масти, туза которой не имеется.

46) Вист при бескозырной игре рискован. Если и вистуют на такую игру, то не иначе как с приглашением в открытую. Особенно опасен вист при первом ходе назначавшего игру.

47) Для бескозырного виста нужно иметь по крайней мере двух тузов, или туза и короля, или туза одной масти, а короля и даму в другой.

48) Консоляцией называется та плата, которую получает четвертый, сдающий, игрок или вистующие, когда они ремизят играющего. Обычно, за каждую недобранную взятку, на игравшего записывают: сдающий по 20 point, а вистующие по десяти каждый; но если вистовал только один, то он записывает все 20, даже тогда, когда он приглашал партнера.

49) За обремизившимся вистующим, сдающий не записывает ничего.

50) За проданного туза (т. е. если в прикупе окажется туз) сдающий записывает на купившего 20 point, а за проданных туза и короля одной масти — 30, и за двух тузов — 40.

51) Когда все игроки пасуют, то разыгрываются „распасы". Выходит с первой попавшейся под руку карты сдающий — все игроки стараются уступить ему эту взятку, но если она уж слишком мала, например, семерка или восьмерка, то взять ее приходится одному из них. Потом сдающий выходит с другой карты и опять игроки стараются уступить взятку друг другу. После того, как разыгран прикуп, ходит игрок сидящий слева от него.

52) Игрок, не взявший при „распасах" ни одной взятки, списывает с игры 10. Это относится и к раздающему. Списывающие с игровой записи за „распасы", курочку не трогают.

53) За каждую взятку, взятую при „распасах", ставится по 2 наверх, т. е. в курочке.

54) В распасовочной игре козырей не существует, но ренонсы делать нельзя. На требуемую масть нужно

давать такую же, если она имеется, а не сбрасывать другую. Сделавший подобный ренонс ставит наверх по 10 за каждую ошибку.

55) Распасовка ничто иное, как проверка раздачи. Она не особенно нравится прижимистым игрокам и тем, которые не прочь иногда подсидеть, т. е. имеющих хорошие карты и пасующих только для того, чтобы подсадить одного из партнеров.

56) Если при „распасах" не взял ни одной взятки тот, у кого игровая запись уже вся списана, он уже не пользуется выигрышем десяти, несмотря на то, что у партнеров еще не вся такая запись списана и есть откуда ее взять, как это делается при сыгранной игре.

57) При „распасах" сносить на требуемую масть, которой на руках не имеется, лучше всего старшую карту короткой масти, а длинные масти с большими фигурами отыграются и без этого. Например: на руках туз-король и две маленькие пики, король и две маленькие бубны, и дама, и две маленькие черви, а выход сделан с трефы. На первый раз лучше всего сбросить короля бубен, а на второй — даму червей. Если после этого придется делать выход, то самый лучший — в бубну или черву. При постороннем ходе в пику надо давать маленькие карты этой масти, и можно быть в полной уверенности, что не дадут ни одной взятки, если только у одного из игроков окажется три пики, но и то вряд ли он додержит их до конца розыгрыша.

58) При игре втроем, карты, лежащие в прикупе, означают масть, которая будет разыгрываться. Первым выход делает игрок, сидящий слева от сдающего, с карты той же масти, что лежит первой в прикупе, а после розыгрыша взятки — с карты той масти, которая лежит второй.

59) Курочкой называется ремиз. Списывается он каждым играющим. Курочка бывает ограниченная и неограниченная.

60) Ограниченная — та, которая записывается не по игре, а заранее обусловлена игроками. Например, игроки условились списывать по 30 и всякий, сыгравший даже простые пики списывает 30. Сыгравший десять бескозырей, тоже списывает 30. Подобная курочка несколько несправедлива.

61) Неограниченная — та, которая снимается по игре, т. е., если сыграно 4 — и с курочки снимается 4, если сыграно 30 — и с курочки снимается 30, сыграно 60 — и с курочки снимается 60.

62) Когда игровые записи у всех кончатся, а на столе останется одна курочка, то игра продолжается с ответственным вистом. Сыгравший игру берет курочку вдвойне, так за игру простые черви — не 10, как прежде, а 20, за семь червей не 20, а уже 40 и т. д. Вистующие за взятки пишут такие же цифры, т. е. за взятку в простых червях 20, в игре семь — 40 и т. д. Обремизившийся игрок или вистующий, при такой игре безразлично ставит за каждую недобранную взятку такую же двойную цифру, т. е. за простые черви 20, за семь — 40 и т. д. Поэтому вистовать под конец пульки нужно очень осторожно.

63) Выставка в Преферансе — каждый сдающий ставит наверх, т. е. в курочку, условную цифру, например 10. Это делается для того, чтобы со стола никогда не сходил ремиз, и каждый обремизившийся игрок платил вдвойне.

64) К Мизерам покупать можно, когда на руках нет ни одной взятки и карты приблизительно такие: пятый туз в масти, туз без фигур и все другие маленькие;

если при всех фосках имеется валет с семеркой или восьмеркой, или дама с одной из таких же карт, то это уже несколько рискованный Мизер и возможен при условии ренонса в какой-либо масти.

65) Можно прикупать к королю с тремя маленькими (остальные должны быть фоски). К валету, десятке и семерке прикупать рискованно; к королю, даме и семерке прикупать совершенно немыслимо, ремиза практически не избежать.

66) Туз, восьмерка и семерка, Мизер не верный, но при тузе, десятке, восьмерке и семерке — Мизер почти беспроигрышный, потому что трудно себе представить четыре карты одной масти у одного из вистующих.

67) Небезопасно играть Мизер при короле, девятке и восьмерке.

68) Играющий Мизер никогда не должен брать взятку.

69) Нарушать это правило имеет смысл только в исключительных случаях, когда какая-нибудь масть расположена так, что четыре карты этой масти, при восьмерке и десятке, находятся у играющего Мизер, а другие четыре той же масти при семерке и девятке, находятся в руках одного из вистующих, и он выходит с семерки, то во избежание двух ремизов, (если семерку перекрыть восьмеркой, то девятку обязательно придется взять десяткой) следует семерку перекрыть самой старшей картой той же масти, и ходить уже с другой безопасной.

70) Вистующие на Мизер обязаны отвечать друг другу, особенно тогда, когда один из них открывает ренонс и хочет сбросить на него старшие карты той масти, в которой играющий Мизер может быть пойман.

71) Если один из вистующих сделает ренонс, а играющий Мизер обремизится, то после проверки факта,

играющий списывает с игры как бы за сыгранный Мизер, а провинившийся ставит следуемую курочку за каждую взятку, взятую игроком. Например, при большом Мизере (объявивший его взял четыре взятки) — сделавший ренонс записывает наверх 40.

72) С той масти, которой у играющего по первому ходу не оказалось, ходить более не следует, чтобы он не снес опасные для него карты.

73) После четвертого или пятого хода вистующим не трудно заметить опасную масть для играющего Мизер и тогда им следует проводить эту масть.

74) В игре с Мизером вистующие должны быть внимательны и строго следить за переговорами и за сбрасываемыми картами, потому что малейший промах вистующего спасает от ремиза играющего.

75) Вистующим на Мизер обязательно нужно приглашать партнера, т. е. играть в открытую.

76) При играх Мизер и Уверт за взятки и консоляции не платят. Так же и сдающий за проданных тузов для Мизерной игры ничего не записывает.

77) Все взятки могут рассматриваться как играющими, так и вистующими.

78) Вистующие при сносе, т. е., сбрасывая карты на козырей или на ту масть, которой не имеется, если нет козырей, должны придерживаться правила: при первом сносе сбросить карту лучшей и сильной масти, а потом могут сбрасывать любые. Это называется показать масть партнеру. Во-первых, он не станет беречь эту масть и без затруднения будет сносить ее, а во-вторых, он будет знать во что ходить. Если вистующие не станут этим руководствоваться, то будут постоянно в ремизе.

79) Масть, которая по предположению есть у играющего, не должна сбрасываться, а должна беречься до конца.

80) Вистующие одинаковую масть не сносят. Каждый сбрасывает масть, показанную партнером. Так если первый вистующий сбросил трефу и указал этим, что трефа у него масть сильная, второй сбрасывает все время трефу, предварительно впрочем, сбросив черву, показав этим свою сильную масть. Тогда первый станет все время сносить черву.

81) Также вистующие сбрасывают масть, которую играющий бьет козырем. Впрочем, смотря по игре и по картам, одну или две таких масти они приберегают для того, чтобы пойти с нее под козыря.

ТАБЛИЦЫ РАСЧЕТОВ В ПРЕФЕРАНСЕ

Их существует четыре. Две первые называются простые, третья — большая, четвертая — десятичная.

Таблица 1

игры:	простая	7	8	9	10
Пики	4	8	12	16	20
Трефы	6	12	18	24	30
Бубны	8	16	24	32	40
Черви	10	20	30	40	50
Бескоз.	12	24	36	48	60

Таблица 2

игры:	простая	7	8	9	10
Пики	4	14	24	34	44
Трефы	6	16	26	36	46
Бубны	8	18	28	38	48
Черви	10	20	30	40	50
Бескоз.	12	22	32	42	52

Таблица 3

игры:	простая	7	8	9	10
Пики	14	24	34	44	54
Трефы	16	26	36	46	56
Бубны	18	28	38	48	58
Черви	20	30	40	50	60
Бескоз.	22	32	42	52	62

Таблица 4

игры:	простая	7	8	9	10
Пики	10	20	30	40	50
Трефы	10	20	30	40	50
Бубны	10	20	30	40	40
Черви	10	20	30	40	50
Бескоз.	10	20	30	40	50

Иногда играют с винтящей таблицей. Счет ее громаден, но зато играют по несравненно меньшей ставке.

игры:	простая	7	8	9	10
Пики	4	8	16	32	64
Трефы	6	12	24	48	96
Бубны	8	16	32	64	128
Черви	10	20	40	80	160
Бескоз.	12	24	48	96	192

При таких громадных суммах, пульку списывают уже не с двухсот или трехсот, как обычно бывает в игре с вышесказанными таблицами, а с 700 или 800.

РАСЧЕТ В ПРЕФЕРАНСЕ

После того, как все игровые записи и все курочки разыграны, играющие подводят итог. Каждый складывает в одну сумму все свои выигрыши на вистах, например: за первым он имеет 1340, за вторым 570, за третьим 2720.

Следовательно:

```
 1340
+ 570
 2720
 4630
```

Потом так же складывает в одну сумму все свои проигрыши, т. е. записи за собой у других игроков. Например, первому он проиграл 690, второму — 1520 и третьему — 1430. Всего:

```
 690
+1520
 1430
 3640
```

Эту сумму, т. е. 3640, вычитает из суммы выигрыша:

```
 4630
-3640
  990
```

Остаток — чистый выигрыш.

Если играли по сотой — выигрыш 10 коп., по двадцатой — 49, по десятой — 99, по восьмой — 1 р. 23 к., по четверти копейки — 2 р. 47 к. и т. д. Дроби при расчете откидываются.

ГУСАРСКИЙ ПРЕФЕРАНС

Этот род Преферанса незанимателен и слишком монотонен. При его игре руководствуются общими правилами обыкновенного Преферанса. Замысловатых игр

не бывает; играется он всегда втемную, т. е. карт никогда не открывают.

В этот Преферанс играть можно только вдвоем.

Колода состоит из 24 карт, следующих по порядку:

Туз,
Король,
Дама,
Валет,
Десятка,
Девятка.

Карты сдаются по десять на игрока и по сторонам откладываются два прикупа, каждый из двух карт.

Каждый игрок, прикупая, может взять только свой правый прикуп.

Торговля между игроками идет в том же порядке, как и в обыкновенном Преферансе, т. е. сперва прикупают к пикам, потом трефам, бубнам, червам, бескозырям, потом к семи пикам и т. д. до десяти бескозырей.

Купивший сносит две карты и объявляет игру. Менее той, к которой прикупал, играть, конечно, не может.

Другой игрок может, по своему усмотрению, пасовать или вистовать. Причем вистовать может один или со своим прикупом.

В первом случае, т. е. вистуя один, он должен, при простой игре противника, взять две взятки, во втором, т. е. с прикупом — четыре. При игре семь — вистующему с прикупом достаточно двух взяток. При игре восемь и девять — вистующему с прикупом достаточно одной взятки. При игре десять — бывает только проверка.

В свою очередь назначающий игру должен взять при игре простой — 6 взяток, при игре семь — 7, восемь — 8, девять — 9, десять — 10. При недоборе взяток ставится ремиз.

В Гусарском Преферансе курочки нет, ремиз не ставится наверх, а отдается прямо вистующему. Например: прикупивший назначил игру черви и остался без двух. Вистующий записывает на него в своей вистовой графе 200, вместо того, чтобы игрок поставил курочку в размере 20. Вистующий записывает по 10 point за взятку. Консоляции приписываются по 20 point за каждую недобранную взятку.

„Распасов" в этом Преферансе не бывает. При обоюдном пасе карты пересдаются очередным сдающим.

Выставки тоже нет.

Таблицы записей те же, что и в обыкновенном Преферансе.

Прикупивший показывает прикуп вистующему.

Виновный в ренонсе подвергается штрафу в размере игры. Партнер делает запись таким же образом, как и за ремиз, т. е. в вистовую графу.

На сегодняшний день правила Преферанса не сильно отличаются от предложенных нами выше, они стали более простыми и имеют меньше вариаций.

Основные отличия заключаются в следующем:

1) Вместо Малого, Большого Мизера и Уверта существует только одна игра — Мизер.

2) Мизер при торговле перебивается игрой девять при любых козырях (впрочем, иногда и игрой девять без прикупа или десять).

3) Игрок, объявивший Мизер, обязуется тем самым не взять ни одной взятки; его противники (после сноса двух ненужных мизерующему карт, в свой ход или, если первым ходит играющий Мизер, после его первого хода) играют в открытую и пытаются отдать максимальное число взяток.

Система записи также несколько видоизменилась: поле для записи, как и раньше, состоит из трех частей — висты, пуля (место для записи очков за удачно сыгранные талии) и гора (курочка, ремизы, штрафы — место для записи очков за неудачно разыгранные партии).

Для удобства записи используют условные соотношения: очки за висты относятся к горе, как 10 : 1; пуля к горе — 2 : 1.

Следующая таблица поясняет цену разных игр:

Игры	Запись в пулю	Запись в гору за каждую недобранную взятку	Запись в гору за каждый недобранный вист	Запись в графу вистов за каждый взятый вист
Шесть П; Т; Б; Ч; Б/К	2	4	2	4
Семь П; Т; Б; Ч; Б/К	4	8	4	8
Восемь П; Т; Б; Ч; Б/К	6	12	6	12
Девять П; Т; Б; Ч; Б/К	8	16	8	16
Десять П; Т; Б; Ч; Б/К	10	20	10	20
Мизер	10	20 (за каждую взятку)	—	—

4) Вист без приглашения („свой“ вист) объявляется только при игре „шесть“ в любой масти.

5) „Свой“ вист может объявить только игрок, сидящий справа от играющего, и только после того, как другой игрок сказал „пас“. В этом случае спасовавший игрок имеет право перевистовать, т. е. взять на себя всю ответственность за висты, игрок же, сказавший „свой“ вист автоматически считается спасовавшим.

6) „Свой“ вист не разыгрывается, а игры и висты записываются сразу же.

7) При торговле вместо полных названий игр: шесть пик, шесть треф, шесть бубен и т. д., обычно говорят, соответственно: раз, два, три и т. д.

8) Вист бывает „джентльменским“. В этом случае все отобранные взятки делятся поровну между вистующим и пасующим. В противном случае, пасующий получает очки только за взятки, отобранные от играющего сверх нормы, а вистующий, кроме этих же очков, записывает и за остальные взятки.

9) Когда вистуют оба партнера, они не могут смотреть карты друг друга, и розыгрыш идет „стоя“. В этом случае каждый вистующий обязуется взять при игре „шесть“ — по две взятки, при игре „семь“, „восемь“ и „девять“ — по одной (в более „мягких“ вариантах Преферанса при игре „семь“ достаточно двух взяток на обоих вистующих, при игре „восемь“ — одной взятки на обоих вистующих).

10) Если все три игрока при торговле сказали „пас“ и сыграли „распасы“, то в следующую сдачу они не имеют права начинать торговлю с игры, менее чем „семь“ в любой масти. Если такая игра сыграна (т. е. играющий записал в „пулю“ стоимость игры), то тем самым сделан выход из „распасов“, и в следующий раз торговля начинается обычным образом. В противном случае (т. е. если снова объявлены „распасы“) за каж-

дую взятку на „распасах“ в „гору“ пишут не два, как в первый раз, а четыре, при третьих подряд „распасах“ и более каждая взятка — шесть в „гору“.

11) Играют обычно на время, или до достижения кем-либо из играющих заранее определенной записи в „пуле“.

ПИКЕТ

Пикет одна из стариннейших игр, пользовавшаяся когда-то громадным повсеместным успехом. Эта игра крайне спокойная, методичная, но тем не менее чрезвычайно увлекательная, потому что требует искусства, ловкости и главное — ума. Несмотря на простоту процесса покупки, розыгрыша и записи, Пикет очень замысловат, в чем главным образом и состоит его занимательность.

Первое правило для пикетного игрока, — это внимание и расчет. Каждая ошибка приносит огромный убыток, каждый промах служит на пользу противника. Чтобы играть в Пикет нужно быть хорошим игроком, иначе грозит явный проигрыш и игра сама по себе не доставит никакого удовольствия. Только та партия Пикета интересна, в которой партнеры одинаково сильны.

Лучшим Пикетом считается тот, в котором участвуют только два игрока. Вариации для трех и четырех игроков существуют, но встречаются редко.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1) Используется колода в 32 карты. Порядок карт обычный, т. е. туз, король, дама, валет, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

2) Обычно играют в две колоды, т. е. каждый игрок сдает своей колодой.

3) Карты снимаются противником.

4) Раздача определяется по картам перед началом каждого Королика.

5) Карты сдаются по 12 каждому. Остальные восемь карт служат для прикупа и распределяются так: пять откладываются направо, три — налево. Левый прикуп принадлежит сдающему, правый — противнику.

6) Если при раздаче откроется какая-нибудь карта, принадлежащая сдающему, то карты не пересдаются. Если же откроется карта противника и он еще не видел своих карт, то пересдача зависит только от его желания; открытая карта прикупа всегда обязывает к пересдаче.

7) Карты сбрасываются с рук перед взятием прикупа и после этого пользоваться сброшенными картами нельзя. Не следует сбрасывать карты из разных мастей. Длинные масти следует удерживать, чтобы с помощью прикупа можно было бы составить из них игру. Также не бесполезно иногда удерживать фигуры, так как одинаковые по значению фигуры могут быть в прикупе и образовать игроку четырнадцать или, по крайней мере, три.

8) Главная цель — составить себе кварты, терцы или четырнадцать. Если игрок предполагает у противника более длинные масти или четырнадцать на старших онерах, то следует сносить даже тузов, чтобы удержать за собой карты и не дать противнику составить шестьдесят или девяносто. Первым прикупает тот, кому принадлежит прикуп из пяти карт; раздающий прикупает вторым, он может пользоваться недокупленными картами партнера.

9) Первый игрок может прикупать не менее трех карт, т. е. оставлять на столе не более двух, которые

обязательно переходят к раздающему. Если же последний найдет для себя невыгодным воспользоваться всем прикупом, т. е. пятью картами, то он может взять только три карты, включая оставшийся прикуп своего партнера.

10) Игроки имеют право совсем отказаться от прикупа; в этом случае никто из них чужим прикупом не пользуется.

11) Каждый имеет право смотреть недокупленные карты.

12) Если сдающий по ошибке сдаст тринадцать карт вместо двенадцати, то сдача признается правильной или неправильной по решению его партнера.

13) Если первый играющий, получивший тринадцать карт, подобную сдачу признает правильной, то он сносит пять карт и прикупает только четыре. Если ему нужно прикупить три карты, то сносит четыре, две карты — сносит три.

14) Если тринадцать карт у сдающего, он сносит три и берет только две.

15) Два раза сносить нельзя. Также нельзя смотреть карты прикупа до сноса.

16) Когда снесли меньше карт, чем следует, то ошибку можно исправить, пока не тронут прикуп. В противном случае снос продолжать нельзя.

17) Когда у одного из играющих окажется при розыгрыше больше карт, чем следует, и причиной этого будет неправильный снос, то он играет в молчанку, то есть он не считает своих взяток. Противник же считает свои взятки вдвойне.

18) При сносе нужно удерживать самую сильную масть, потому что выгоднее иметь сорок одно очко в одной масти, нежели сорок четыре в другой, в которой нельзя рассчитывать на квинту.

19) Счет в Пикете изменяется двояко, и это двойное изменение называется **Пик** и **Репик**.

Пиком называется счет, при котором игрок, сосчитав на руках известное число очков, делает выход и досчитывает до тридцати, тогда вместо тридцати говорят шестьдесят и продолжают счет с этой цифры. Счет этот, а также и последующий, возможен только в том случае, если противник ничего не объявляет.

Репиком называется счет, при котором не начиная еще ходить, кто-нибудь из играющих насчитывает на руках тридцать. Тогда вместо тридцати прямо говорит девяносто.

20) После взятия прикупа игроки начинают хвалиться своими картами, т. е. объявлять свои счета. Первый игрок указывает число карт своей самой длинной масти. Если противник имеет по сравнению с ним меньшее число карт, то он говорит, что они годятся. Если число карт у играющих одинаково, то говорится „равны", и каждый считает очки на своих картах. У кого очков окажется больше, тот имеет преимущество. При одинаковом числе очков, карты не берутся в расчет. Точно также не считаются одинаковые терцы, кварты, квинты и т. д.

21) Туз имеет одиннадцать очков, фигуры — десять, остальные карты имеют свое обычное значение.

22) Торговля, как сказано выше, всегда начинается картами, т. е. их числом. Квинты имеют следующий счет: пять карт одной масти, идущие подряд, считаются за пять и пятнадцать, итого — двадцать; шесть — за шесть и шестнадцать, итого — двадцать два; семь — за семь и семнадцать, итого — двадцать четыре; восемь — за восемь и восемнадцать, итого — двадцать шесть.

23) После этого хвалятся квартами и терцами, потом четырнадцатью, т. е. какими-нибудь четырьмя картами различных мастей, но одинакового значения, тремя картами различных мастей, но одинакового значения, и, наконец, тремя картами. Все карты, которыми хвалится один из игроков должны быть выложены на стол при первом требовании противника.

24) Если у одного игрока имеется четырнадцать на тузах (т. е. если у него все четыре туза), то другой не может уже считать четырнадцать королей, или дам, и пр. Но первый игрок при своих четырнадцати может считать даже четырнадцать десяток, или валетов и пр. Старшинство четырнадцати уничтожает все подобные счета у противника и дает право игроку считать не только свои младшие четырнадцать, но и три дамы, три валета, три десятки...

25) Ниже десятки четырнадцать не считается, так же как и три.

26) Три туза считаются старше трех королей. Следовательно тот, у кого на руках три туза, может считать и трех дам, и трех валетов, и трех десяток.

27) Но четыре десятки или валета и пр. старше трех тузов, королей и пр.

28) Случаи, в которых хвалеж не годится, следующие:

Карты перебиваются большим числом карт так: четыре перебиваются пятью, пять — шестью, шесть — семью и т. д.

При равенстве квинт и при неравенстве карт, считается только большее число карт, а квинты, кварты и терцы, находящиеся при них, исчезают и не считаются. Например, у одного из игроков пять и пятнадцать, а у другого такие же ровные пятнадцать и шесть карт —

считаются только шесть карт. Или: у одного игрока шесть неровных карт, а у другого пять ровных, первый считает шесть, а второй — пятнадцать.

Терц-мажор перебивается простым квартом, идущим даже от десятки.

Если один игрок остановит другого каким-нибудь хвалежем, то ни пик не репик существовать не могут и счет идет, не возвышаясь ни до шестидесяти, ни до девяноста.

29) Игрок, не имеющий на руках ни одной фигуры, объявляет себя с „белыми" картами и считает за них десять очков. Эти десять очков считаются прежде всего для того, чтобы перебить противнику счет пик или репик.

30) Каждый игрок, начиная ходить, ведет свой счет от того числа, которое у него получилось при первоначальной оценке карт. Если игрок не имел никакого счета, то начинает с единицы. Например: у одного игрока было восемнадцать, у другого шесть, первый игрок, делая выход, считает девятнадцать, при следующем выходе двадцать и т. д. Второй, взяв взятку, считает семь, потом, делая выход, восемь и т. д.

31) Каждый прибавляет к своему счету по единице за каждую взятку и за каждый выход.

32) Для того, чтобы сделать пик, необходимо ходить первым, но для репика это не обязательно.

33) Если играющий объявит то, чего у него нет и не поправит своей ошибки до хода, он ничего не может считать в эту игру и, следовательно, играет в молчанку, т. е., ни за взятки, ни за карты счет не ведет.

34) Если кто-нибудь из игроков забыл похвалиться чем-либо, и вспомнил об этом уже после первого выхода, то он не вправе поправить своей ошибки и карты

его противника остаются в том же счете, как были сосчитаны при переговорах.

35) При ходах, на масть следует сносить карты требуемой масти. За неимением ее — какую угодно.

36) Если ошибочно снесена не та масть, которую требуют, то можно взять эту карту обратно, чтобы переменить ее на карту требуемой масти.

37) Игрок, взявший последнюю взятку, считает за нее не единицу, а четыре.

38) Игрок, взявший все двенадцать взяток, и предупредивший об этом противника до первого выхода, прибавляет 80 к своему счету и это называется открытым капотом. Взявший же все взятки и не объявивший об этом, т. е. взявший их случайно, прибавляет только 40 и это называется сделать капот.

39) При капоте за последнюю взятку три лишних очка не прибавляют; также не прибавляют десять за лезу.

40) Лезой называется взятие игроком более шести взяток. За это он прибавляет себе десять.

41) Карты, которые были все в счете, называются cartes blanches и за них прибавляют 20.

42) Квинтой называется пять карт, идущие подряд, например: туз, король, дама, валет, десятка.

43) Квартой называется четыре карты, идущие подряд.

44) Терцом называются три карты, идущие подряд.

45) Если кварт или терц начинаются от туза, то они имеют название кварт-мажора и терц-мажора. От короля, дамы или др. говорится так: кварт от дамы, терц от короля и т. п.

46) По окончании розыгрыша счет играющих вычитается один из другого. Так у одного игрока 54, у

другого — 21, первый вычитает очки второго, получает в итоге 33 и записывает их на столе. По окончании второй игры, поступив таким же образом, записывает 48, например второй игрок. Тогда он вычитает прежнюю запись игрока 33 и записывает у себя 120 сбоку. Партия состоит из шести игр, после каждых двух производится подсчет. Пример записи.

Запись одного игрока.
33
65
130
22
120

Запись другого игрока.
48
120
37
6

Это запись полной партии. Сбоку записывается остаток вычитания с прибавлением сотни. Каждые две игры называются королики.

Например, у первого игрока во втором королике было 65, а у второго — 37, первый, вычитая из своей записи эту цифру, получает 28, ему следовало бы записать 128 сбоку, но так как в этих короликовых записях счет должен быть круглым, то он записал 130. Единицы на концах переходят в десятки.

По окончании шести игр (или трех короликов) игроки подводят записи следующим образом:

33	48
+ 65	+ 37
22	6
120	91

Сложив игровые записи, вычитают меньшую сумму из большей:

```
  120
— 91
   29
```

Первый игрок прибавляет к этой сумме сотню и у него получается 130, которые он приписывает к своим короликовым цифрам. Всего у него получается:

```
  130
+ 120
  130
  380
```

Из этой суммы вычитается короликовая запись второго игрока:

```
  380
— 120
  260
```

И этот остаток — чистый выигрыш.

Играя по одной копейке point, первый выигрывает 2 р. 60 к., по десятой — 26 к., по двадцатой — 13 к., и т. д.

47) Когда в какую-либо игру оба партнера будут иметь одинаковый счет, т. е. если у одного будет 26 и у другого 26, то это называется рефетом и следующий королик идет двойным счетом. Так: две следующие игры записывают в игровую запись вместо следуемых, например, 45 — 90, вместо 73 — 146 и т. д.

48) Рефет обозначается нулем. Для окончания королика он существен. Например, у игрока перед рефетом было записано 32, сыграв рефет этот игрок приписывает ноль и подводит итог королика как бы по окончании двух игр:

```
 32
  0
130
```

Затем следующие две игры идут уже увеличенным счетом.

49) Если рефет получится в последней или предпоследней игре, когда полного королика не остается, то он переносится на следующую партию.

50) За сквозную запись противника партнер приписывает себе 100 point. Если в продолжение целой партии игрок не запишет у себя ни одной цифры, то это называется сквозной записью.

НОРМАНДСКИЙ ПИКЕТ

Играется втроем. Колода используется такая же, как и для обыкновенного Пикета, т. е. в 32 карты.

Сдают по очереди. Первый выход всегда принадлежит игроку, сидящему налево от сдающего.

Карты сдаются на троих, по десять карт каждому.

Прикуп состоит из двух карт и пользуется им сдающий.

Прикупать нужно обе карты, одну нельзя. Сдающий может отказаться от прикупа, но партнеры прав на прикуп не имеют.

Правила, переговоры, счета и записи в этом Пикете совершенно такие же, как и в обыкновенном.

Сдающий начинает торговлю первым.

Игрок, сосчитавший, не делая хода, до двадцати, говорит прямо с этой цифры девяносто; сосчитав при ходах до двадцати, говорит шестьдесят.

Игрок, взявший наибольшее число взяток прибавляет десять за лезу.

Так как капот в этом Пикете случается часто, то за него пишут только двадцать point.

Обычно, перед началом игры уславливаются до какой цифры должна доводиться партия. До ста, полутораста или двухсот. Игрок, достигший первым определенной цифры, выходит из игры, а двое оставшихся продолжают играть. Последний, не набравший требуемой суммы очков, проигрывает и первому, и второму игроку.

Королики так же состоят из двух игр.

ВИСТ

Вист одна из старинных игр, имевшая и до сих пор имеющая массу поклонников. В своей основе Вист чрезвычайно умен, занимателен и интересен настолько, что нет кажется ни одной игры, из изобретенных в последнее время, которая не была бы тонким намеком на него. Вист — национальная английская игра.

Эта игра требует осторожности, внимания и памяти, потому что каждый игрок обязан следить за ходами и сносом своих партнеров, за ренонсами, за приглашениями и прочим.

В Вист играют вчетвером, (это — самая настоящая и верная партия), вдвоем и втроем; в последних двух случаях с болваном, т. е. с открытыми картами, пополняющими недостающее число игроков. Можно играть впятером и вшестером, но в этом случае в каждом робере один или двое должны быть выходящими, совершенно в том же порядке как и в Винте, в описании которого приведены таблицы для различного количества игроков.

Законы и правила этой игры одинаковы для любого числа играющих, поэтому в описании их мы будем придерживаться средней партии, т. е. в четыре партнера.

1) Игра разделяется на две партии и двое игроков играют против двоих, так же, как и в Винте.

2) Играющие вместе и сидящие друг с другом vis-a-vis называются партнерами.

3) После каждого робера обязательна пересадка, т. е. игроки меняются партнерами.

4) Партнеры не могут играть один с другим по желанию, а каждый играет с тем, с кем определит карта, вынутая из колоды.

5) Младшая карта играет с младшей, старшая — со старшей.

6) Первым сдает тот, кто выбирает место, т. е. у кого самая младшая карта.

7) Колоду снимает противник, сидящий направо от сдающего.

8) Карты сдаются все до одной. Сдача начинается с партнера, сидящего с левой стороны.

9) Самая последняя карта открывается сдающим и остается на столе на некоторое время. Эта карта определяет козырь.

10) Раздающий, увидевший или показавший последнюю карту (козыря) раньше времени, теряет право сдачи.

11) Никто во время сдачи не должен ни смотреть, ни собирать своих карт.

12) Карта, открытая во время сдачи до объявления козыря, обязывает к пересдаче.

13) Игра, сданная не в очередь, считается действительной, если это обстоятельство не замечено вовремя и козырь уже открыт.

14) Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему налево от раздающего, следующие — взявшему взятку.

15) Каждый игрок обязан сносить требуемую масть, но не обязан ее перебивать.

16) Не имея на руках требуемой масти, можно сносить карты другой масти по своему усмотрению или перебивать ее козырем.

17) Взятка берется тем, кто положит самую старшую карту.

18) Произвольный ренонс, т. е. когда игрок, имея требуемую масть не даст ее, а сбрасывает другие масти

или перебивает козырем — штрафуется на пять point в пользу противника, или на три взятки, которые контр-партнеры могут взять себе.

19) Ренонс не считается до тех пор, пока взятка не закрыта, но противники могут тотчас же потребовать, чтобы игрок, допустивший ошибку, положил или старшую или младшую карту, требуемой масти.

20) Игрок имеет право спросить своего партнера, не дающего требуемой масти, не ошибается ли он. Этим он слагает с себя штраф, а за все со всеми последствиями отвечает один провинившийся.

21) Если кто-то ходит не в очередь, то противники имеют право или признать карту или требовать, чтобы партнер ходил с известной масти.

22) Если игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий может сбросить карту раньше своего партнера; эта ошибка со стороны третьего непоправима.

23) Если один из игроков каким-нибудь образом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать талию, или потребовать новой сдачи.

24) Если игрок снесет умышленно или невзначай несколько карт на одну взятку, то противники имеют право заставить его оставить на взятке ту или другую карту, по их усмотрению.

25) Картами, открытыми до окончания игры, распоряжаются противники.

26) Смотреть можно только две последние взятки.

27) Ход предпочитается от длинной масти, или от рядовых карт; например, имея даму, валета, десятку, нужно ходить с дамы.

28) От туза с маленькими, следует идти сперва с маленькой, потом с туза.

29) Имея третьего или четвертого короля в масти, нужно идти с меньшей карты. От второго короля ходить не следует.

30) От третьей дамы ходить можно только в исключительных случаях, если на других мастях лучших карт нет.

31) Если партнер вышел с какой-нибудь масти, то взяв взятку, нужно ему отвечать (ходить) в нее же.

32) Но если есть своя сильная масть, то следует сперва сходить с нее и потом уже отвечать в масть партнера.

33) Имея сильную масть, нужно ходить с самой старшей карты, или с самой младшей, но никоим образом не со средней.

34) Имея на руках не более трех козырей, козырять не следует, пока этого не захочет партнер.

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

36) Под козырь также выгодно ходить, если противники пробовали козырять. Это показывает, что у них много козырей, а поэтому вместо того, чтобы свои козыри уходили на их онеров, лучше брать ими взятки.

37) Когда на руках хорошая масть, то непременно нужно козырять для того, чтобы противники не могли ее бить козырями.

38) Если на руках четыре или пять козырей, то ходить следует с них.

39) Не следует делать выход с той масти, в которой имеется туз и дама. Следует дождаться выхода в эту масть своего партнера или противников и тогда прорезать дамой.

40) На карту, с которой вышел партнер обязательно нужно снести самую старшую.

41) Но если партнер пойдет с короля, а у вас на руке туз, то перебивать его не нужно.

42) Если партнер выйдет с дамы, а у вас на руках имеется туз, то, если этот ход будет сделан в начале игры, следует сбросить на даму фоску, если же в конце — то перекрыть.

43) С мастей, которых нет ни у одного из противников, ходить не следует.

44) Ходить со второй дамы или со второго валета в масти, следует только тогда, когда на руках нет никакой игры.

45) Когда, по-видимому, игра разделилась между всеми четырьмя игроками, то бывает не бесполезным скрывать свою игру.

46) Но если игра хороша у вас и у вашего партнера, то следует разыгрывать ее как можно понятнее и яснее.

47) Отвечать в масть противников никогда не нужно.

48) Ходить с тринадцатой карты нельзя, если не все козыри вышли.

49) Не следует делать выход с одиночной карты, это может ввести в заблуждение партнера. Гораздо лучше, имея на руках одиночную карту, ждать выхода в нее противников. Тогда второй заход в эту масть можно будет взять козырем.

50) Когда один из игроков показал, что у него сильна такая-то 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, может случиться так, что оба партнера станут перекрывать козырями масти, в которых у них ренонсы.

51) Имея четырех козырей, не следует перекрывать ими карты, которые по всей вероятности, может взять партнер.

52) Но, имея менее четырех козырей, и без онеров, подобные карты нужно бить козырем

53) Имея две ровные карты, например, короля и даму, ходить следует со старшей, т. е. с короля, но класть на взятку при постороннем ходе следует даму.

54) Имея туза и короля, следует выходить сначала королем, чтобы показать этим партнеру, что туз находится в вашей же руке.

55) При коронке, т. е. тузе, короле и даме, первый выход должен быть с дамы.

56) Тринадцатую карту перекрывать козырем не следует, если вы сидите не последним.

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

58) Первая карта, сбрасываемая партнером бывает всегда от его слабой масти и потому в эту масть ходить не следует.

59) Главное условие игры Вист — внимание к выходам, как своего партнера так и противников. Непременно нужно помнить двадцать шесть карт (свои и партнера), которые необходимо угадывать, причем всегда более вероятно что из десяти случаев найдется только четыре, в которых у игрока, сидящего налево будет высшая карта той масти, с которой делает выход игрок, сидящий направо. Также всегда следует надеяться, что у партнера есть по крайней мере две довольно значительные карты той масти, которая у вас слаба.

60) В Вист играют в две колоды, каждая состоит из 52 карт.

61) Порядок карт следующий: туз, король, дама, валет, десятка, девятка и т. д. до двойки.

62) Первые пять карт, т. е. фигуры: туз, король, дама, валет и десятка называются онерами.

63) Счет онеров таков: все пять фигур, находящиеся у одного игрока или разделившиеся у двоих партнеров — составляют 5 онеров, и записывается за них 5 point, за четыре онера записывается 4 point, за три — 2.

64) Карты сдаются по одной.

65) Все игроки сдают по очереди.

66) Игрок, совершивший ошибку при раздаче карт лишается права сдавать и передает право сдачи следующему за ним игроку.

67) После окончания партии, т. е. первой половины робера, тот, кому приходится сдавать, имеет право переменить колоду.

68) Взятки собирает один из партнеров каждой стороны, так же, как и запись ведется одним из игроков.

69) Если у кого-нибудь из играющих упадет на стол карта лицевой стороной, то противники вправе требовать, чтобы она оставалась все время открытой и ходить или положить ее на взятку тогда, когда они этого пожелают.

70) Робер состоит из двух партий.

71) Сторона, окончившая две партии подряд, или две из трех, выигрывает робер.

72) К окончанию партии приписывают 5 point, к окончанию робера — 10.

73) Игрок, ведущий записи, проводит мелом горизонтальную линию, над которой записывает онеры, коронки, штрафы, а внизу отмечает взятки (леве).

74) Для того, чтобы окончить партию следует в нижней записи иметь цифру 10, или иначе говоря, нужно взять пять леве.

75) За каждую лишнюю взятку (леве), взятую свыше шести законных, записывается по 2 point.

76) Двенадцать взяток, взятые одною из сторон, называются малым шлемом и за это приписывается, кроме

12 за леве, еще 10 point к онерам. Тринадцать взяток называются большим шлемом и кроме 14 за леве, приписывается к онерам 20.

77) Проигранные партии пишутся над чертой, а выигранные — под чертой. Например:

34

эта запись принадлежит к проигравшей стороне, а к выигравшей:

12

78) Чтобы выиграть полный робер необходимо выиграть две партии, а поэтому если какая-нибудь из сторон выиграет партию хотя бы и с нулем, т. е. при подсчете у них окажется меньше, чем у противников, то все-таки партия остается за ними. Например записи были:

10	3
4	2
5	5
10	6
4	6
4	5

В общей сложности: у первых 37, а вторых — 27. За вычетом 27, у первых остается 10. Эту сумму записывают наверх:

10

а вторые, окончившие партию пишут:

0

79) За коронки записывается: туз-король-дама не козырные — 5 point, козырные — 10; туз-король-дама-валет не козырные — 10, козырные — 20; туз-король-дама-валет-десятка не козырные — 20, козырные — 40; от туза до восьмерки не козырные — 25, козырные — 50 и т. д. до двойки включительно, прибавляя к каждой лишней не козырной карте по 5 point, а к козырной — по 10.

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

81) Можно играть в Вист вдвоем, т. е. с двумя болванами. Счета и правила совершенно такие же, как и в Висте для четверых.

82) Играют Вист без козырей. Эта игра тоже не лишена интереса. Онерами в ней считаются тузы. Коронки считаются все как козырные, т. е. имеют двойной счет.

HUMBUG (Вист вдвоем)

Этот род Виста играется по всем правилам обыкновенного и записи его ведутся в том же порядке.

Открытых карт (или болванов) не существует.

Карты сдаются на четыре кучки, в тринадцать карт каждая.

Игроки садятся vis-a-vis.

Рассмотрев свои карты, каждый игрок решает играет он на своих картах или сбрасывает их и покупает другие.

В последнем случае он берет карты, лежащие от него направо.

После этого он не имеет права пользоваться своими сброшенными картами или взять их обратно на руки, а эти купленные сбросить.

Козырем пользуется сдающий, но если он вздумает переменить карты, то лишается его.

Игрок, не менявший своих карт не может смотреть игру, лежащую от него справа; нельзя также смотреть и сброшенные карты.

За онеры пишется, как и в обыкновенном Висте, т. е. за пять — 5 point, за четыре — 4, за три — 3, за два — 2. Но последнее считается только тогда, когда у одного игрока их два, а у другого только один или совсем его нет.

Humbug играется и без козырей. Онерами считаются тузы.

Этот род Виста для двоих представляет больше интереса, нежели Вист с двумя болванами.

Коронки, как в козырной, так в бескозырной игре, имеют обычный счет.

Шлем тоже считается, и малый, и большой.

Самовольные ренонсы преследуются или отбиранием трех взяток, или штрафом 5 point, по желанию игрока.

Первый ход принадлежит партнеру сдающего.

Сдача производится по очереди.

Играют обыкновенно двумя колодами.

МУШКА

Мушка издавна пользуется симпатией игроков, как игра вполне приятная и чрезвычайно интересная. Занимательность ее заключается главным образом в ее разнообразных видоизменениях и усовершенствованиях. Она не азартна и необременительна для карманов любителя карточной игры. Мушка незамысловата и неутомительна; правила ее кратки и просты. Вдумываться, сосредотачиваться, что-либо запоминать, словом углуб-

ляться в игру в ней не нужно. Это одна из тех легких игр, в процессе которой можно поддерживать посторонний разговор и которой не помешают ни звуки музыки, ни пение, ни разговор присутствующих. Счета и записи тоже в Мушке несложны.

Мушка имеет много вариантов и каждый вариант имеет свое характерное название: Лентюрлю, Памфил, Шутиха, Мистигри и Копилка. Основа во всех этих видах Мушки одна и та же; вся разница в значении мастей и некоторых фигурных карт.

МУШКА

В Мушку играют от трех до шести человек, в исключительных случаях до семи.

Если играющих только трое, то колода употребляется в 32 карты, если четверо — то в 36; при большем же количестве играющих — в 52 карты.

Места занимают по картам. Игрок вынувший самую младшую карту сдает первым.

Сдача производится поочередно каждым игроком и идет обычным порядком, т. е. слева направо.

Сдают по пять карт каждому игроку, раздавая их по одной карте, но не все пять одновременно.

Козырь вскрывается сдающим и кладется на середину стола.

Каждый игрок, в соответствии со своими картами может прикупать нужное ему количество карт, или идти на своих, или пасовать, если только у него нет на руках туза пик.

Покупают игроки поочередно.

Каждый играющий ведет свою запись:

Игрок перед собою проводит линию и пишет под ней цифру 25, с которой на всем протяжении игры и списывает.

Выигрывает тот из играющих, который первым спишет вышесказанную цифру. Выигрывает он у каждого игрока обязательно. Цифру выигрыша он записывает до окончательных расчетов в стороне.

Примеры выигрыша: у первого игрока слева осталось не сыгранными 9 point, у второго — 16, у третьего — 2. Выигравший складывает эти цифры в одну сумму и записывает на стороне + 27. Каждый проигравший в свою очередь отмечает у себя проигрыш минусом, т. е. первый пишет у себя на стороне - 9, второй - 16 и третий - 2. Если в следующую пульку выигравший проиграет, например 8, он вычитает эту цифру из своей записи 27, т. е. оставляет у себя + 19. Выигравший же в эту следующую пульку (предположим что это был второй) в общей сложности 38, вычитает свой минус 16 и пишет у себя + 22. Вторично проигравший, свои минусы увеличивает новым проигрышем. Таким образом счета ведутся до самого окончания игры. Играют разумеется по различной цене и по одной копейке каждый point, и по две, и по три и более*.

Если игрок которому для выигрыша Мушки осталось списать всего-навсего 1 или 2 point, следовательно, взять одну или две взятки, по рассеянности возьмет лишнюю; то он теряет право на выигрыш. В этом случае он обязан снова поставить цифру 25 и снова ее списывать, остальные же игроки продолжают игру с прежней записью.

---

* Играют Мушку и по другим расчетам. Например так: уславливаются, что каждый проигравший платит выигравшему известную сумму 10 или 20 копеек. Если играют шесть человек, то выигравший получает 50 копеек или 1 рубль, если пять человек, то 40 или 80 копеек и т. д. Разумеется такой расчет представляет меньше интереса нежели вышесказанный, но зато в нем прост расчет и главное без всяких записей.

Каждая взятка считается за одно point. Тот, кто возьмет, например, две взятки, списывает со своей игровой записи два point, т. е. если у него было 18, он эту цифру зачеркивает и пишет под ней 16.

Игрок обремизившийся, т. е. не взявший ни одной взятки приписывает известную цифру к игровой записи. Так, например: если он ставит ремиз 5, то к имеющейся у него цифре 15, прибавляет 5, что вместе составляет уже 22.

Игрок, имеющий туза пик на руках, несмотря ни на какие карты не имеет права пасовать.

Играющий с тузом пик на руках прибавляет к своим взяткам цифру 5 несмотря даже на то, что этот туз пик был побит. Таким образом, взявший две взятки списывает в записи уже не два, а семь. Но если туз пик козырный, то имеющий его, к своим взяткам прибавляет 10 point. Так что за две взятки игрок записывает 12.

Если же туза пик побьют и имевший его не возьмет ни одной взятки, ставится ремиз 10 point.

Игрок, не имевший туза пик и не взявший ни одной взятки, ставит ремиз только 5 point.

Первый выход принадлежит всегда тому, кто сидит налево первым от сдающего. Последующий — взявшему взятку.

На вышедшую масть следует сбрасывать карты той же масти, а при неимении перебивать ее козырем. За несоблюдение этого правила равно как и вообще за ренонс, провинившийся ставит ремиз по 5 point за каждый промах.

При выходе игрока с туза пик, другие игроки, не имея пиковой масти, бьют его козырем.

Пиковый туз имеет преимущество перед всяким козырным (т. е. трефовым, бубновым и червовым), если

один из игроков сделал выход с козырного туза, то пиковый туз может его перебить; другого же никакого козыря он не бьет, поэтому с пикового туза, как и с туза козырного, ходить нужно осторожно.

Если же с козырного туза не ходили, но им перекрыта взятка в средней руке, то туз пик перед ним бессилен.

Пиковую масть сносить всю не следует, а необходимо оставить хотя бы одну карту для выхода; подобным выходом можно заставить партнера снести пикового туза и дать возможность одному из игроков, не имеющих пиковой масти, побить этого туза козырем.

При покупке следует сбрасывать длинную масть или младшие карты. Оставлять тузов и надеяться на них как на взятку нельзя. Лучше всего оставлять на руках только одних козырей и прикупать к ним.

Засдача, или открытая сдающим случайно карта, принадлежащая одному из игроков или неверное распределение их между играющими, обязывает к пересдаче.

МУШКА-ЛЕНТЮРЛЮ

Мушка-Лентюрлю не сложна, но много интереснее обыкновенной Мушки.

Для игры употребляют колоду в 52 карты. Число игроков от трех до семи человек.

В этой игре имеют особое значение пять карт: семерка бубен, туз пик, дама пик, валет треф и король червей, которые обыкновенно берутся из другой колоды и раскладываются на столе в следующем порядке:

дама пик		туз пик
	семерка бубен	
король червей		валет треф

Эти пять карт и называются Лентюрлю.

Каждый игрок перед началом игры должен внести на Лентюрлю известную сумму денег. Разумеется, все игроки вносят по равной части; например, по 5 копеек. Предположим, что игроков было пять человек, следовательно, на Лентюрлю внесено ими 25 копеек, которые раскладываются на карты таким образом: на семерку бубен кладется 7 копеек, на даму пик 3 коп., на туза пик 4 коп., на валета треф 5 коп. и на короля червей 6 коп.

Карты играющим раздаются по одной. Так: если играющих трое, то каждому по 15 карт, а 7 карт остаются для прикупа и откладываются в сторону; если играющих четверо, то каждому дается по 12 карт, а в прикупе оставляются 4; если играющих пятеро, то по 9 карт, а в прикупе — 7; если играющих шестеро, то по 8 карт, а в прикупе — 4; если играющих семеро — по 7 карт и в прикупе — 3; если же играющих 8 человек, что допускается в редких случаях, то по 6 карт и в прикупе — 4.

В Лентюрлю старшей картой считается король, а туз — младшей.

Козырей в этой игре нет и масти при розыгрыше не соблюдаются. Карты игроками выкладываются последовательно; т. е. на туза кладут двойку, на двойку — тройку, на тройку — четверку, на четверку — пятерку и т. д. включительно до короля.

Первый выход принадлежит всегда сидящему слева от сдающего. Ходить он имеет право с любой карты, стараясь как можно больше сбыть своих карт.

Выгоднее всего ходить с карты рядовой, т. е. такой, которая имеет за собой последовательные карты. Например: если у игрока на руках имеется восьмерка, девятка, десятка и остальные карты разбитые, то ему выгоднее всего выйти с восьмерки, потому что на нее

он имеет право положить девятку и десятку. Но если бы, например у него был валет, он мог бы положить и валета; таким образом он сразу сбывает с рук несколько карт.

После него правом положить карту или карты пользуется следующий за ним игрок. Например, на десятку следующий игрок может положить валета, но если найдется дама, то и даму, а имея короля, то и короля. Но если у него один только валет или вовсе нет последовательной карты, он может прикупить по своему желанию одну или две карты, или же спасовать и позволить следующему играющему перекрывать эту взятку.

Карты накладываются друг на друга до тех пор, пока не дойдет очередь положить кому-нибудь короля.

Перекрывший королем забирает себе все деньги, положенные на пять карт Лентюрлю и, кроме того, каждый игрок выплачивает ему, по предварительно сделанному условию, известную сумму денег. Например: если условились играть по 10 коп., то каждый проигравший выплачивает выигравшему эту цифру. Но много интереснее игра по очкам: всякий игрок выплачивает выигравшему столько копеек (если играют по копейке очко), сколько очков окажется в оставшихся на его руках его картах. Причем счет картам ведется по их стоимости, кроме туза, который считается за одно очко и фигур, которые имеют цену каждая по 10-ти очков.

После того, как одним из игроков взята взятка королем, игра кончается. При новой сдаче, каждый игрок опять вносит известную сумму на Лентюрлю.

Желающий может прикупить, но не более двух карт одновременно.

Прикупать, разумеется, следует только тогда, когда для окончания игры не хватает на руках дамы или короля, или даже валета. Например: очередь выкладки карт дошла до вас. Последняя карта кучки — десятка, следовательно вам нужно положить валета, а у вас на руках имеется дама и король, а валета нет. В этом случае нужно идти за покупкой: если попадется в двух прикупленных картах валет, то Лентюрлю выиграно вами. Так же следует прикупать и даму, если валет на вскрышке, а у вас на руках находится король. Прикупать следует и короля, если вы успели снести несколько карт до дамы. Две карты, т. е. валета и даму или даму и короля прикупить трудно, а поэтому надеяться на них в прикупе нет смысла.

Играют в Лентюрлю и по-другому. Выигрывает не тот, кто берет взятку на короля, а тот, кто первым снесет все свои карты. В этом случае играют так: перекрывший королем, взятку берет себе и делает новый выход с выгодной для него карты и на эту карту снова, по очереди, начинают накладывать последующие карты в указанном порядке, до тех пор пока кто-нибудь не перекроет и эту взятку королем. После этого следует новый выход и т. д. до конца игры.

Если один из играющих во время розыгрыша снесет в кучку одну из карт, одинаковую с какой-либо из открытых на столе, т. е. семерку бубен, даму пик, туза пик, валета треф или короля червей, то этой картой оканчивает взятку и берет ту сумму денег, которая лежит на столе на открытой тождественной карте. Так: если у него была семерка бубен, то он снимает деньги с семерки бубен, если был валет треф, то с валета треф и т. п.

В этом случае все остальные игроки должны снова поставить на опустевшую карту какую-либо сумму денег. Это зависит от предварительного условия. Игроки могли условиться сделать складчину по одной коп. или по две. Таким образом, если пять игроков, и взнос определен по 2 коп., то на карте появляется сумма в 8 коп. (выигравший избавляется от взноса). Игра же продолжается в прежнем порядке. Если одна из карт Лентюрлю останется на руках игрока, то проигравший платит выигравшему вдвое нежели за обыкновенную карту.

Так: оставшаяся на руках пиковая дама, валет треф или король червей считаются по 20 очков, семерка бубен за 14, а туз пик за 2 очка.

МУШКА-ПАМФИЛ

Мушка-Памфил представляет из себя меньше интереса нежели обе вышеописанные. Играется она совершенно таким же образом, как и обыкновенная Мушка, придерживаясь всех вышеизложенных правил.

В этой Мушке Валет Треф самая значительная карта и пользуется всеми преимуществами. Его называют Памфилом.

Игрок, к которому пришел Памфил, застрахован от ремиза, несмотря ни на какие карты, потому что Памфил считается самым старшим козырем в любой масти.

Будут ли козыри пики, бубны, черви или трефы — Памфил бьет любую карту этих мастей.

Игрок, объявляющий до начала прикупа, что у него есть Трефовый Валет, получает с каждого партнера заранее обусловленную сумму, не входящую однако в расчеты игровой записи, а записывающуюся отдельно.

Тот раздающий, который откроет Памфила козырем, имеет право, взглянув на свои карты и сообразив выгоду, переменить козыря, т. е. объявить другую масть, в которой и должен производиться розыгрыш.

Игровая запись и списывание с нее производится совершенно так же, как и в обыкновенной Мушке, т. е. начинают списывать с 25 и выигравшим признается тот, кто спишет первым свою запись.

Игрок, не взявший ни одной взятки, ставит ремиз в размере 5 point.

МУШКА-ШУТИХА

Правила игры и розыгрыша в ней ничем не отличаются от обыкновенной Мушки. Все ее различие состоит в том, что раздающий не открывает козыря, а козырной мастью всегда является пиковая.

В ней также сбрасывают карты, также прикупают, также сдают по 5 карт каждому игроку и ведется та же запись, с которой списывают сыгранные взятки и к которой прибавляют ремизы. Начальная цифра тоже 25.

Пиковая дама называется Шутихой и ценится на пять point более всех других карт.

Самой старшей картой в мастях считается король и только один он может перекрывать даму.

Взятка, взятая пиковой дамой, считается за восемь point; пиковый король, прикрывший даму, считается за пять. Таким образом, игрок, имеющий пиковую даму и взявший ею взятку списывает 8, а если ее перебил король, он записывает за даму только 4.

Игрок, у которого образуется пять пик на руках вместе с Шутихой прямо по сдаче, или после прикупки, — открывает свои карты и признается выигравшим, т. е. со всех остальных партнеров записывает

их несыгранные очки. Подобные пять пик могут быть в самом начале игры и тогда открывший их пользуется полной записью остальных игроков, записывая на каждого по 25 point.

Игрок, не взявший ни одной взятки и не имевший дамы пик на руках, ставит ремиз 5 point, а игрок, имевший даму пик и не взявший ни одной взятки, ремиз не ставит и еще списывает с записи 4 point.

МУШКА-МИСТИГРИ

Мушка-Мистигри почти не отличается от обыкновенной Мушки; законы и правила ее те же; списывание взяток и приписка ремизов одинаковые; та же манера сдачи и в той же форме прикуп.

Число играющих от трех до семи, как и в обычной Мушке. Порядок карт каждой масти таков: король, дама, валет, туз, десятка и т. д.

Преимущество в Мистигри имеет Король треф. Значение его совершенно такое же, как и туза пик в обыкновенной Мушке. Король треф, при отсутствии трефовой масти, может быть покрыт козырем.

Игрок, имевший короля треф и не взявший ни одной взятки, пишет ремиз 10 point. Игрок, не имевший короля треф и не взявший ни одной взятки, пишет ремиз только 5.

Игрок, имевший короля треф и взявший хотя бы одну взятку, даже не на него, а на карту другой масти или козыря, списывает в записи 5 лишних point, кроме point списанных за взятки.

Игрок, к которому пришел король треф, пасовать не имеет права.

Если кто-нибудь из игроков будет иметь при сдаче или при покупке пять карт одной масти, то он должен

открыть карты и взять со всех партнеров заранее обусловленную плату, которая им записывается отдельно. Игровые же записи остаются нетронутыми и игра продолжается в том же порядке.

Если у нескольких игроков в одну игру составятся одномастные карты, выигрыш достается тому игроку, у которого карты старшей масти. Порядок мастей таков: пики, трефы, бубны и самая старшая — черви.

Но если к двум игрокам придут карты одинаковой масти, что впрочем очень редко случается, то выигравшим считается тот, у которого окажется больше очков на картах. При счете очков король ценится в пять, дама — в четыре, валет — в два, туз — в одно, все же остальные карты по своей обыкновенной стоимости.

Игрок, имеющий на руках четыре карты одной масти, и трефового короля пятым, выигрывает Мушку, т. е. берет с игроков все их записи. После этого Мистигри начинается снова.

МУШКА-КОПИЛКА

Этот вариант Мушки появился позднее остальных и признан игроками чрезвычайно интересным. Прежде всего превосходство этой Мушки заключается в том, что много в нее проиграть почти невозможно; в ней всегда уравновешены шансы игроков.

Играющих должно быть ровно четыре человека.

Для этой Мушки используется малая колода, в 32 карты.

Сдача производится по 5 карт каждому, остальные карты кладутся на стол для прикупа.

Посередине стола ставится касса (копилка). В эту кассу, по предварительному условию, каждый игрок

перед началом игры вносит известную сумму, например: по десять, пятнадцать или двадцать копеек.

Пиковый туз играет важную роль и в этой Мушке. Он перекрывает взятку любой масти и взятка, перекрытая им, считается вдвойне.

Разыгрывается эта Мушка без козырей.

Первый выход принадлежит игроку, сидящему налево от сдающего.

Розыгрыш производится так: выходят например с пики, второй игрок должен дать на нее карту этой же масти, если же таковой у него нет, то может прикупить или сказать пас. Другую же масть сносить нельзя. Следующий за этим игрок тоже обязан дать пику, если она у него имеется, или пасовать, или обратиться к прикупу. То же самое проделывает и четвертый. Взятка принадлежит тому, чья карта во взятке окажется старшей.

Если требуемой игроком масти не окажется ни у одного из партнеров и никто не захочет для нее прикупить, т. е. все трое спасуют, — то игрок обязан взять свою карту обратно, а право выхода предоставить следующему за ним игроку; если же на требуемую им масть хоть один партнер дает нужную карту, а двое других спасуют, — взятка считается.

Игрок, не взявший ни одной взятки, вносит в кассу ремиз, предварительно обусловленный; например 5 коп.

Также вносит ремиз и тот, кто спасует в то время, когда у него на руках есть требуемая масть.

Каждый игрок каждую взятку записывает перед собой, упоминая к какой масти она принадлежит.

Взявший взятку должен ходить с новой масти; два раза подряд одну и туже масть проводить нельзя.

Если при сдаче у игрока окажутся четыре или три карты одной масти, то он их кладет на стол крапом вверх и просит игроков взять по карте. Взамен взятых у него, он берет новые из прикупа. Партнеры же, воспользовавшиеся его картами, сбрасывают из своих по одной, им не нужной.

Это правило соблюдается и при пиковой масти с тузом. Так что пиковый туз легко может перейти в руки других игроков.

Ни один игрок не имеет права умалчивать о пришедших к нему картах одинаковой масти.

Полная партия Мушки-Копилки состоит из четырех игр (или четырех сдач).

В каждой игре игрок, раньше других снесший свои карты, пользуется привилегией и в кассу не вносит ничего: остальные же игроки платят заранее условленную сумму.

Игрок, первым спустивший свои карты в последней, т. е. четвертой, игре пользуется кассовым остатком.

После четвертой игры производится раскладка денег. Совершается она таким образом. Каждый игрок подводит общий итог всем своим взяткам, взятым им в продолжение четырех игр: каждая масть имеет свою цену. Так, например: каждая пиковая взятка стоит 1 коп., трефовая взятка — 2 коп., бубновая — 3 коп., червовая — 4 коп. Разумеется, это зависит от предварительного условия и цены могут быть большими или меньшими.

Каждая взятка, перекрытая тузом, как уже сказано выше, ценится вдвое. Например: пиковая взятка, перекрытая тузом, стоит уже 2 коп., трефовая — 4 коп., бубновая — 6 коп. и червовая — 8 коп.

При новой партии снова делается вклад в Копилку всеми игроками и игра продолжается в том же порядке.

РАМС

Про Рамс нельзя сказать, что он особенно монотонен, но и нельзя сказать, что он представляет много интереса. В основе своей он незамысловат и кроме небольшой практики ничего не требует. Правила его не сложны и легко запоминаются. Самый первый параграф в правилах этой неголоволомной игры: быть осторожным.

Рамс берет свое начало от Мушки, на правилах и законах которой (но значительно упрощенных) он построен. Записи, взятки, ремизы списываются совершенно таким же образом, как и в той игре, не говоря уже о сдаче, прикупе и розыгрыше, которые положительно ничем не отличаются. Все существенное отличие Рамса от Мушки заключается в счете и значении тузов.

1) В Рамс играют от трех до семи человек.

2) Колода для игры употребляется полная в 52 карты, если играют более четырех человек, и в 32 карты, если играющих меньшее количество.

3) Первый выход принадлежит игроку, сидящему слева от сдающего, последующий — взявшему взятку.

4) Карты сдаются по пять карт каждому.

5) Козырь открывается сдающим. Он может им пользоваться.

6) Каждый игрок по своему усмотрению имеет право пасовать или играть, прикупая нужное ему количество карт.

7) Ненужные карты должны быть сброшены до прикупа.

8) Игрок, получивший при сдаче любого туза, пасовать не может.

9) Сдающий имеет право, как и прочие игроки, пасовать при плохих картах и вистовать при хороших.

10) Сдающий прикупает после всех.

11) После взятия прикупа он сбрасывает одну из своих слабых карт и берет себе открытого козыря.

12) Если же сдающий пасовал, то открытым козырем никто не имеет права пользоваться.

13) Разыгрывается Рамс совершенно так же, как и Мушка: каждый игрок должен давать карту требуемой масти. Но если требуемой масти у него нет, он должен перекрывать взятку козырем.

14) За ренонс ставится ремиз 5 point.

15) Тот, кто имеет на руках карту требуемой масти и по ошибке перебьет взятку козырем, лишается взятки и ставит ремиз 5 point; взятка перебитая козырем неправильно передается тому, кому она должна принадлежать при правильном розыгрыше.

16) Игрок, сделавший ренонс при тузе и взявший хоть одну правильную взятку ставит ремиз тоже не более 5 point.

17) Игрок, имеющий козырного туза, при своем ходе обязан пойти с него. Игрок, имеющий козырных короля и даму при своем ходе обязан выйти с первого и, если взятку ему уступят, должен пойти с дамы.

18) Игрок, имеющий козырного туза не должен пропускать козырную фигуру, т. е. на короля, даму или валета должен положить туза.

19) Игровую запись в Рамсе начинают с крупной цифры, например с 100, 150 или 200.

20) За каждую взятку списывается по одному point, за туза пик — пять point, за туза треф — десять, за туза бубен — пятнадцать и за туза червей — двадцать.

21) Игрок, не взявший ни одной взятки, при картах без туза, ставит ремиз 5 point, игрок же, оставшийся без взяток при любом тузе, ставит ремиз соразмерно сто-

имости туза. Так обремизившийся при тузе пик приписывает ремиз 10, при тузе треф — 15, при тузе бубен — 20, при тузе червей — 25. Игрок, не взявший ни одной взятки, при двух или трех тузах приписывает такой ремиз, сколько в общей сложности стоят тузы. Например: за туза треф, бубен и червей, не взявший ни одной взятки приписывает 50 point.

22) В свою очередь игрок, имевший двух или трех тузов и не оставшийся без взяток, списывает с игровой записи всю сумму стоимости тузов. Так: за трех тузов, например: пикового, бубнового и червового игрок списывает 40 point, и кроме того 1 или 2 или 3 point за взятки.

23) Игрок, имеющий все четыре туза, открывает карты и берет Рамс.

24) В остальных случаях Рамс берет тот, кто раньше спишет свою запись.

25) Ремизы записываются не отдельно, а приписываются к записи. Так: положим у игрока было 75 point, и он должен поставить ремиз 20, то 75 зачеркиваются и пишется 95. Поэтому в Рамсе и употребляют выражения: приписать и отписать.

26) Игрок, у которого окажутся все пять карт одинаковой масти, открывает свои карты и списывает в своей записи 5 point, но если у него в числе этих карт был и туз, то списывает нужную сумму и за туза. Все же остальные игроки, изъявившие желание играть, ставят ремиз 5 point, но если у них окажутся тузы, то приписывают кроме того и за тузов. Для козырного туза в этом случае нет исключения.

27) В Рамсе имеют значение валеты, за которых игроки списывают условную цифру. Игрок, к которому пришли два черных валета, т. е. пиковый и трефовый, или два красных, т. е. бубновый и червовый, списывает 5 point, за всех четырех валетов — 10.

28) Игрок, к которому пришли валеты, может пасовать и все-таки списать за них. В этом случае, при сбросе карт, он обязан показать их присутствующим.

29) Списывает за валетов и тот, который ради прикупа должен одного из них сбросить. Тогда следует поступить так: перед прикупом показать обоих валетов и сейчас же списать за них. После этого одного из них можно сбросить и взять прикуп.

30) Игрок, имевший валетов и не взявший ни одной взятки, не ставит ремиз и не записывает за валетов. Не взявший же ни одной взятки при четырех валетах, списывает 5 point.

. 31) За валетов игрок не списывает, когда кто-либо откроет Рамс, т. е. объявит четырех тузов или пять карт одинаковой масти.

32) Игрок, у которого осталось в игровой записи не более 5, имея двух валетов может не играть, а объявивши их, закончить игру совсем.

33) Если сдающий засдался, или открыл во время сдачи карту, принадлежащую одному из партнеров, карты смешиваются и сдача передается следующему игроку.

34) Карта, нечаянно открытая сдающим во время раздачи прикупа, может быть партнером не принята. Взамен ее сдающий должен дать другую карту, но пересдачи в этом случае требовать никто не имеет права.

35) Расчеты по окончании Рамса просты: выигравший записывает за каждым партнером столько, сколько у того осталось в игровой записи point. Например: у первого партнера было 14, у второго — 45, у третьего — 89, эти цифры им и записываются. Если играли по копейке, то с первого он выигрывает 14 коп., со второго — 45 коп. и т. д. Если по две, то с первого 28, со второго — 90 и т. д.

СТУКОЛКА

Самая популярная коммерческая игра в России, бесспорно, Стуколка. Она проста и незамысловата, правила ее не велики и легко укладываются в памяти каждого. В Стуколку одинаково хорошо может играть и старый опытный игрок, и игрок начинающий; уменье требуется очень небольшое, вся игра построена на счастье. Однако, есть такие стукольщики, которые ведут игру умно и расчетливо настолько, что в проигрыше бывают редко, и то не в большом. Это зависит прежде всего, как впрочем и во всех играх, от сдержанности и хладнокровия. Когда карта не идет — они не рискуют, идут только на верные взятки. Положим, что подобная игра будет скучной и никаких выгод не принесет, зато при таком условии и проигрыш будет не велик. Но если им везет, то они играют смело и рискованно, хотя опять-таки и рискуют с расчетом: они знают время, когда следует пасовать, когда — купить. Риском в Стуколке называется то, когда игрок идет не с верными взятками, а с сомнительными, в надежде что при его счастье удастся взять хоть одну взятку; но если игрок с надеждой на свою звезду, пойдет с ничего незначащими картами или купит в первой руке, то это уже называется не риском, а нелепостью.

Название свое Стуколка получила вероятно оттого, что каждый игрок объявляет о своем желании играть не обусловленной какой-либо фразой, а легким стуком руки о стол.

Существует несколько видов Стуколки: с гольцом, с прикупом, со шлейфом, обязательная.

С ГОЛЬЦОМ

Гольцом называется прикуп. Он существует только для одного. Каждый игрок в очереди имеет на него право. Так: если первый (сидящий слева от сдающего) его не возьмет, а станет играть на своих картах, или спасует, то его имеет право взять второй, если и второй его не тронет, то третий и т. д. до сдающего включительно, который тоже имеет на него право. Разумеется, если кто-либо в первой или во второй руке возьмет гольца, то остальные игроки должны или пасовать или играть на собственных картах.

С гольцом играют так: всем играющим сдают по три карты, после открывают козыря и кладут его на оставшуюся колоду. Покупающий гольца, сбрасывает на стол открытого козыря и одну верхнюю карту, следующие за тем три карты берет себе.

После того, как все переговоры кончатся (кто играет и кто пасует), должен быть сделан первый выход. Первым всегда ходит тот, кто взял гольца, даже тогда, когда он средний или последний в очереди играющих. Это единственное преимущество прикупа.

Если же голец никем не взят, то первый выход делает первый изъявивший желание играть.

В стуколку с гольцом играют от четырех до семи человек. Разумеется, чем больше играющих, тем веселее и оживленнее бывает игра.

Последний игрок по очереди, т. е. сдающий, не обязан играть. Даже при свободном гольце сдающий может пасовать.

Когда играющих много, т. е. человек пять и более, то будучи первым от сдающего, и не имея верной взятки, лучше пасовать, нежели покупать гольца, потому

что у остальных игроков могут быть старшие козыри и в большем количестве.

Будучи же предпоследним или последним и, смотря по числу изъявивших желание играть, т. е. если играет один или двое — можно рискнуть и с сомнительной взяткой. Сомнительной взяткой в Стуколке называется небольшой козырь и две старшие карты в мастях (тузы или короли); или два маленьких козыря и третья незначительная карта. Но если имеются два маленьких козыря и туз какой-либо масти, то можно рискнуть и при трех играющих.

Если играет только один и не на своих картах, а на купленном гольце, то можно идти последним с незначительными картами и с одним маленьким козырем, рассчитывая, что может быть игрок больших карт не купил. С тузами же и без козырей на одного гольца идут почти всегда.

Стуколка с гольцом самая верная и самая лучшая игра из всех стуколочных игр. Ремизы случаются реже и не бывают такими колоссальными, как например в игре со шлейфом.

С ПРИКУПОМ

В эту Стуколку каждый игрок имеет право прикупать любое количество карт. Ремизы в эту игру достигают уже значительно больших размеров и сама игра поэтому становится в три раза крупнее предыдущей.

В этой игре рисковать почти невозможно, потому что играющих обычно бывает большая половина, тогда как в Стуколке с гольцом большинство всегда пасует. В этой игре сомнительные взятки оправдываются в редких случаях.

Игра ведется так: после сдачи начинаются объявления. Желающие играть стучат, пасующие сбрасывают карты на середину стола. Когда очередь объявлений дойдет до последнего игрока, т. е. сдающего, и когда он объявит свое решение, — начинается покупка. Продает сдающий. Сбросив козырь, который, как и в предыдущей игре, был открыт и положен на колоду, он дает играющим то количество карт, которое они сбросят на стол. Например: первый игрок сбросил две карты — сдающим ему дается две верхние карты, второй сбросил одну — ему дается одна следующая карта, третий сбросил три — ему дается три карты и т. д. по очереди до последнего. Те, кто первоначально пасовал, не имеют права прикупать, для них колода закрыта.

В Стуколку с прикупом более шести человек играть не должны, иначе не хватит карт для продажи. Самое лучшее число игроков для этой Стуколки — пять человек.

В этой игре всегда ходит первый объявивший желание играть.

Если найдется только один человек, желающий играть, а все остальные пасовали, то сдающий обязан играть с ним. Разумеется, всегда обуславливается до какой суммы ремизов и ставок он не имеет права отказываться от игры.

Если пасуют все, то сдающий берет все деньги, находящиеся на столе в виде ставок и ремизов, себе без розыгрыша.

В Стуколку с прикупом следует играть несколько иначе, нежели с гольцом. Можно на первой руке стучать (т. е. объявить, что играете), имея только одного козыря, но не меньше дамы или валета, рассчитывая прикупить к нему еще какого-нибудь козыря. Разумеется — это риск, и риск такой, за который можно

жестоко поплатиться, но иначе играть нельзя. Слишком долго придется ждать старших козырей. Эта игра положительно зависит от везения. Идет карта — можно много выиграть, не идет — много проиграть.

Второму, если первый уже стукнул, рисковать с одним козырем труднее. Лучше всего в этом случае пасовать.

Последнему, как и первому, играть легче. Ему не придется лавировать в сносе карт во время розыгрыша так, как среднему игроку. Он безбоязненно дает того или другого козыря.

Играющие козыря оставляют на руках, а остальные, бесполезные по их мнению, карты, меняют на прикупные.

Когда стукнувших много, т. е. не менее четырех, тогда лучше всего козырнуть, что называется свести козырей. Речь идет не о козырном тузе, с которого ходить необходимо, а о маленьком козыре, который по расчету взятку взять не может и должен упасть на козыря при втором ходе. Такой ход полезен игроку, в особенности если на его руках две старших не козырных карты (два туза или король и туз разных мастей) и один козырь. Козыряя, следует рассчитывать на взятку в мастях. При двух козырях, хотя бы и маленьких, и при одной посторонней, козырять не всегда выгодно. При двух козырях и тузе постороннем, лучше сводить козырей. Впрочем, подобные ходы находятся в прямой зависимости от суммы разыгрываемых ремизов.

СО ШЛЕЙФОМ

Стуколка со шлейфом отличается от предыдущей только тем, что козырь не открывается и не кладется на колоду, а смотрится только раздающим, объявляющим масть.

При этом условии сдающий обязан играть при любом числе стукнувших. Закрытым козырем он пользуется и, прикупая, может сбросить все три карты и заменить их тремя новыми из колоды. С козырем у него оказывается четыре карты, поэтому он еще сбрасывает одну и предлагает делать выход.

Но если ремиз большой и сдающий рискнуть боится, то он может поступить с козырем так же, как в игре с прикупом, т. е. козыря открыть и положить на колоду и тогда он имеет право по своему усмотрению играть или пасовать. Об этом он обязан заявить до сдачи, в противном же случае отказываться от шлейфа не имеет права. Так же он не имеет права не открыть этого козыря, если им был уже заявлен отказ от шлейфа.

Сдающий не должен смотреть свои карты ранее объявления козыря.

Козыря не должен смешивать с своими картами, а обязан его положить отдельно возле карт, потому что в случае каких-либо недоразумений, очень часто случающихся в Стуколке, он обязан его показать.

Игра ведется таким же образом, как и с прикупкой. По очереди стучат и по очереди прикупают. Ходит первый стучавший.

Предпочтительное количество игроков — пять, но более шести быть не должно.

В прикупе следует придерживаться соображений, высказанных в предыдущей игре.

В игре этой ремизы постоянные, поэтому если даже ставки небольшие, можно много проиграть или наоборот, много выиграть. Этот род Стуколки самый азартный и вместе с тем самый несправедливый.

По условию играющих, в этой Стуколке допускается объявление втемную (т. е. не смотря в свои карты).

За это при покупке объявивший игру пользуется одной лишней картой. Так: если он сбросит все три свои карты — ему дается четыре, сбросит две — дается три, одну — дается две. Затем он одну лишнюю сбрасывает и играет. Также допускается и разрез. Покупка в разрез совершается так: после того как все, включая и сдающего, прикупили нужное им количество карт, игроки, в эту сдачу пасовавшие, берут из колоды четыре карты и одну из них сбрасывают. Число разрезающих не ограничено. Первый выход делает купивший в разрез. Если покупавших в разрез двое или трое, то ходит купивший последним.

ОБЯЗАТЕЛЬНАЯ

В обязательную играют только тогда, когда игроков небольшое количество: человека четыре или пять. В эту игру шансы у всех игроков равны, а сама игра, несмотря на малочисленность партнеров, оживленная и веселая.

Ставить условленную сумму обязаны все игроки и все обязаны играть, пасовать никто не имеет права, это в первую сдачу; во вторую сдачу, когда некоторые окажутся обязательно в ремизе, — стучат по желанию и по желанию пасуют. Если ремиз разыграется, снова всеми ставится условленная сумма и снова игра становится обязательною. Ремизы бывают постоянно, но никогда не достигают такой крупной цифры, как в Стуколке со шлейфом.

Играют исключительно на своих картах, прикупа ни для кого никакого не существует. Козырь сдающим открывается и кладется на колоду, сдающий им не пользуется.

В обязательную, при ремизе, можно идти с незначительными картами, имея только одного козыря.

Иногда играют совсем без козырей, но имея, разумеется, старшие карты в мастях.

Выгоднее стучать первому и последнему. Первому — потому что первый выход всегда принадлежит ему, последнему — потому что сбрасывать или перебивать ему приходится после всех. Эти условия очень важны для игроков, отыграть своего единственного козыря им удается нередко. Первому игроку следует козырять от двух козырей, этим ходом он легко обремизит некоторых из партнеров. Все они сведутся на первую взятку, так как по два козыря к игрокам приходит чрезвычайно редко, а потому они рискуют стучать с одним. Если же игрок от двух козырей пойдет с посторонней карты, то может случиться, что он не возьмет ни одной взятки и поставит ремиз. Его козыри могут упасть на старших козырей партнеров, которые будут брать взятки отдельно.

Общие правила Стуколки

1) Садятся по картам. Вынувший из колоды младшую карту выбирает место и первый сдает.

2) Как сдача, так и ход производятся слева направо.

3) В сдаче соблюдается очередь. Следующий сдающий — левый сосед сдающего.

4) Перед сдачей сосед с правой стороны должен снять колоду.

5) Карты сдаются по одной; всех карт у каждого игрока должно быть по три.

6) При играх с прикупом, желающий играть должен рассмотреть свои карты и стукнуть. Это своеобразное объявление доходит до сдающего. Когда он спасует или стукнет, начинается покупка. Раньше этого никто из играющих не должен сбрасывать лишние карты,

которые хочет обменять. Он избавляется от них только тогда, когда до него дойдет очередь покупать.

7) Сдающий дает игроку прикуп после сноса обмениваемых им карт.

8) Игрок, который должен сделать первый выход, обязан ходить с козырного туза, если он у него имеется, а не с другой какой-либо карты: или с козырного короля, если он у него с дамой, — в противном случае, несмотря на то, что он возьмет взятку, он должен поставить ремиз в размере той суммы, которую в данную игру разыгрывали.

9) Это правило распространяется и на игроков, сидящих на средней руке или на последней.

10) Если у среднего или последнего игрока на руках козырные король и дама, и если им пришлось одним из этих козырей взять взятку, то другим козырем ходить им не обязательно.

11) Каждая карта перебивается старшей. Пропускать младшую нельзя.

12) Если нет у игрока той масти, которую требуют, он обязан перекрывать ее козырем.

13) Козырей пропускать нельзя тоже, их нужно постоянно перекрывать старшим козырем.

14) Игроки, не соблюдающие этих правил, отвечают за ремиз.

15) К пересдаче обязывает: открытая сдающим во время сдачи карта, принадлежащая одному из игроков; лишняя карта, ошибочно им переданная кому-либо; недостаток карт у одного из игроков. Если же сдающий откроет свою карту, и карта эта не будет козырным тузом, игра продолжается, но если открытая карта — козырный туз, то он обязан пересдать.

16) Карты, сданные ошибочно не в очередь кем-либо и уже виденные игроками, смешиваются и не пересда-

ются, а разыгрываются на общем основании. Но если ошибка будет замечена вовремя, т. е. во время сдачи, когда козырь еще не объявлен и игроки не касались карт, сдача передается настоящему сдающему.

17) Ставка зависит от условия игроков. Она должна быть делима без остатка на три равные части. Играют: по 3 копейки, по 6, по 9, по 12 и 15. Или по 15—30—45—60—75—90 коп. и т. д. или по 1 р. 50 к., по 3 р., по 6 р. и т. д.

18) Так как каждая игра Стуколки состоит из трех взяток, то все находящееся на столе, т. е. ставки и ремизы, делится на три части и каждый, взявший взятку, получает часть.

19) Те играющие, которые не взяли ни одной взятки, ставят ремиз в размере всей, находившейся на столе в эту игру, суммы. Так если стояло один рубль шестьдесят пять копеек, то не взявший обязан столько же поставить. Его ремиз разыгрывается следующей игрой.

20) Каждый сдающий обязан „за сдачу" ставить известную сумму (т. е. если играют по 30 к. — то 30 к., если по 60 к. — то 60 к. и т. п.), которая присоединяется к ремизу, если таковой есть, или разыгрывается одна, или (если играют в обязательную) присоединяется к общей ставке. Если присоединяется к ремизу, то этим самым он возрастает, и уже следующий обремизившийся игрок ставит большую сумму.

Так: играют по 15 к. На столе стоит 1 р. 65 к. За сдачу присоединяют к 165 + 15 = 1 р. 80 к. Значит игрок ставит 1 р. 80 к., к этому ремизу опять в следующую сдачу присоединяют 15 к. и на столе оказывается 1 р. 95 к. — При разделе на взятку выходит по 65 к.

Но если, когда стояло 1 р. 80 к. обремизились двое, то в следующую сдачу разыгрывают 1 р. 80 к. + 1 р. 80 к. + 15 к. = 3 р. 75 к., и т. д.

СЕМЕРИК

Эта игра, как и Вист, перешла к нам от англичан и так же, как и Вист, глубоко укоренилась в среде любителей карточной игры. Само собой разумеется, что эта игра на русской почве несколько видоизменилась и в общем приняла другой характер. В Англии Семерик называется Thre-Seven.

Семерик чрезвычайно своеобразен: он требует навыка и знания механизма игры, сбивчив и, для невнимательного игрока, крайне труден.

1) Для игры Семерик берется колода в сорок карт. Каждая масть имеет: туза, короля, даму, валета, семерку, шестерку, пятерку, четверку, тройку и двойку. Десятки, девятки и восьмерки из колоды вынимаются.

2) Играют вчетвером. Садятся в таком же порядке, как и в Винте, так же, как и в той игре игроки разделяются на две партии — играют двое против двоих.

3) Сдача производится по очереди.

4) Каждому игроку сдается по десять карт.

5) Партия состоит из двадцати одного point.

6) Каждая сторона должна стараться составить необходимую цифру двадцать один.

7) Каждая сторона ведет счет сообща. Запись ведет один из игроков каждой стороны.

8) В Семерике самая старшая и самая сильная карта — тройка, за ней следуют остальные карты в таком порядке: двойка, туз, король, дама, валет, семерка, шестерка, пятерка и четверка.

9) Козырей в Семерике не существует.

10) Счет и расчеты следующие: три семерки на одной руке считаются 4 point, три тройки — 3 point, три двойки — то же, три туза — то же.

11) Три короля, три дамы, три валета, три шестерки, и все остальные считаются за одно point.

12) Тройка, двойка и туз одной масти называются Бабой, и за это считается 3 point.

13) Если при Бабе имеется король той же масти, то считается 6; король и дама — 9; король, дама и валет — 15.

14) Имеющий при Бабе три тройки, три двойки, или три туза, считает за них 4 point.

15) Главной мастью считается червовая; она как козырь бьет все масти.

16) Червовая Баба считается за 5 point.

17) Шестерки, пятерки и четверки, даже червовые, лишены всякого значения и к никаким счетам не подходят.

18) Тройки, двойки, тузы, короли, дамы и валеты имеют значение во взятках; так: какие-либо три из названных карт, встретившиеся в одной взятке, считаются за одно point, взявшими эту взятку; за четыре таких карты считается 2 point.

19) Игроки, взявшие все десять взяток, прибавляют 4 point.

20) Игроки, достигнувшие 21 point тогда, когда запись противников не имеет 11, записывают выигрыш вдвойне, т. е. вместо 21 пишут 42.

21) Счет point производится сейчас же после сдачи, до выхода; фигуры же попадающиеся по три и по четыре во взятках прибавляют во время розыгрыша.

22) Первый выход принадлежит игроку, сидящему налево от сдающего; последующий — взявшему взятку.

23) Взятки рассматривать до окончания игры нельзя, также не позволительны какие-либо переговоры или намеки, которые по предварительному условию — штрафуются от 1-го до 3-х point.

24) Правила для выходов не существует: каждый ходит с той масти, которая у него сильна. Разумеется следует придерживаться общих карточных условий: ходить в масть своего партнера, показывать ему свою масть и т. д.

25) На требуемую масть нужно давать карту той же масти. Ренонсы штрафуются 3-мя point.

26) Только не имея требуемой масти, можно сбрасывать какие угодно карты.

27) Карты своего партнера перебивать не следует, если во взятке не получится трех или четырех фигурных карт.

ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ

Игра эта в основе своей очень проста, но тем не менее интересна, потому что требует соображения, ловкости, внимания и, пожалуй, искусства. Игра эта специально для двух игроков, но играют и втроем, что, впрочем, не совсем удобно и менее занимательно. Перешла она в Россию из Германии и на русской почве видоизменилась настолько что, вряд ли бы коренные германцы признали в ней свою популярную игру. На своей родине она имеет более обширные правила и требует от игроков большего уменья, нежели у нас.

1) Весь смысл заключается в том, что оба игрока стараются набрать взятки, состоящие из таких карт, очки которых составляли бы сумму шестьдесят шесть. Первый набравший необходимое количество очков, считается взявшим игру; восемь таких игр составляют партию.

2) Колода употребляется в 24 карты: порядок в ней такой:

туз,
десятка,
король,
дама,
валет,
девятка.

3) Стоимость карт такова: туз — 11 очков, король — 4, дама — 3, валет —2, десятка — 10. Девятки же ценности никакой не имеют.

4) Сдача производится выигравшим игру.

5) Каждому сдается по шесть карт.

6) Козырь открывается и около него кладется колода, из которой по мере надобности игроки выбирают карты.

7) Первый ход принадлежит проигравшему предыдущую игру.

8) Первым берет карту из колоды тот, кто берет взятку.

9) Во время розыгрыша в сносе карт масти значения не имеют: например на девятку бубен можно сбросить девятку пик, несмотря на то, что на руках имеются какие-либо карты бубновой масти. Вообще игроки поступают по своему усмотрению и в соответствии со своей выгодой.

10) Каждый игрок имеет право перекрывать карту партнера старшей картой, но той же масти. Так например валета треф он может перекрыть дамой, королем, десяткой или тузом треф.

11) Также, если игрок найдет для себя выгоднее перебить какую-либо карту партнера козырем, то перебивает ее, несмотря на то, что на руках имеются карты той же масти.

12) Разумеется, выгодно перекрывать своими старшими картами (по числу очков) и брать старшие же карты партнера. Таким путем можно быстро набрать необходимые шестьдесят шесть очков.

13) Игрок, имеющий на руках даму и короля одной масти, делает с них выход и записывает себе лишних двадцать очков. За козырных короля и даму, прибавляется сорок очков. Но если игрок не сумеет или не успеет выйти с марьяжной карты* то счет этих очков для него пропадает.

14) Когда колода разойдется, масти входят в силу и игроки не имеют уже права сносить карты не в масть. На козыря должны давать козыря, а если нет масти, то должны бить ее козырем.

15) Если один из партнеров рассчитывает добрать шестьдесят шесть очков своими картами то в середине розыгрыша может объявить колоду закрытой. В этом случае, продолжение игры должно вестись по предыдущему правилу, т. е. играть так же, как и при совсем сыгранной колоде.

16) Закрывать колоду можно только тогда, когда она заключает в себе не менее пяти карт.

17) Игрок, взявший последнюю взятку, прибавляет себе лишних десять очков.

18) Партия состоит из восьми игр, взятых одним партнером.

19) Если один игрок имеет карт менее чем на 33 очка, то партнер его взявший игру и имеющий 66 очков, записывает игру вдвойне, т. е. как будто бы он взял две игры. Если игрок не возьмет ни одной

* Марьяжными картами называются король и дама одной масти.

взятки, то партнер его считает партию втройне, т. е. как будто бы он взял три игры.

20) Игрок, объявивший колоду закрытой и не взявший 66 очков, проигрывает игру вдвойне; т. е. партнер его приписывает себе две игры, как бы им выигранные, несмотря на то, что число очков у него может быть менее 33. Но если у него нет ни одной взятки, то он выигрывает игру втройне.

21) Если случится так, что ни у одного игрока не наберется шестидесяти шести очков в игру, то она признается розыгрышем. Доигрывать, т. е. добирать очки в следующую сдачу уже нельзя. За розыгрыш, разумеется, никто ничего не записывает, следующая же сдача идет на общем основании, т. е. как новая игра.

КОНЧИНКА

Эта бесхитростная и слишком простая по своему механизму игра. Условия и правила ее настолько просты, что научиться играть в нее не представляет ровно никакого труда.

1) В Кончинку, могут играть двое, трое или четверо. Ни запись, ни правила нисколько не изменяются ни при каком количестве игроков.

2) Для игры берут колоду в 52 карты.

3) Козырей не существует.

4) Раздача производится по очереди и, таким образом, сдающий дает каждому игроку по четыре карты и четыре карты кладет открытыми на стол.

5) В ходе тоже соблюдается очередь. Первый ход всегда принадлежит игроку, сидящему налево от сдающего.

6) Весь смысл игры сводится к тому, чтобы набрать как можно больше карт, поэтому каждый игрок должен стараться набирать взятки.

7) Взятки берутся одинаковыми картами. Например: королем можно взять со стола короля, дамой — даму, десятку — десяткой и т. д. Кроме этого можно еще брать по числу очков, например: на столе лежит туз, двойка и пятерка, в общем составляющие восемь очков, их можно взять восьмеркой; или: тройку и четверку — семеркой, четверку и шестерку — десяткой и т. д. Разумеется, брать одной картой несколько очень выгодно.

8) Каждый валет считается самой старшей картой в колоде, поэтому он берет все карты лежащие на столе.

9) После того, как все карты у игроков выйдут, тот же раздающий, который начал сдавать, снова дает всем по четыре карты и игра продолжается в том же порядке.

10) Каждый раздающий только при первой раздаче карт кладет на стол четыре открытых карты при последующих раздачах этого уже не делается.

11) Пасовать нельзя. Если нечем взять взятку, то нужно какую-нибудь карту положить на стол. Так же поступает и тот, кому принадлежит ход и когда на столе не лежит ни одной карты.

12) Более одной взятки подряд брать нельзя.

13) Двойка треф и десятка бубен называются кончинками и имеют преимущества. Игрок, у которого по окончании игры окажется одна из этих карт, приписывает себе 1 point. Если окажутся обе — то 2 point.

14) Так как эти карты ценные, то ходить ими (т. е. сбрасывать их на стол) не следует, а нужно выжидать когда будет возможно перекрыть ими другие одинаковые карты.

15) Раздающий, открывая четыре настольные карты, не должен оставлять две одинаковые или валета. Он обязан одну из одинаковых, а также и валета, положить в середину колоды, а их заменить другими. Например: откроет он двух дам, одну из них он снимает и заменяет верхней в колоде картой, но если и она окажется равной с какой-либо лежащей на столе, он убирает ее и открывает следующую.

16) Карты, оставшиеся в самом конце игры, берет себе тот, чья взятка последняя.

17) Карты трефовой масти имеют особую ценность. Игрок, имеющий больше треф, нежели его партнеры, приписывает к своему счету 1 point.

18) Счет карт, треф и кончинок производится по окончании розыгрыша колоды.

19) Игрок, у которого карт более, чем у противников, приписывает к счету 2 point.

20) Каждая игра имеет не более 5 point: 2 за карты, 2 за кончинки и 1 за трефы.

21) Выигрывает партию тот, кто первым достигнет в своей записи цифры 15.

22) Порядок записи идет последовательно. Например: в первой игре игрок имел 2, во второй — 4, первую запись он зачеркивает и пишет под нею 6. В третьей он взял 3, — зачеркивает 6 и пишет 9 и т. д. до конца партии. Предыдущие записи совсем стирать нельзя, во избежание каких-либо недоразумений.

23) Игрок, которому остается до партии всего 1 или 2 point, может закончить игру в середине розыгрыша, если ему удастся взять себе Кончинку или обе кончинки, или семь треф.

24) Расчеты в Кончинке двояки: можно играть и на очки, т. е. каждый проигравший уплачивает выигравшему столько, сколько у него остается недоигранного

до 15; например: у него сыграно 10 point, он уплачивает за 5 и т. п., каждое очко может цениться по 1 копейке, по 2, по 3 и более, это зависит от предварительного условия; и на известный куш, т. е. на ставку: каждый игрок перед партией ставит на кон, например, по 25 к. Взявший партию все эти ставки берет себе и игроки снова ставят.

25) Есть вариант Кончинки, в котором фигурные карты имеют очковые цены, так: король — тринадцать очков, дама — двенадцать, валет — одиннадцать, туз же свою обыкновенную цену в эту игру, т. е. одно очко. В эту Кончинку, королем можно забирать не только короля, но несколько карт, очки которых составят четырнадцать; так же и дамой, и валетом. Валет же своего преимущественного значения уже не имеет и всех карт, как в предыдущей партии, не забирает со стола. Остальные правила и счета остаются те же.

ГОРКА

Эта игра в основе своей чрезвычайна проста; механизм ее не представляет никаких трудностей. Хотя она между игроками и малоизвестна, но очень увлекательна.

1) В Горку играют от двух до пяти человек.

2) Колода для игры употребляется в 32 карты, от туза до шестерки включительно.

3) Каждая карта считается по числу значащихся на ней очков. Туз считается за 11 очков, каждая фигура по 10.

4) Играют не на очки и не на партии, а на ставки: перед каждой игрой каждый игрок ставит на стол определенный куш.

5) В эту игру розыгрыша нет, а существует только торговля, т. е. преимущество карт перед картами противника.

6) В сдаче соблюдается очередь.

7) Сдающий дает всем игрокам по 4 карты: первые две карты лицевой стороной вниз, вторые две лицевой стороной вверх. Себе же сдающий кладет все четыре карты закрытыми.

8) Если кто-то, получив две первые карты, вскроет их, то остальные две даются ему закрытыми.

9) Если играющий из первых двух полученных карт вскрывает только одну, то при сдаче остальных, одна карта дается ему открытой, а другая — закрытой.

10) Если игрок, сидящий под рукой сдающего, ранее сдачи поставит на кон, т. е. прибавит что-нибудь к первой ставке, то он получает все четыре карты закрытыми. Следовательно поставить на кон деньги значит поставить втемную.

11) Если следующий партнер поставит на кон сумму больше той, которую поставил первый, то это значит перетемнить. Перетемнивший также получает карты закрытыми. Перетемнить имеют право все играющие.

12) Все карты, которые сдаются открыто, кладутся перед каждым игроком на стол, и до окончания игры никто не может взять их на руки, исключая спасовавших.

13) Окончив сдачу, раздающий сразу должен вскрыть две какие-нибудь карты из своих четырех, а остальные, оставшиеся от раздачи, положить в сторону.

14) Количество фалек обуславливается игроками до сдачи карт. Их может быть несколько, преимущественно назначаются дамы или шестерки.

15) Фалькой называется такая карта, которой придано особое значение, как сказано выше. Фалька при

тузе означает туза, при короле — короля, при десятке — десятку и т. д. Фалька имеет силу в каждой масти: при бубнах она составляет бубновую масть, при червях червовую масть и т. д.

16) Трынкой называются три карты одного значения, в числе которых может находиться и фалька; например: три туза, два туза и фалька, два короля и фалька, три короля.

17) Четвериком называются четыре карты одинакового значения, в число которых также может входить и фалька, например четыре туза, три короля и фалька, и т. д.

18) Хлюстом называются четыре карты одной масти, например: четыре черви, четыре трефы, три пики и фалька и т. д. Три карты одной масти, или две карты одной масти и фалька, считаются также хлюстом.

19) Каждая трынка и три карты перебиваются четвериком и хлюстом.

20) Трынка старше трех карт, а четверик старше хлюста.

21) Трынка и четверик старшей масти, перебивают трынку и четверик младшей*.

22) Хлюст и три карты имеют преимущества один против другого, например: хлюст из туза, короля и фальки старше всех остальных хлюстов.

23) По окончании сдачи, игрок, сидящий налево от сдающего рассматривает свои карты и, если у него найдется что-нибудь из вышеназванного, то идет в гору, если же карты окажутся незначащими, то он пасует.

24) Идти в гору — значит увеличивать ставку, пасовать — отказываться от участия в игре.

---

* Старшинство мастей обычное, т. е. черви, бубны, трефы и пики.

25) Игра продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют за исключением двоих, которые при обоюдном согласии могут закончить игру.

26) Собственно говоря, Горка не заключает в себе никаких особенных правил. Счастье в этой игре зависит от риска и увеличения ставок. В большинстве случаев смелые игроки и при плохих картах остаются в выигрыше, а робкие и нерешительные и с хорошими проигрывают.

27) Если у всех на вскрышке находятся слабые карты, а у вас четверик, то разумеется смело можно идти в гору; подобная игра нисколько не будет рискованна.

28) Если у игрока находятся на вскрышке две карты разных мастей и наименований, тогда уже видимо он не имеет четверика; по вскрытым же картам можно догадаться есть ли у него трынка.

ПОЛЬСКИЙ БАНЧЕК

Польский Банчек — это шумная и веселая игра. Количество игроков в ней не ограничено никаким числом: за столом может быть от двух до десяти человек и даже более. Чем больше в ней участвующих, тем она интереснее. Легче и проще этой игры, трудно что-либо себе представить: в ней нет никаких сложных правил и условий; она не утомляет внимание игрока и не требует сосредоточенности; во время игры можно разговаривать об отвлеченных предметах, можно петь и ничто не помешает ее ходу. Хотя Польский Банчек игра бесспорно азартная, но азарт игрока может выразиться в ней в очень скромной цифре, так как банк обыкновенно закладывается небольшой суммой, и она,

утроившись, со стола снимается. Следовательно, слишком крупного куша в банке никогда не бывает.

Игра ведется так:

Игроки вынимают из колоды по карте. Вынувший младшую начинает игру, т. е. первый закладывает банк. Условились, например, закладывать три рубля. (Можно и один рубль, и два, и пять...)

Садятся не по порядку карт, а кто где хочет.

Заложивший банк смешивает две полные колоды карт, тасует их и дает снять правому соседу. Потом начинает сдавать.

Сдает всем играющим, исключая себя, по три карты (раздавая их не вместе, а по одной, подобно Стуколке).

Остальную колоду держит в руках крапом вверх.

Первый от него игрок с левой стороны смотрит на свои карты и назначает сумму, которую ставит на них. Например: 25 коп.

Банкомет после этого открывает одну самую верхнюю карту колоды, находящейся у него в руках, и бросает на стол.

Если эта карта покрывает карты понтера, то последний обязан сейчас же внести в банк сказанную им сумму, т. е. 25 коп., но если карта эта младше карт понтера, то банк выплачивает ему такую же цифру, т. е. тоже 25 коп.

Затем назначает второй играющий, потом третий и т. д. по очереди с левой стороны направо, Банкомет каждому открывает карту.

Открыв карту последнему понтеру, банкомет не тасуя уже и не снимая, снова сдает всем по три карты и продолжает игру в том же порядке.

Прежние же карты, сброшенные игроками на стол, вместе с открытыми картами банкомета, собирает

игрок, сидящий направо от банкомета, тасует их и подкладывает под его колоду. Так что игра идет без перерыва.

Когда банк утроится, т. е. вместо трех рублей в нем окажется девять, или когда сорвется, т. е. когда в банке не останется ничего, банкомет обязан колоду передать своему левому соседу, который ее перетасовывает, дает снимать и точно таким же образом продолжает игру, предварительно заложив обусловленные три рубля. Когда и у него банк будет сорван или достигнет девяти рублей, он передает колоду своему левому соседу и так банк переходит по очереди от одного к другому.

Ни один из понтеров не имеет права отказаться от банка, когда дойдет до него очередь, иначе он должен совсем прекратить игру.

Банкомет не имеет права ни снимать денег из банка, ни дополнять его.

Также нельзя держать банк два раза подряд.

Если банкомет откроет понтеру карту раньше, нежели тот назначит сумму, то эта карта переходит в распоряжение последнего. Он может, если открытая карта выше его, поставить только 5 коп. и наоборот, если он может ее перекрыть своими, то большую сумму, но не превышающую половины банка.

Понтеры пасовать не могут. Самая маленькая сумма, которую они могут поставить — 5 коп. Самая большая ставка — это „ва-банк", т. е. на всю сумму, имеющуюся в банке.

Лучшими картами считаются: три старшие, но непременно разных мастей. Например, при трех разных тузах идут „ва-банк", так как много шансов на выигрыш; но случается что и с ними проигрывают: например если банкомет откроет карту четвертой масти.

Карты перекрываются по цвету, и по масти. Туз перебивает все карты своей масти, король бьет все карты до дамы, дама — все карты до валета, валет — до десятки и т. д.

Если же встретятся две карты одинаковые, т. е. банкомет откроет, например даму пик и у понтера окажется тоже дама пик, то выигрывает последний. Карты таким образом могут встречаться очень часто, так как всегда играют в две колоды. Еще пример: банкомет открывает туза треф и у понтера на руках туз треф, или банкомет открывает двойку червей — и у понтера на руках двойка червей, — выигрывает понтер.

По соглашению играющих, допускается примазка. Игрок, имеющий хорошие карты, не рискует идти ва-банк, а ставит только несколько копеек или рубль. Тогда желающие могут к нему „примазываться", т. е. приставить какую-нибудь сумму на его карты. Игра с примазкой очень веселая и у заядлых игроков очень популярна.

Банкомет не имеет права, смотреть карту, ранее чем она открыта. В противном случае понтеры могут требовать, чтобы эта карта была открытой и могут распорядиться с ней, как не вовремя данной, т. е. поставить 5 коп., если карта не перекрывается их картами, или в противном случае — взять пол-банка.

В игру с примазкой игрок имеет право не позволять примазывать к его картам, но зато и сам в свою очередь не может ставить на карты других игроков.

МАКАО

Эта игра механическая, она не требует ни соображения, ни памяти. Об этом говорит то, что она почти не имеет никаких правил, хотя и играется не произвольно. Игра однообразна, но не особенно скучна, мо-

жет быть благодаря тому, что в нее играют без записи, а на чистые деньги. Счастье в этой игре имеет первостепенную роль; при его отсутствии можно проиграться в Макао безобразно.

1) Число игроков в Макао не ограничено: 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 вынувший самую младшую карту.

4) Сдающий 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 право смотреть 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 наборе определенного количества очков.

9) Максимальные шансы выиграть на стороне того, у кого окажется девятка или составится девять очков из двух карт.

10) Прикуп 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) Удачным прикупом считается 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 так: прикупить к тройке восьмерку будет считаться только одно очко; или прикупить к пятерке девятку, будет считаться только четыре и т. д.

15) Понтеру, имеющему девятку с первого раза, без прикупа, банкомет платит сумму втрое больше условленной ставки. Впрочем, только тогда, когда у него самого карта меньшей стоимости.

16) Имеющему восьмерку с первого раза, без прикупа, — сумму ставки вдвое.

17) Имеющему семерку с первого раза, без прикупа, — ординарную ставку.

18) Понтерам же, составившим девять, восемь и семь очков прикупом — платит всем одинаково ординарную ставку.

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.

БАККАРА

Это одна из азартных игр. Она не особенно занятна, совсем не весела, но между тем у игроков в большом ходу и в списке коммерческих игр занимает не последнее место. Вся игра основана на везении. Она имеет много сходства с Штоссом, Макао, старинным и вышедшим теперь из употребления Гальбцвельфом; те же банкометы и те же понтеры. Правила, как и во всех играх подобного рода, немногосложны и легко усваиваются.

1) В Баккара играют в две полные смешанные колоды, которые тасуются предварительно одним из партнеров, а потом самим банкометом, причем банкомет имеет право перекинуть несколько карт вниз колоды, что называется „bruler les cartes“, но обязательно предупредив об этом играющих.

2) Садятся произвольно.

3) Число игроков не ограничено. Они могут, когда им угодно закончить игру и отойти от стола, а также могут и начать во время талии, разумеется с разрешения банкомета.

4) После того как карты будут стасованы, банкомет обязан дать одному из играющих снять колоду.

5) Банкомет 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 получит от банкомета две карты, должен положить возле себя ту сумму денег, которой желает рискнуть.

8) Банкомет 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 десять очков.

12) Карты банкомета имеют всегда преимущество перед картами понтеров; т. е. если встретятся одинаковые цифры очков у того и другого, т. е. у банкомета и понтера, то ставка берется первым.

13) Если у банкомета будет 9 или 19, то он сразу открывает карты и забирает себе все ставки понтеров. Несмотря на то, что некоторые игроки имели одинаковые с ним очки, т. е. 9 или 19.

14) Если у банкомета выпадет 8 или 18, а у одного из понтеров будет 9 или 19, то банкомет выплачивает только одному этому понтеру, с остальных же получает сам.

15) Если несколько понтеров сразу имели цифру 9 или 19, то банкомет уплачивает им всем.

16) Если ни понтеры, ни банкомет не имеют на руках ни 8, ни 9, то имеет смысл прикупать.

17) Прикупают в следующем порядке: сначала покупает понтер, сидящий с правой стороны, потом — сидящий с левой, потом опять понтер с правой, следующий за уже купившим, за ним снова понтер с левой и т. д.

18) Прикупать можно не более одной карты.

19) После всех банкомет имеет право прикупить и для себя.

20) После того как некоторые понтеры объявили игру на своих картах, а некоторые прикупили, по объявлении банкометом игры или прикупки, карты всеми играющими открываются.

21) И сейчас 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 того и у другого понтера по 7 и по 8 очков, то банкомет выплачивает им обоим; если же у понтеров и банкомета встречаются равные цифры очков 6, то все ставки (ординарные 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 руб., то каждому пришлось по 6 руб. Подобный дележ считается единственным исключением.

23) Прикупать имеет право тот, кто имеет только 4 очка.

24) Число очков 10, 20 и 30 называется „Баккара".

25) В Баккара банкомет не обязан по истечении известного времени или по окончании талии, передавать банк другому игроку и требовать этого никто не может.

ТРИНАДЦАТЬ

Игра эта не слишком сложна, как и все игры подобного рода, основанные на случайности и разыгрывающиеся механически.

Для игры Тринадцать используют колоду в пятьдесят две карты.

Число игроков не ограничено.

Первым банкометом бывает тот, кто вынет самую младшую карту. Потом банк переходит от одного к другому, по очереди.

Игра ведется таким образом: каждый понтер ставит какую ему угодно сумму денег, разумеется, узнав предварительно какой капитал в банке. Понтер ставит деньги не на карту, а просто кладет их на стол около себя. После этой операции банкомет начинает игру. Он вскрывает карты одну за другой и произносит, открывая первую карту:

— Двойка!

Открывая вторую карту:

— Тройка!

Третью:

— Четверка!

Четвертую:

— Пятерка!

Пятую:

— Шестерка!

Шестую:

— Семерка!

Седьмую:

— Восьмерка!

Восьмую:

— Девятка!

Девятую:
— Десятка!
Десятую:
— Валет!
Одиннадцатую:
— Дама!
Двенадцатую:
— Король!
Тринадцатую:
— Туз!

Если банкомет во время этого перечня не отгадает ни одной карты, т. е. не вскроет ту, которую называет, то он уплачивает каждому понтеру столько, сколько они ставили.

Но если банкомет отгадает, т. е. вскроет ту карту, которую назвал, берет себе все ставки понтеров. Пример: банкомет открывая пятую карту, произносит „шестерка!“ и пятая карта оказывается действительно шестеркой; или, говоря: „Дама!“, — открывает даму.

В первом случае, т. е. когда банкомет не отгадал ни одной карты, а следовательно проиграл, банк переходит к игроку, сидящему слева. Он их перетасовывает, дает снять и ведет игру в том же порядке. Если и он не отгадал ни одной карты, банк переходит к следующему и т. д.

Но если банкомет отгадает, то он должен держать банк еще раз, если второй раз выиграет, то третий и т. д. до тех пор, пока не проиграет. Тасовать карты после каждого раза он не имеет права, это разрешено только тогда, когда выйдет вся колода и ему приходится снова отгадывать. После отгаданной карты, перечень начинается с начала. Например, банкомет отгадал пятерку; получив с понтеров ставки, он снова начинает

переименовывать карты, т. е. следующую за пятеркой карту называет двойкой и т. д.

Банкомет обязан открывать карты не торопясь и по одной, складывать их на стол в одну ровную кучку.

ДВАДЦАТЬ ОДНО

Эта игра принадлежит к разряду азартных, в роде Баккара, Макао и др. Вся разница между теми играми и этой в счете очков и значении фигур.

1) Число игроков не ограничено.

2) Для игры употребляются две полные смешанные колоды.

3) Банк держат все игроки по очереди.

4) Банкомет сдает всем понтерам по две карты, не исключая и себя.

5) Каждый понтер ставит какую ему угодно сумму денег.

6) Весь смысл игры состоит в том, чтобы составить себе двадцать одно очко.

7) Банкомет первый смотрит свои карты и если у него окажется условное двадцать одно очко, то он сейчас же показывает их и прекращает дальнейший ход игры, взяв себе все ставки понтеров.

8) Если нужное количество очков не пришло при сдаче, то можно составить его с помощью прикупа, разрешенного как для понтеров, так и для банкомета.

9) Прикупать можно не более трех карт.

10) Банкомет выигрывает только у тех понтеров, у которых на картах очков окажется менее, чем у него.

11) Понтеры же, очки которых превышают очки банкомета выигрывают. Банкомет выигрывает такую же сумму, какой они рисковали.

12) Понтеры, очки которых равны очкам банкомета, не проигрывают и не выигрывают. Ставки снимаются ими обратно.

13) Понтеры, к которым двадцать одно очко пришло при сдаче, получают с банкомета вдвое больше своей ставки.

14) Все фигуры считаются за десять очков, туз же имеет двоякую цену; он может считаться и за одно очко и за одиннадцать. Ценит его каждый игрок по своему усмотрению. Все остальные карты имеют свою стоимость, т. е. двойка — два очка, тройка — три и т. д.

15) Прикупают в том же порядке, что и раздают.

16) Если понтер имеет двадцать одно очко сразу, а банкомет такое же количество составит после прикупки, то карты понтера имеют преимущество и банкомет выплачивает ему вдвое.

17) Если понтер имеет число очков близкое к 21, то прикупать ему не следует, потому что легко может перебрать. Близкими считаются: 16, 17, 18, 19 и 20 очков.

18) Понтер или банкомет, прикупивший и набравший более двадцати одного очка, проигрывает.

19) Если случится так, что в одну сдачу переберут 21 очко понтер и банкомет, то они этим сквитаются, т. е. никто из них не выигрывает и не проигрывает.

20) Перебравший банкомет выплачивает все ставки понтеров вдвое. Когда банкомет окончит талию, т. е. сыграет все карты двух колод, банк переходит к следующему понтеру, сидящему налево.

21) После каждой талии карты тасуются и предлагаются банкометом для съемки понтеру, сидящему направо.

ЭКАРТЕ
Род Макао.

Эта игра была введена в петербургских клубах после уничтожения „очковых" игр: Баккара, Макао, Виктория и т. д.

Клубное Экарте не имеет ничего общего со старинной игрой Экарте, тихой и спокойной, очень широко распространенной во Франции.

Условия и правила почти тождественны с Макао или Викторией.

Игроки также делятся на банкометов и понтеров.

Банк держится по очереди.

Единственное отличие Экарте от прочих азартных банковых игр — это присутствие козырей. Счета очков не существует.

Используются две полные колоды.

Карты сдаются на четыре табло, хотя за столом может сидеть восемь человек.

На каждое табло по четыре карты, семнадцатая карта открывается и означает собою козырь.

Затем все открывают карты. У кого окажутся козыри, тот и выигрывает. Причем старшинство козырей принимается в расчет. У кого козырь старший — тот победитель. Разумеется банкомет сравнивает козыри с каждым табло в отдельности.

Козыри одинаковой стоимости в расчет не принимаются. Их считают сброшенными. Например, у понтера туз и у банкомета туз — это называется ан-карт и не подлежит оплате ни с той, ни с другой стороны. Но если у одного из них при тузе имеется еще какой-нибудь козырь, то тот козырь выигрывает неизбежно. А если по козырю у того и у другого при тузе, то берет

тот, у кого он старший. У одного туз и пятерка, у другого туз и восьмерка — выигрывает последний. У первого, например, туз, пятерка и двойка, а у второго туз и восьмерка — ан-карт. Тузы не в счет, и каждый игрок берет по одной взятке (взятки предполагаемые, в них принцип игры). Один на восьмерку; на которую сносится двойка, другой на пятерку.

Также ан-картом считается если у одного два маленьких козыря, а у другого один старший: берут по взятке и в ставках расходятся.

Одинаковые по размеру козыри, даже средние, из счета исключаются. Например: у одного — король, валет и девятка, у другого — дама, валет и двойка. Тоже ан-карт. Первый ходит с короля, второй берет дамой девятку противника. И т. д. в том же расчете, к слову сказать, весьма простом и понятном. У одного туз, у другого две двойки — ан-карт.

Первый ход предполагается от того, у кого старший козырь. Это уравновешивает шансы играющих.

Пример для ходов: у банкомета король и семерка, у другого — туз и дама, у третьего — валет и тройка, у четвертого — восьмерка и пятерка. У банкомета ан-карт со всеми. Понтер, имеющий туза, обязан первым делать предполагаемый выход. Он берет на туза семерку, а банкомет королем даму — по взятке; для следующего партнера уже он делает выход, потому что у него старше козырь — и в результате тоже по взятке, как и с последним.

В Экарте играют двояко: с ограниченным банком и с ответственным.

Ограниченным банк считается тогда, когда банкомет ставит известную сумму — 5, 10, 15 и более рублей. Причем первый и второй партнер обязаны ставить

заранее обусловленную сумму, например не меньше 5 или 3 руб., последний ставит любую сумму. Это требование распространяется только на первую карту, на последующие каждый ставит по своему усмотрению.

Если банк срывает первый, то следующие за ним понтеры не выигрывают, не проигрывают, независимо от их карт и от карт банкомета.

Не смешивая карт, банкомет имеет право заложить ограниченный банк во второй раз. Но если будет и он сорван, то банкометом делается следующий по очереди, или же неудачному банкомету предоставляется случай держать банк ответственный, т. е. отвечать на ставки каждого табло.

Можно начинать и прямо „с ответа".

Для ответственного банка не обязательно продолжать талию, можно просить vis-a-vis перетасовать карты для новой. Однако для ответственного банка более двух талий играть нельзя.

ЛАНСКНЕХТ

Игра эта изобретена во Франции при Людовике XIII и пользуется до сих пор правами гражданства.

Играется в две полные колоды, хотя можно играть и в три, и в четыре и более. Это зависит от числа игроков, число которых не ограничено.

Банкометом бывает каждый по очереди.

Перед началом игры, каждый из играющих вносит известную сумму в запасный фонд. Например, играет восемь человек, сложились по 25 р., образовалась сумма в 200 р. Капитал этот может или увеличиться, или израсходоваться, в зависимости от удачи банкометов. В первом случае он делится в конце игры между всеми

играющими, во втором — пополняется. Банк мечется так:

Банкомет ставит какую-нибудь сумму, следующий за ним понтер идет на нее. Впрочем, первый понтер может идти только на часть суммы, уступив остальную другим понтерам, но если на это не последует согласия других игроков, то остальной суммой отвечает запасной фонд. Капитал банкомета все время должен удваиваться, или же его срывают.

Когда ставка разобрана, банкомет открывает верхние две карты, из которых первая кладется направо, вторая налево. Правая сторона банкомета, левая — понтера. Затем в середину между этими картами складывает колоду по одной карте и когда выйдет карта, тождественная с разложенными направо и налево, определяется выигрыш. Положим, что правая карта — дама (принадлежит держащему ланскнехт), левая — валет. И вот, если первым выйдет валет — проигрывает банкомет, тотчас же передающий талию следующему игроку; если же выйдет дама — банкомет выигрывает. Его ставка удваивается. Он может либо сняться, либо предлагать следующую карту. Банк опять должен быть покрыт. Выигрывает вновь — и снова может продолжать. Когда в колоде выходит карта банкомета, то на следующую ставку, он кладет новые карты направо и налево и вновь начинает метать. Если выйдут на стороны две одинаковые карты, то это называется плие и всегда бывает в пользу банкомета.

Банкомет, снимающийся с известной суммы, передает талию следующему игроку, который имеет право предложить точно такую же сумму, какую снял его предшественник, или же начинать с условленной ставки. Если на предложенную им сумму игроки отказались понтировать, то он имеет право метать на капитал запасного фонда.

ВИКТОРИЯ

Правила и условия этой игры сходы с правилами игры Макао.

Единственное же ее различие заключается в том, что не существует прикупа и сразу каждому дается по две карты.

Число игроков не ограничено.

Играют также в две полные колоды.

Сдающий называется банкометом, остальные — понтерами.

Метать обязан каждый по очереди, хотя продолжительная метка не обязательна. Можно бросить колоду после первой же сдачи, ставку которой банкомет имеет право ограничить самой маленькой суммой.

Каждый банкомет вправе бросать колоду, когда ему угодно, но не может продолжать метать когда все карты выйдут. Банк обязательно переходит к следующему.

Ставки на карту производятся до начала игры.

Ограничения суммы не существует.

Высшей и лучшей картой считается девятка.

Карты банкомета и понтера одинаковой стоимости не подлежит никакой оплате.

Выплачивается только то, что ставится.

Во всем остальном — правила Макао.

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ

Род банковой игры.

Сдающий называется банкометом, все остальные игроки понтерами.

Для игры берется две колоды, по 36 карт каждая.

Из них одна находится в руках банкомета, другая у понтеров.

Процесс игры следующий: каждый игрок выбирает из колоды карту (или даже две-три) и ставит на нее деньги, сумма которых не ограничена.

После этого банкомет тасует свои карты и дает снять их одному из понтирующих.

Затем начинается игра. Банкомет снимает с колоды, которую держит в руках крапом вверх, по одной карте и раскладывает их по порядку в пять рядов. Причем первые четыре ряда заключают в себе по две карты и последний одну. Таким образом раскладывается всего девять карт, должно быть только по их числу игра и называется девятым валом.

Расчет производится так:

Если карта понтера попадется в первом ряду, то банкомет выплачивает ординарную цифру, например за рубль рубль.

Если же карта понтера попадается во втором ряду, то банкомет выплачивает вдвойне, т. е. за рубль — два рубля.

В третьем ряду — в четыре раза, т. е. за рубль — четыре рубля.

В четвертом ряду — в восемь раз, т. е. за рубль — восемь рублей.

И, наконец, за последний ряд, банкометом выплачивается в девять раз больше поставленной суммы.

Ставки же с тех карт, которые не попадаются ни в одном ряду банкомет берет себе. Причем банкомет проигрывает только в том случае, если карта понтера будет тождественна, как мастью, так и достоинством, с открытой им картой.

Вообще эта игра лучше Макао, Баккара и других банковых игр, хотя так же, если еще не больше, азартна и разорительна.

НАПОЛЕОН

Успех ее главным образом заключается в том, что она азартна. Она имеет большое число поклонников и пользуется известностью не меньшей, чем Девятый вал, Виктория и другие банковые игры.

В Наполеона играют так:

За стол садятся не более шести игроков, но может их быть только двое, трое и т. д.

Поочередно происходит сдача карт, колода которых состоит из 36.

Каждому дается по пяти карт, а остальные откладываются в сторону.

Козырь открывается.

Объявление игры партнерами состоит в обнаружении у них на руках общего числа верных взяток.

Объявивший наибольшее число ведет игру.

Первый ход принадлежит игроку, сидящему налево от назначившего игру. Если назначивший игру действительно возьмет объявленное число взяток, то берет „Наполсона", т. е. общую ставку, которая может быть по 1 рублю или по 1 копейки с человека, что, конечно, зависит от предварительного уговора.

Затем игра начинается снова.

Если же он не доберет, то платит штраф каждому в размере назначенной игры, т. е. за объявленные три взятки — три штрафа, за четыре — четыре, за пять — пять. Впрочем, это тоже зависит от условия, может быть определен только один штраф за любую игру.

Объявивший же прямо „Наполеона", т. е. объявивший пять взяток и взявший их, кроме общей ставки, получает с каждого еще по одному лишнему штрафу.

КАРТОЧНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ

Appeller — право, по которому игроки заставляют противников ходить с той карты, которую они показали, т. е. , которая признана открытой или настольной. Выражение это употребляется в Винте и Висте.

Баба — выражение, употребляемое в игре Семерик. Баба означает одномастный терц от тройки: тройка, двойка и туз.

Баккара — азартная карточная игра с неограниченным числом игроков. Игроки делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Банкомет — игрок, держащий банк в азартных играх.

Банк — азартная карточная игра, с неограниченным числом игроков, которые делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Безик — карточная игра для двух, трех и четырех игроков.

Бланка — одна карта какой-либо масти на руках.

Болван — в тех играх, в которых обусловлено число игроков, как например, Винт, Преферанс, Вист, иногда, когда игроков не полный комплект, прибегают к болвану, т. е. несуществующему лицу сдаются карты, которыми распоряжаются игроки по установленным правилам.

Bruler les cartes — выражение, употребляемое в азартных играх и означающее перекидку банкометом нескольких карт вниз колоды.

Бубны — третья по порядку масть колоды. Она старше пиковой, трефовой и младше червовой.

Ва-банк — выражение, употребляемое в азартных играх и означающее, что понтер идет на всю сумму, находящуюся в банке.

Валет — четвертая по старшинству карта в масти. Валет перекрывает все карты, кроме туза, короля и дамы, которые имеют перед ним преимущество. В Винте и Висте считается онером.

Взятка — игроки кладут на стол по карте и та карта, которая старше по своей значительности, или по тому, что она козырь, а остальные простые — берет все эти карты и образует взятку.

Виктория — азартная карточная игра. Род Макао.

Винт — карточная игра для четырех, пяти и шести игроков.

Вистующие — противники партнеров.

Вист — 1) Старинная карточная игра. 2) Выражение, употребляемое во многих играх, как объявляющее о желании играть. „Вистую!" значит „играю".

Воронка — группа карт, идущих подряд от двойки, так: двойка, тройка, четверка и т. д. Воронки не могут заключать в себе менее трех карт.

Восемь Восемнадцать — пикетный термин. Восемь одномастных карт, идущих подряд, считаются за восемнадцать очков, а в общей сложности 8 + 18 = 26.

Восьмерка — седьмая по старшинству карта в масти. Восьмерка перекрывает только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку и семерку.

Вскрышка — вистовое выражение. Карта, открытая сдающим для определения козыря.

Выбор мест — из разложенной на столе колоды карт, каждый игрок вытаскивает одну карту. Имеющий младшую карту выбирает место. При выборе двух равных карт, старшинство считается по мастям.

Выходящий — Винтовой и Вистовой термин. Пятый игрок, не принимающий в одном из роберов участия.

В руке быть — ходить первым.

Верная взятка — верными взятками считаются те, которые никоим образом никем не могут быть перебиты.

Гвоздь — обмен одной карты, который производится играющими против назначивших игру.

Голец — особый род Стуколки, в которой существует всего один прикуп, называющийся Гольцом.

Гора — в Преферансе область записи для штрафов.

Горка — старинная карточная игра.

Группа — 1) Означает иметь на руках несколько карт одной масти, идущих последовательно. 2) В игре Семерик — значит необходимые три партии, которые должны быть сыграны игроками без перерыва.

Grandissimo — игра бескозырная.

Дама — третья по старшинству карта в масти. Дама перекрывает все карты, кроме туза и короля, которые имеют перед нею преимущества. В Винте и Висте считается онером.

Двойка — самая младшая и самая незначительная карта в масти.

Двойной простой Марьяж — король и дама одной масти, имеющие значение в Безике.

Двойной козырной Марьяж — король и дама козырные, имеющие громадное значение в Безике.

Девятка — шестая по старшинству карта в масти. Перекрывает только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку и восьмерку, остальные карты перекрывают ее.

Девятый вал — азартная карточная игра, с неограниченным числом игроков, которые делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Десятка — пятая по старшинству карта в масти. Десятка перекрывает все карты, кроме туза, короля, дамы и валета. В Винте и Висте считается онером.

Jouer a la muette — играть в молчанку. Игрок, не в очередь сделавший назначение, (в Винте) или взявший себе большее количество карт (в Пикете) — лишается права на переговоры.

За рукой быть — т. е. быть за ходящим или перед ходящим.

Заручка — иметь право ближайшего выхода.

Запись — счет, ведущийся игроками во время игры.

Идти в гору — в игре Горка значит увеличивать ставку.

Импасс — см. Резка.

Инвит — вистовое выражение. Значит ходить с маленькой карты своей сильной масти для того, чтобы пригласить партнера положить самую старшую и, взяв взятку, отвечать в ту же масть.

Инфузорка — условная карта в игре Безик.

Капот — термин, употребляемый в Пикете. Это значит взять все двенадцать взяток, не давая противнику ни одной. Существует два капота — объявленный и случайный. Первый ценится вдвое дороже последнего.

Кварт — четыре одномастных карты, идущих подряд. Есть пять разных кварт: кварт-мажор — туз, король, дама, валет; кварт от короля — король, дама, валет, десятка; кварт от дамы — дама, валет, десятка, девятка; кварт от валета — валет, десятка, девятка,

восьмерка; кварт от десятки — десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Квинт — то же, что пять и пятнадцать. Квинт — это пять одномастных карты, идущих подряд. Есть четыре квинты: квинт-мажор — туз, король, дама, валет, десятка; квинт от короля — король, дама, валет, десятка, девятка; квинт от дамы — дама, валет, десятка, девятка, восьмерка; квинт от валета — валет, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Cartes blanches — в Пикете значит не иметь ни одной фигуры на руках до сноса, что имеет особую ценность. Или когда все карты оказываются в счете, т. е., когда у игрока нет ни одной карты на руках, которая не была бы им сосчитана.

Couper — положить козыря на ту масть, которой нет. Слово это употребляется в Висте.

Козырять — ходить с козыря.

Козырь — первенствующая масть в колоде. Та масть, в которой назначена игра, называется козырной; игра же без назначения мастей — бескозырная.

Колода — большая или полная колода состоит из 52 карт и заключает в себе: двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, восьмерку, девятку, десятку, валета, даму, короля и туза. Средняя колода состоит из 36 карт, она без двоек, троек, четверок и пятерок. Малая колода состоит из 32 карт и не имеет двоек, троек, четверок, пятерок и шестерок.

Консоляция — преферансный термин. Плата, получаемая при игре вчетвером, раздающим карты за каждый поставленный ремиз игрока, взявшего прикуп. Консоляция также записывается и вистующими игроками за обремизившимся.

Кончинка — карточная игра для двух, трех и четырех игроков.

Кон — коном называется середина стола, на которую играющими кладутся ставки.

Копилка — карточная игра, род Мушки.

Коронка — группа карт, идущая подряд в какой-либо масти от туза, числом не менее трех, т. е. туз, король и дама. Коронки могут быть из пяти, шести и более карт, т. е. туз, король, дама, валет и т. д.

Король — вторая карта по старшинству. Король перекрывает все карты, кроме туза, который перекрывает его самого. В Винте и Висте считается онером.

Королик — часть игры в Пикет.

Котел — особый род Преферанса.

Крест — винтовое выражение. Крестом называется распасовочный знак X.

Курочка — род ремизов в Преферансе.

Ланскнехт — банковая игра.

Леве (с франц. levee — взятка) — выражение, употребляемое в Винте, Висте и др. играх. Каждая взятка, сделанная сверх законных шести, как например, в Винте, называется Леве.

Леза — см. Faire les cartes.

Лентюрлю — карточная игра, род Мушки. Свое название берет от карлика-шута при дворе короля Людовика XIV — Эмиля Жана Лентюрлю (Lintourlu).

L'homme de bois — см. Болван.

Лове — вистовое выражение. Означающее ничего, т. е. ничего нет на руках.

Ложная карта — пустая карта, сброшенная на масть, которой у игрока нет на руках.

Мажор — Пикетный и Безиковый термин. Существует терц-мажор, кварт-мажор, квинт-мажор. Это значит, карты идут подряд одной масти от туза. Туз, король и дама — терц-мажор; туз, король, дама и валет — кварт-мажор; туз, король, дама, валет и десятка — квинт-мажор.

Макао — азартная карточная игра, род Банка, с неограниченным числом игроков. Игроки делся на две категории: понтеров и банкомета.

Масть — каждая колода делится на четыре масти: пики, трефы, бубны и черви. Каждая масть заключает в себе известное количество карт, т. е. в большой

колоде она имеет 13 карт, в средней — 9, в малой — 8. Пики и трефы черные, бубны и черви — красные.

Марьяж — выражение, употребляемое в игре Шестьдесят шесть, Безике. Марьяжем зовется король и дама одной масти, ценящиеся в этой игре очень дорого.

Мизер — в Преферансе игра без взяток по назначению.

Мистигри — карточная игра, род Мушки, король треф, имеющий преимущественное значение, носит название игры.

Молчанка — см. Jouer a la muette.

Мушка — карточная игра, в которой пиковый туз имеет преимущественное значение.

Наветт — значит бить козырем с обеих сторон, что иногда называется также и перекрестным огнем.

Назначение — объявление в Винте своей масти, верных взяток в проходной и тузов.

Напе — в банковых играх означает идти на квит.

Наполеон — азартная карточная игра.

Настольная карта — всякая карта, открытая во время сдачи кем-либо из партнеров, кроме сдающего, или после сдачи, или во время разыгрывания, называется настольною и остается открытою до определенного момента на столе. Это правило существует только для Винта и Виста.

Обязательная — особый род Стуколки, в которой никто не может пасовать.

Окончание — в Винте и Висте сторона, оканчивающая первую партию или робер, приписывает к своему счету условленную цифру „за окончание". Поэтому окончание имеет большое значение в этих играх.

Онеры — онерами называются в козырной масти пять старших карт: туз, король, дама, валет и десятка. С франц. honneurs, — т. е. карты, имеющие предпочтение перед другими. Онеры имеют значение в немногих играх: в Винте и в Висте.

Открытая карта — см. Настольная карта.

Очки — стоимость карт: двойка — два очка, тройка — три очка и т. д. до фигур, которые ценятся поразному. В некоторых играх фигуры считаются так: валет — 11 очков, дама — 12, король — 13, туз — 14; в других: валет — 10, дама — 10, король — 10, туз — 10; в третьих: валет — 2, дама — 3, король — 4, туз — 5; в четвертых: валет, дама и король — по 10, а туз 1 очко.

Памфил — карточная игра, род Мушки, трефовый валет, имеющий преимущественное значение, носит название игры.

Пароль — значит передать другому право сделать надбавку к ставке.

Партия (с франц. partie, — т. е. часть целого). — в Винте и Висте означает половину робера.

Партнеры — в Винте играющие той стороны, которая сделала назначение.

Пас — в Винте отказ от назначения масти в свою очередь, во всех остальных играх — отказ от игры.

Переговоры — винтовое выражение. Назначение, показывание и поддержка в мастях по очереди играющими.

Пересдача — сдавать второй или третий раз из-за некоторых несоблюдений правил, или по каким-либо недоразумениям.

Перетемнить — выражение, употребляемое в горке. Перетемнить, значит идти втемную после предшествовавших игроков, которые шли тоже втемную.

Пик — пикетный термин. Когда первый играющий, сосчитав свои карты, и посредством своих взяток дойдет до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сделать пик. Играющий прямо с двадцати девяти переходит на шестьдесят, и продолжает по-прежнему прибавлять по единице за каждую взятку.

Пикет — карточная игра, изобретенная во Франции в XVII веке и названная тогда piquant, т. е. остроумный. Со временем piquant перешел в piquet.

Пика — первая самая младшая масть в колоде.

Поддержка — винтовое выражение. Из двух переговаривающихся партнеров один объявляет самостоя-

тельно игру, другой же, в соответствии с имеющимися у него верными взятками, возвышает назначенную товарищем игру, или, как говорят, поддерживает его.

Подыгрывание — винтовое выражение. Ход в масть игрока, сидящего слева, причем он объявлял ли эту масть, или пошел в нее, и в том, и в другом случае, не встретил поддержки у партнера.

Польский Банчек — карточная игра. Игроки в ней делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Подрезать — значит снять колоду карт, посредством одной карты, взятой из другой колоды.

Понтер — играющий в азартные игры против банкомета. С франц. pointeur.

Последняя взятка — в некоторых играх, игрок, взявший последнюю взятку, прибавляет к своей записи лишний point, а потому она играет немаловажную роль.

Преферанс — карточная игра, имеющая много вариантов.

Приглашение — преферансный термин. Вистующий игрок приглашает пасовавшего партнера к игре, принимая все последствия исключительно на самого себя. Приглашение может быть открытое, т. е. просить партнера открыть карты, и идти втемную, т. е. просить партнера играть самостоятельно.

Присыпка — род прикупа в Винте.

Проходная масть — винтовое выражение. Проходной мастью называется та, которую игрок показывает своему партнеру, но играть в ней, из-за ее слабости (в смысле количества карт), не может.

Птица — винтовое выражение. Птицей называется распасовочный знак X.

Point — (в буквальном переводе с франц. — точка). В карточных играх заменяет собою фишку, т. е. игральную марку. Point бывает разной стоимости, смотря по предварительному условию игроков.

Пулька — партия Преферанса.

Пятерка — десятая по порядку карта в масти. Перекрывает только двойку, тройку и четверку.

Пять и пятнадцать — пикетный термин. Пять одномастных карт, идущих подряд, считаются за пятнадцать очков, а в общей сложности 5 + 15 = 20.

Равные карты — термин, употребляемый в Пикете и означающий, что у игроков равное количество взяток, т. е. по шесть.

Рамс — карточная игра, имеющая большое сходство с Мушкой.

Распасы — 1) Особый род розыгрыша в Преферансе. 2) В Винте: когда все четверо играющих сказали пас, то карты бросаются и ставится знак X, называющийся крестом, птицей.

Ремиз — то же, что и штраф.

Ренонс — 1) Недостаток известной масти. Например: когда игрок не имеет совсем какой-либо масти на руках. 2) Случай, когда ошибочно, вместо одной масти сносят другую.

Репик — пикетный термин. Если игрок сосчитал на руках до тридцати или более, а противник не считал еще ничего, то он прямо начинает считать с девяноста.

Рефет — термин, употребляющийся в Пикете. Рефет — означает розыгрыш и обозначается игроками нулем: когда после королика (т. е. партии) у игроков окажутся цифры одинаковые, то они следующие два королика играют при двойном счете.

Робер (с английского Rubber) — в Винте и Висте полная игра. Робер состоит из двух половин, называющихся партиями.

Ромбус — опрокидывание при съемке крапом вниз той части карт, которая снята.

Резка (или резать) — резкой называются те случаи в разыгрывании, когда игрок кладет не высшую карту масти, в которую пошел один из игроков, а среднюю из имеющихся у него на руках.

Самостоятельное назначение — выражение, употребляемое в Винте и означающее, что игрок один, без помощи партнера, назначает игру.

Сдача карт — сдаются карты по очереди, первым сдает вынувший младшую карту.

Секанс — последовательные карты одной масти.

Семерик — карточная игра. По английски она называется Three-sewen, т. е. три семерки.

Секст-Мажор — туз, король, дама, валет, десятка и девятка.

Семерка — восьмая по старшинству карта в масти. Перекрывает двойку, тройку, четверку, пятерку и шестерку. В малой колоде эта карта самая младшая и незначительная.

Семь и Семнадцать — пикетный термин. Семь одномастных карт, идущих подряд, считаются за семнадцать очков, а в общей сложности 7 + 17 = 24.

Синглетон (с английского Singleton) — так называется в Висте и в Винте одна карта какой-либо масти. То же, что и Бланка.

Случайная взятка — случайными взятками называются такие взятки, которые при назначении игр ни в каком случае не принимаются в расчет и полагаются к отдаче; а между тем совершенно неожиданно могут быть взяты.

Сносить — сбрасывать с рук карты.

Сомнительная взятка — сомнительными взятками принято называть такие, которые могут быть сделаны в зависимости от разделения карт и от ходов при разыгрывании.

Ставка — взнос известной суммы на кон, или на карту.

Стуколка — карточная игра.

Стучу — в игре Стуколке значит играю.

Сюркуп — сделать сюркуп, значит перебить какую-нибудь карту.

Табелька — особый счет в Преферансе.

Талия — в банковых играх то же, что во всех других партия.

Тасовка карт — каждый игрок может тасовать карты только один раз; право последней тасовки принадлежит сдающему.

Темная — объявить желание играть, не посмотрев своих карт.

Тенас — иметь первую и третью из старших карт или быть по порядку последним в игре.

Терц — пикетный термин. Это три подряд идущие карты, например: туз, король, дама; король, дама, валет; дама, валет, десятка и т. д.

Торговля — преферансное выражение. Торг между играющими за прикуп, который достается тому, кто назначит наивысшую игру.

Трефы — вторая по порядку масть колоды. Она старше пиковой и младше бубновой и червовой.

Три семерки — карты, имеющие особое значение в игре Семерик.

Three-sewen — карточная игра, английского происхождения по-русски называющаяся Семерик. Three-sewen значит в буквальном переводе — три семерки.

Трикон — три разномастных карты одинакового достоинства: три туза, три двойки и т. п.

Тринадцать — азартная карточная игра, род банка, с неограниченным числом игроков. Игроки делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Тройка — двенадцатая по порядку карта в масти. Перекрывает только двойку.

Трен — выражение, употребляемое в игре Семерик. Трен значит иметь при Бабе (т. е. при одномастной тройке, двойке и тузе) семь карт этой же масти, идущих последовательно без перерыва.

Трынка — в игре Горка Трынкой называются три карты одного значения: три туза, три короля и т. п. Трынка может состоять и из двух одинаковых карт, но тогда при них должна быть Фалька.

Туз — самая старшая карта каждой масти. Имеет преимущество перед всеми остальными. В Винте и Висте считается онером.

Тур — круговая очередь переговоров.

Уверт — в Преферансе игра без взяток по назначению с открытыми картами.

Угол — в банковых играх означает утроенную ставку.

Humbug — карточная игра для двух игроков, основой которой является Вист.

Фалька — в игре Горка так называется карта, которой придано особое значение.

Phaser — вистовой термин. Обменять колоду, которой нужно сдавать, на колоду противников, что запрещается если это не было обусловлено заранее.

Faire les cartes (Леза) — в Пикете значит взять взяток больше противника.

Фигура — фигурами называются пять старших карт каждой масти, т. е. туз, король, дама, валет и десятка. В Винте и в Висте они считаются онерами.

Фишка — то же, что point. (С французского — fiche — марка в игре).

Форсировать — вистовое выражение. Значит угадать какой масти нет у противника и ходить с нее, чтобы вызвать козыря.

Фоска — маленькая, незначащая карта. Фоски — несколько незначительных карт в некозырной масти.

Fausse — карта той масти, туза которой на руках нет.

Фредон (каре) — четыре разномастных карты одинакового достоинства: четыре туза, четыре двойки и т. д.

Хлюст — 1) Три карты одной масти. 2) В игре Горка, Хлюстом называют четыре карты одинаковой масти; Хлюст впрочем может состоять из трех карт, но тогда при них должна быть Фалька.

Черви — самая старшая масть колоды.

Чердак — чердаком называется в Мушке место, предназначенное для ремизов.

Четверик — в игре Горка, четвериком называются четыре карты одинакового значения, например: четыре туза, четыре короля и т. п. Четверик может состоять и из трех одинаковых карт, но тогда при них должна быть Фалька.

Четверка — одиннадцатая по порядку карта в масти. Имеет преимущество только над двойкой и тройкой.

Четырнадцать — пикетный термин. Четыре фигурных равных карты разных мастей считаются за четырнадцать очков. Могут быть — четырнадцать тузов, четырнадцать королей, четырнадцать дам, четырнадцать валетов и четырнадцать десяток.

Шестерка — девятая по старшинству карта в масти. Перекрывает только двойку, тройку, четверку и пятерку. В средней колоде эта карта самая младшая и незначительная.

Шесть и шестнадцать — пикетный термин. Шесть одномастных карт, идущих подряд, считаются за шестнадцать очков, а в общей сложности 6 + 16 = 22.

Шестьдесят шесть — карточная игра для двух игроков.

Шлейф — выражение, употребляемое в Стуколке. Шлейфом называется козырь, который не вскрывается, а смотрится только сдающим, берущим его себе и неимеющим права поэтому пасовать.

Шлем — выражение, употребляемое в Винте и Висте. Одна из сторон, взявшая все тринадцать взяток делает своим противникам большой шлем; сторона, взявшая двенадцать взяток, делает противникам малый шлем.

Штосс — азартная игра, с неограниченным числом игроков, которые делятся на две категории: понтеров и банкомета.

Штраф (с немецкого die Strafe, т. е. наказание) — штраф — то же, что и ремиз. В Винте слово штраф употребляется вместо ремиза. Сторона, назначившая игру, обязана взять определенное ими число взяток, в противном же случае за каждую недобранную взятку ставится штраф.

Шутиха — карточная игра, род Мушки; Шутихой зовется дама пик, от которой и происходит название игры.

Экарте — род азартной игры.

СОДЕРЖАНИЕ

ПРЕДИСЛОВИЕ 3
ВИНТ 3
БЕЗИК 59
ПРЕФЕРАНС 63
ПИКЕТ 89
ВИСТ 99
МУШКА 108
РАМС 122
СТУКОЛКА 126
СЕМЕРИК 136
ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ 138
КОНЧИНКА 141
ГОРКА 144
ПОЛЬСКИЙ БАНЧЕК 147
МАКАО 150
БАККАРА 153
ТРИНАДЦАТЬ 156
ДВАДЦАТЬ ОДНО 158

ЭКАРТЕ *160*

ЛАНСКНЕХТ *162*

ВИКТОРИЯ *164*

ДЕВЯТЫЙ ВАЛ *164*

НАПОЛЕОН *166*

КАРТОЧНАЯ ТЕРМИНОЛОГИЯ *167*

Д45(03) Коммерческие карточные игры — СПб.: «ИнКА»; «ЭКИП», 1992. 192 с.

ISBN 5-87-996-001-3

В книге представлено полное собрание практических советов, законов и правил коммерческих карточных игр с приложением карточной терминологии.

Для широкого круга читателей.

Коммерческие карточные игры

Составитель С. Носаль
Оформление художника Ю. Александрова

Ответственный за выпуск *Е. В. Лебедева*
Технический редактор *И. Андреева*

Сдано в набор 01.03.92. Подписано в печать 27.03.92. Формат 70x100/32. Бумага офсетная. Печать офсетная. Усл. п. л. 7,74. Гарнитура „Таймс". Тираж 100000 экз. Заказ 56.

«ИнКА», Санкт-Петербург, пер. Макаренко, 14.
«ЭКИП», 194018, Санкт-Петербург, ул. Болотная, 6.

Отпечатано с готовых диапозитивов на фабрике „Детская книга" № 2 Министерства печати и информации РФ 193036, г. Санкт-Петербург, 2-я Советская, 7.

ПОЛНОЕ СОБРАНИЕ
ПРАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ, ЗАКОНОВ И ПРАВИЛ
С ПРИЛОЖЕНИЕМ
КАРТОЧНОЙ ТЕРМИНОЛОГИИ