



100 карточных игр для всей семьи



100 карточных игр для всей семьи

МИНСК
ХАРВЕСТ

С 81 **100 карточных игр для всей семьи** / Авт.-сост. Якушева М. Н. — Минск: Харвест, 2008. — 64 с.

ISBN 978-985-16-4623-0.

Карточные игры являются не только средством для развлечения. Было замечено, что они хорошо тренируют внимание, логическое мышление, память и многое другое. В данном издании описаны наиболее распространенные семейные и азартные игры на любой вкус: от «дурака» до виста и покера. Пользуясь этой книгой, вы не только научитесь одолевать соперников, но и скоротаете время в дороге или на отдыхе.

Для широкого круга читателей.

УДК 794.9
ББК 75.59

ISBN 978-985-16-4623-0

© Подготовка и оформление.
Харвест, 2008

ВВЕДЕНИЕ

Принято считать, что люди перестают играть тогда, когда проходит пора детства. Но так ли это на самом деле? Возможно, с возрастом в жизни человека появляются новые, «взрослые» игры. И доказательство тому — огромная популярность всевозможных игровых и игорных центров, успешно функционирующих по всему миру и приносящих огромные доходы их владельцам. Но среди множества игр, пожалуй, самыми популярными являются карточные. Их можно назвать и самыми древними. Археологами были найдены свидетельства того, что карточные игры были известны уже нашим далеким предкам. В Древнем Египте существовали черепки, на которых были нанесены цифры в возрастающем порядке, в Индии использовали пластины из слоновой кости. Уже в V—VII веках карты появились в Китае и Японии. Тогда это были таблички с картинками и цитатами из разных пьес, нанесенными в произвольном порядке, которые нужно было правильно сопоставить. Затем на картах стали изображать иерархический уклад китайского общества, что давало возможность распределять карты по старшинству. Так зарождались первые карточные игры, а свой окончательный вид сами карты приобрели к XII веку. В Европу карты попали во времена крестовых походов. В этот период они обозначали главные предметы рыцарского быта: трефы — меч, пики — копье, бубны — знамя, а червы — щит. Первое документальное упоминание о картах относится ко второй половине XIV века. В хронике одного итальянского города сохранилась следующая запись: «Введена игра в карты, происходящая из страны сарацин и называемая ими «наиб». Несмотря на иерархический

характер, который был присущ картам (с арабского «наиб» означает начальник или капитан), на них не было никаких изображений фигур, а только цифры. Происходило это оттого, что Кораном запрещено изображение людей.

Изображения людей на картах появились лишь тогда, когда карты попали во Францию. Вначале они служили только для развлечения душевнобольного Карла VI Безумного, однако вскоре начали распространяться далее по Европе, где быстро завоевали популярность.

Первыми, кто поставил выпуск карт на промышленную основу, были ремесленники Германии. Они не только изготавливали карты, но и улучшили способы их выделки. Одновременно появлялись новые виды игр, совершенствовались старые.

Со временем карточные игры стали служить не только развлечением, но и способом наживы. Карты стали ассоциироваться с такими пороками, как азарт, мошенничество, алчность. Это послужило причиной того, что власти многих стран стали пресекать их распространение, а картежников жестоко наказывали. Вначале применялись даже телесные наказания, но постепенно они были заменены денежным штрафом, который, впрочем, достигал порой довольно крупных размеров.

Впоследствии игра в карты, первоначально служившая способом развлечения и наживы, стала применяться и во многих отраслях знаний. Было замечено, что карточные игры хорошо тренируют внимание, логическое мышление, память и многое другое. Так, в начале XVI века во Франции были сделаны карты для обучения философии. Использовались карты и для овладения военным делом, логикой, геральдикой, кулинарией. Существовали географические и исторические карты. Многие математики того времени считали, что карты, с их четким номерным порядком и старшинством, идеально подходят для решения задач по комбинаторике.

Действительно, у карт существует своя математическая магия. Так, полная колода в 52 карты соответствует количеству недель в году, четыре масти — четырем временам года, а 13 карт каждой из мастей — числу недель в одном сезоне. И, наконец, сумма всех карт равна 364, а это, без одного, количество дней одного года.

В России карты появились в XVIII веке, при правлении императрицы Екатерины I, и сразу же стали игрой скорее народной, чем светской, и во многом гонимой, как и игра в кости. Но со временем вельможи оценили увлекательность этой забавы, и карточные игры заняли одно из первых мест в ряду развлечений, которым предавалось светское общество. Тогда же появился ломберный стол и многие другие атрибуты, прочно вошедшие в быт картежников. В середине XVIII века, при правлении Елизаветы Петровны, произошло и ныне существующее разделение между карточными играми: игры для времяпрепровождения и игры коммерческие, азартные, приносящие кому-то богатство, а кому-то разорение и нищету.

ЧТО ДОЛЖЕН ЗНАТЬ НАЧИНАЮЩИЙ ИГРОК

Игровая колода обычно состоит из 52 карт, но есть игры для неполной колоды. В этом случае в ней всего 36 карт (без двоек, троек, четверок и пятерок) или 32 карты (убираются, наряду с перечисленными картами, еще и шестерки). Возможны варианты, когда в игре используются джокеры — тогда численность колоды достигает 54 карт.

Каждая карта в колоде имеет свое достоинство (номинал): двойка — 2, тройка — 3, четверка — 4, пятерка — 5, шестерка — 6, семерка — 7, восьмерка — 8, девятка — 9, десятка — 10, валет — В, дама — Д, король — К, туз — Т, джокер красный — ДК, джокер черный — ДЧ. Кроме того, каждая карта имеет определенную масть. Всего мастей четыре: черви — Ч, бубны — Б, трефы — Т, пики — П.

Таким образом, обозначение любой карты включает в себя сочетание буквы, показывающей масть, и цифры (или буквы), указывающей на ее номинал. Например: ПД — это дама пик, Ч10 — десятка червей и т.д. Каждая карта имеет две стороны; на одной из них обозначены масть и номинал, вторая же — обратная — сторона имеет название «рубашка». Если в описании игры указано, что карта лежит рубашкой вверх, это значит, что она лежит обратной стороной, т.е. закрыта.

Игроки обозначаются буквами А, В, С и D. Игрок А всегда ходит первым, В — вторым, С — третьим, а D — четвертым.

Каждая игра начинается с раздачи карт из колоды, которую осуществляет сдающий. Им обычно становится игрок, вытянувший самую младшую карту из колоды при предварительном розыгрыше. Кроме того, перед началом игры участники должны обговорить ее условия, а именно, определить такие моменты, как предельное количество очков для выигрыша, стоимость взятки, вистов, общее количество партий и другие нюансы, связанные с той или иной игрой.

Раздача карт происходит перед каждой партией следующим образом. Сдающий тасует колоду и дает ее сдвинуть игроку справа. Раскладывать карты игрокам нужно только по одной, поскольку это способствует их лучшей растасовке. Сдающий может пересдать карты, если он ошибся в счете. Игроки не имеют права заглядывать, даже трогать карты до тех пор, пока сдача не будет произведена полностью. Сдатчик обязан раскладывать карты по очереди. Если игроки заметили нарушение порядка данной очереди, они имеют право заменить сдатчика.

Карты пересдаются в том случае, если во время сдачи случайно открылась карта, если игроку роздана лишняя карта, если перед раздачей колода не была предложена для съема, если в колоде не хватает карт или же их больше, чем нужно, а также если в колоде присутствует меченая карта (она подлежит замене).

СЕМЕЙНЫЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

ИГРА В ДУРАКА

Дурак подкидной

Для игры в дурака используется колода из 36 карт. Играть могут от двух игроков и более. При этом, чем меньше игроков принимает участие, тем большим умением они должны обладать, чтобы выиграть.

Сдатчик раздает каждому игроку по 6 карт, после чего открывает верхнюю карту и кладет ее открытой на стол. Данная карта показывает козырную масть. Сверху на нее кладется ос-

тавшаяся колода рубашкой вверх так, чтобы козырная карта была видна.

Карты козырной масти имеют преимущество над всеми остальными картами. Такая карта бьет любую карту, кроме более высокого козыря.

Цель игры: при разобранной колоде избавиться от всех своих карт раньше других участников.

После раздачи карт игроки начинают делать ходы друг на друга (см. рис. 1). Первым ходит игрок, у которого оказался самый младший козырь. Ходить можно с одной или нескольких карт одного достоинства любой масти. Игрок, на которого сделан ход, должен побить все карты, которыми на него заходили. Сделать это можно картами той же масти, но выше по номиналу (достоинству) или же козырями. Заходить и подкидывать в общей сумме можно не более, чем шестью картами. Если отбивающийся игрок не побил хотя бы одной карты, то он забирает все карты себе, и ход передается следующему игроку по часовой стрелке. Игроки имеют право подкидывать карты. Первым это делает заходящий игрок. Подкидывать можно только карты, схожие по номиналу с теми, которыми игрок заходил и его противник бился. Масть значения не имеет. Если игроку удалось отбиться, то все участвующие в розыгрыше карты отправляются в отбой (отдельно сложенные рубашками вверх карты, вышедшие из игры).

После каждого хода, если это необходимо, игроки добирают из колоды такое количество карт, чтобы у них на руках их снова было по шесть. Если после этого у какого-либо игрока по ошибке их оказалось семь или восемь, сидящий слева от него противник вытягивает наугад лишние карты и кладет их в середину колоды.

Игрок, оставшийся с картами, проиграл. Если последний ход на проигравшего игрока был сделан двумя шестерками, проигравший объявляется «дураком с погонами».

В следующем коне проигравший будет сдатчиком. Первым же начинает ходить игрок, сидящий от него по левую руку. Это называется ходить «из-под дурака».

У описанной карточной игры есть несколько вариантов. Например, японский дурак, отличие которого состоит в том,

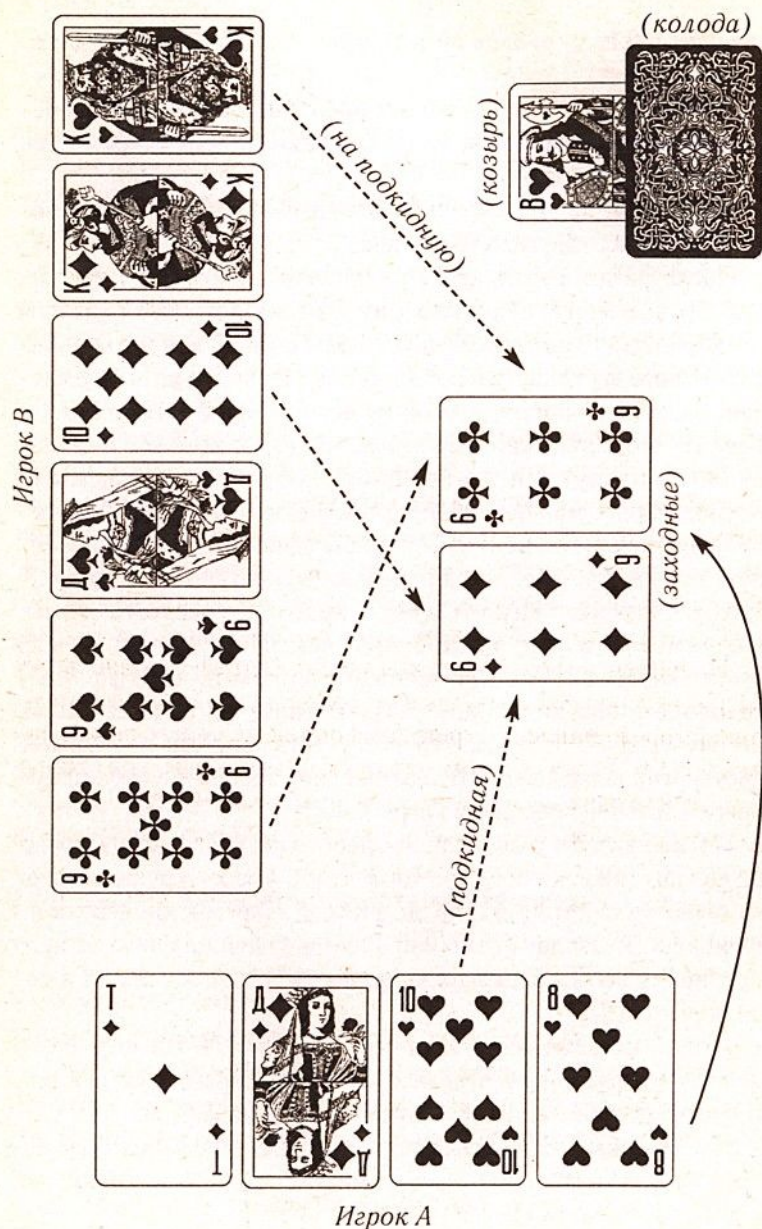


Рис. 1

что козырем здесь всегда являются бубны, а пики бьются только пиками.

Для новичков вполне подходит еще один вариант подкидного дурака — простой дурак. Основные отличия данной игры заключаются в том, что игрокам раздается по пять карт и подкидывать карты нельзя. Это значит, что ход заканчивается только отбитием первых заходных на игрока карт. А заходить можно либо только с одной карты, либо с парных карт.

Английский дурак похож на дурака простого, но ходить здесь можно только с парных карт, а если таких нет, ход передается следующему игроку, сидящему слева.

ДУРАК ПЕРЕВОДНОЙ

Дурак переводной отличается от дурака подкидного тем, что игрок может перевести заходные на него карты к игроку, сидящему слева, который и должен будет их отбить в том случае, если не сможет так же перевести их (см. рис. 2). Для того чтобы осуществить перевод, игроку нужно выложить на стол такую же по достоинству карту, что и заходная на него.

Например, игрок А положил игроку В трефовую шестерку. Игрок В скинул на стол еще одну шестерку, но пиковую. Карты теперь предоставлены игроку С. И он так же переводит их с помощью Б6. Таким образом, заходивший игрок сам стал отбивающимся (в данном случае он может отбиться Ч8, П8, БД). Перевод невозможен, если у игрока, на которого совершается перевод, карт меньше, чем переводимых.

При малом количестве участников игру в дурака можно разнообразить, сыграв в наваленного дурака.

Эта игра отличается от других тем, что вся колода карт раздается за один раз, каждому игроку — по 18 карт, если играют двое, и по 12 карт — если играют трое. Козырем становится последняя карта колоды. Право первого хода принадлежит игроку, имеющему младший козырь. Далее игра ведется по правилам подкидного или переводного дурака.

МАДАМ — МЕСЬЕ

В этой игре может участвовать произвольное число игроков. Используется колода из 36 или 52 карт. Сдатчик раздает

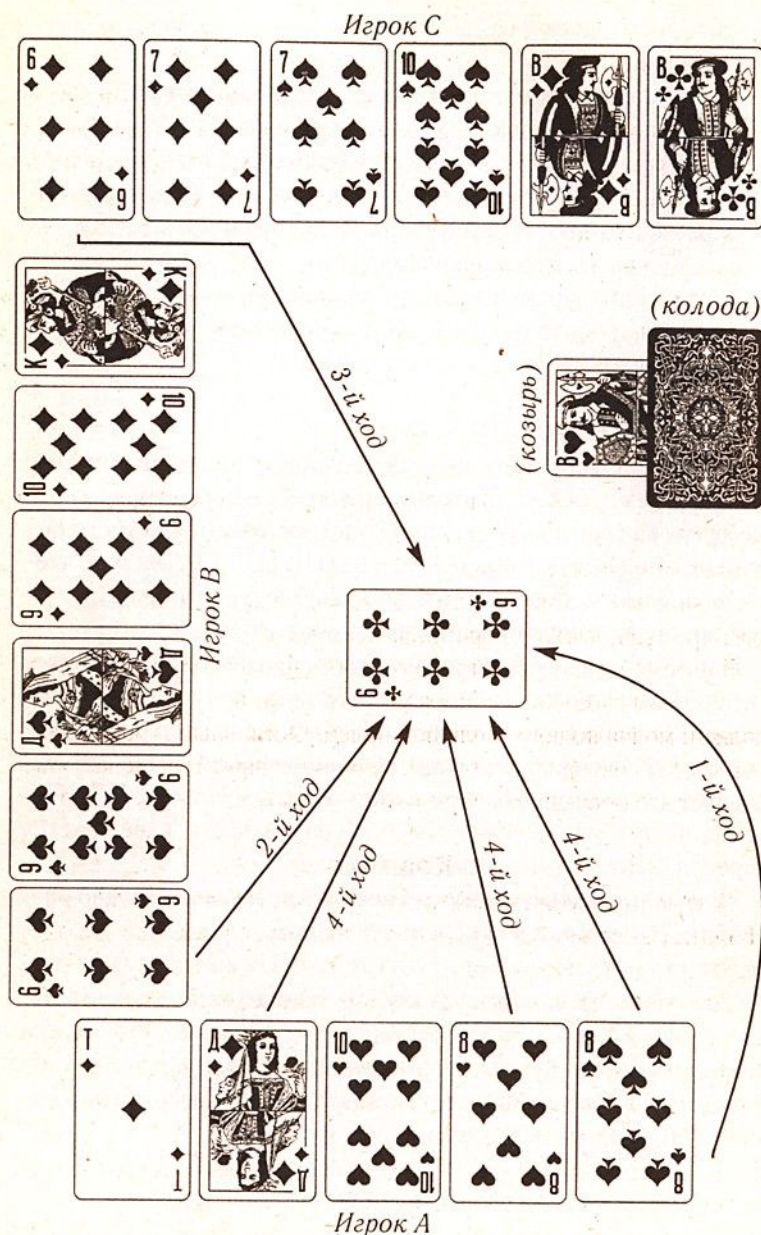


Рис. 2

всю колоду, причем каждому игроку достается равное число карт. Игроки, не заглядывая в карты, кладут каждый свою стопку перед собой. Первый ход делает игрок, сидящий справа от сдатчика. Он берет одну карту из стопки и кладет ее картинкой вверх. При этом, если выпадает король, то игрок должен отдать ему честь; если дама, он произносит: «Бонжур, мадам!»; если валет, звучат слова: «Пардон, месье!». Когда выпадает туз, то его просто хлопают сверху ладонью. Тот, кто перепутает слова или забудет их произнести, забирает все открытые карты. Выигрывает участник, первым избавившийся от своих карт.

ОСЕЛ

В игре может участвовать любое количество игроков. Используется колода из 36 или 52 карт. Сдатчик, перетасовав колоду, раздает все карты из нее поровну каждому игроку. Он же делает первый ход.

Цель игры: собрать у себя карты одинакового достоинства (четыре туза, четыре короля, дамы и т.д.).

В игре «Осел» каждый участник обменивает одна на одну карты со своим соседом. Тот, кому удалось собрать четверку первым, должен молча поднять большой палец. Остальные игроки должны быстро повторить этот жест. Невнимательный игрок, который сделает это последним, и становится «ослом».

КОШЕЧКА

В этой игре может участвовать любое количество игроков. Используется колода из 36 карт, из которой выбрасываются тузы.

Это игра без козырей. В ней не учитывается старшинство карт, но каждая карта имеет определенное количество очков. Король — 4 очка, дама — 3, валет — 2 очка. Стоимость остальных карт исчисляется их собственным номиналом (десятка — 10, девятка — 9 и т.д.).

Цель игры: как можно быстрее избавиться от всех карт, но получить при этом наименьшее количество штрафных очков.

Из числа игроков, путем жеребьевки, выбирается сдатчик. В дальнейшем все участники будут сдавать карты по очереди.

Сдатчик раздает каждому игроку по пять карт. Остальные карты складываются рубашками вверх в запасную колоду. Верхняя карта в колоде лежит картинкой вверх. Первым ходит игрок, сидящий от сдатчика слева. Участники игры по очереди сбрасывают по одной карте. Каждая очередная карта должна совпадать с предыдущей либо по масти, либо по достоинству: бубны на бубны, шестерки на шестерки и т.д. Если выпадает валет, то игрок может объявить новую масть, не совпадающую с фактической. При этом следующий игрок должен сбросить карту именно данной масти. Если у игрока нет на руках подходящей карты, он должен взять верхнюю из колоды. Если и эта карта не подходит, он пропускает ход. Побеждает игрок, первым сбросивший все свои карты. Остальные игроки считают штрафные очки согласно стоимости оставшихся у них на руках карт.

КВАРТЕТ

В игре могут принимать участие от трех до пяти человек. Используется колода из 32 карт.

Цель игры: собрать как можно больше квартетов (четыре одинаковые карты — четыре дамы, четыре десятки и т.д.).

Перетасовав карты, сдатчик раздает их игрокам. При этом, если количество участников нечетное, то у кого-то из игроков на руках окажется на одну карту больше, чем у других.

Первый ход делает игрок, сидящий от сдатчика по левую руку. Он выбирает любого игрока и требует от него какую-либо карту, например, восьмерку треф. Если названная карта имеется у игрока, к которому поступил запрос, то он отдает ее, и в этом случае запрашивающий продолжает игру до первой ошибки. Ход переходит к тому игроку, у кого требуемой карты не оказывается.

Игрок имеет право запрашивать лишь ту карту, которая не станет у него единственной в своем роде.

Из 32 карт можно составить восемь квартетов. Каждую собранную четверку карт игрок откладывает. Выигрывает участник, собравший наибольшее количество карт за один или за несколько туров игры. Далее сменяется сдатчик, и игра продолжается.

ЧЕРНЫЙ ПЕТР

В игре могут принимать участие от трех и более человек. Используется колода из 52 карт.

Путем жеребьевки выбирается сдатчик. В следующем кону сдатчиком становится проигравший игрок.

Тщательно перетасовав колоду, сдатчик раздает карты игрокам. Каждую имеющуюся на руках пару можно сбросить, если в ее состав не входит пиковый туз. Затем каждый игрок в порядке очереди тянет по одной карте у соседа, сидящего слева, и парные карты также сбрасываются. Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карт. Проигрывает игрок, у которого на руках останется черный Петр.

ПИКОВАЯ ДАМА

В этой игре могут участвовать от четырех и более человек. Если играют четверо, то используется колода из 36 карт. Если игроков больше, берут колоду из 52 карт.

Среди участников, путем проведения жеребьевки, выбирают сдатчика. Он выкладывает всю колоду в виде кольца рубашками вверх, а посередине кладет одну карту картинкой вверх — козырь. Право первого хода принадлежит сдатчику. Он наугад достает карту из выложенного им кольца. Далее то же самое делает игрок, сидящий слева. Если у него в руках окажется карта той же масти, но старше достоинством, то он, покрыв первую карту, берет взятку себе. Если же ему достанется младшая карта той же масти или карта другой масти, то взятка достается сдатчику. После того как хозяин взятки будет определен, следующий по кругу игрок делает ход к своему соседу по левую руку.

Когда в результате описанных действий колода будет разобрана, игроки приступают ко второму этапу игры. Теперь каждый игрок, не открывая карт, разворачивает их веером. Сосед слева вынимает одну из поданных карт, смотрит на ее достоинство, а затем кладет рубашкой вверх на стол, после чего, оценив свои карты, кроет ее большей по достоинству или козырной картой или оставляет у себя, пропуская при этом ход. Крытая карта идет в сброс.

Правилами запрещается ходить с пиковой дамы. Ее нельзя крыть, и сама она ничего не кроет. Пиковая дама переходит из

рук в руки, пока, наконец, не остается одна на руках у кого-либо из игроков в то время, как остальные сбросят все свои карты.

Акулина (Ведьма, или Колдунья)

В игре могут принимать участие от шести и более человек. Используется колода из 52 карт.

Сдатчик раздает игрокам все карты по очереди, справа налево. Каждый игрок, начиная с того, кто сидит слева от сдающего, сбрасывает карты парами (два валета, две девятки, два туза и т.п.), предварительно вытянув у соседа справа одну карту. В роли Акулины выступает дама пик — ее сбрасывать нельзя. Акулина постоянно меняет своего хозяина. Проигрывает тот, у кого в конце игры останутся на руках две дамы — Акулина и любая из трех других.

Пьяница

Игра для двоих участников. Используется неполная колода из 36 карт, из которой выбрасываются все тузы.

Сдатчик раздает себе и второму игроку по 16 карт. Оба игрока кладут их перед собой стопкой рубашками вверх. Игроки переворачивают по одной верхней карте. У кого карта старше по достоинству (независимо от масти), тот забирает себе обе открытые карты и кладет их под низ своей стопки. Если эта пара карт совпадает по достоинству (король — король, шестерка — шестерка и т.д.), то они отбрасываются в сторону, а игроки открывают уже по три карты. Тот игрок, у которого в тройке карт последняя будет старше остальных, забирает все открытые карты. Проигрывает игрок, оставшийся без карт.

Пары

В этой игре может принимать участие любое количество человек. Для нее используют колоду из 36 карт, из которой выбрасываются все тузы. Сдатчик, перетасовав колоду, выкладывает ее на стол так, чтобы карты лежали рубашками вверх, не перекрывая друг друга. Игроки, начиная с того, кто сидит слева от сдатчика, по очереди открывают любые две карты. Если открытые карты составляют пару, то игрок забирает их себе, после чего открывает еще две карты. Если и эти карты

являются парными, игрок продолжает партию по тем же правилам. Если же карты не составляют пару, то ход переходит к игроку, сидящему слева. Одиночные карты кладут на место. Игра требует внимания и хорошей памяти. Запомнив местоположение карт, игрок может при своем ходе подобрать пару к первой карте, перевернутой им. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество карт.

Ерошки

Играть могут от двух до десяти человек. Используется колода из 36 карт. В этой игре козырей нет, а главной является масть.

Каждому игроку сдается по три карты. Далее каждый игрок, взяв одну (любую) из своих трех карт и перевернув ее рубашкой вверх, меняет ее на другую карту с сидящим рядом игроком. Аналогично поступают все игроки, стремясь набрать три карты одной масти.

Тот игрок, который добьется результата первым, выходит из игры. Но прежде он показывает свои карты партнерам. Игра продолжается до тех пор, пока не выйдут все игроки. Последний игрок — проигравший, ему присваивается прозвище Ерошка. Проигравший может получить «прощение». Для этого кто-нибудь из игроков, вышедших ранее, перетасовывает колоду, делит ее на две части и открывает в каждой по одной карте. Затем, взяв в руки полколоды, он начинает очень быстро перебирать картами перед глазами проигравшего, произнося при этом: «Туман тебе на глаза». После этого он отходит на расстояние нескольких шагов и снова повторяет то же самое. Задача проигравшего — схватить любую открытую карту. Если это ему удастся, то проигрыш прощается.

Фофаны

Игра для четверых и более человек. Если участников четверо, то используют колоду из 36 карт. Если же игроков больше, то берут полную колоду из 52 карт. Путем проведения жеребьевки выбирают сдатчика. Он, перетасовав колоду, вынимает из нее, не глядя, одну карту — фофан. Фофана сдатчик никому не показывает, прячет его в известное только ему место.

Оставшиеся карты он раздает игрокам по одной так, чтобы у каждого на руках оказалось одинаковое их количество.

После сдачи каждый игрок отбрасывает парные карты в сторону. Затем игрок, сидящий слева от сдатчика, разворачивает свои карты веером и, не раскрывая их, предлагает соседу слева взять любую карту наугад. Игрок, вынувший карту, смотрит, не составляет ли она пару с одной из тех, что у него на руках. Если пара образовалась, то он ее отбрасывает, после чего, в свою очередь, предлагает свои карты следующему игроку.

Игра продолжается до тех пор, пока у одного из игроков не останется последняя карта, которая составит пару спрятанному фофану.

СУМАСБРОДНЫЕ ВОСЬМЕРКИ

В этой игре могут принимать участие от двух до четырех человек. Используется одна или две колоды по 52 карты.

Сдающий предлагает сдвинуть карты игроку справа. После этого, начиная с игрока, сидящего слева, он раздает каждому по одной карте до тех пор, пока не раздаст всю колоду. Для удобства игроки распределяют свои карты по мастям. Игрок, сидящий слева от сдающего, кладет первую карту открытой на стол. Следующий игрок должен положить карту, подходящую либо по достоинству, либо по масти к первой карте (см. рис. 3). Если у игрока нужной карты нет, то он или пропускает ход, или сбрасывает восьмерку (если она у него есть). Восьмерки в этой игре названы сумасбродными не случайно — они дают игроку право объявить любую масть, по которой далее будут складываться карты.

Целесообразно устанавливать ту масть, в рамках которой у игрока больше всего карт, независимо от масти восьмерки, которую он сбросил.

Игроки ходят по часовой стрелке. Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карт.

ВЕРЮ — НЕ ВЕРЮ

Игра для любого числа участников. Используется колода из 36 или 52 карт.

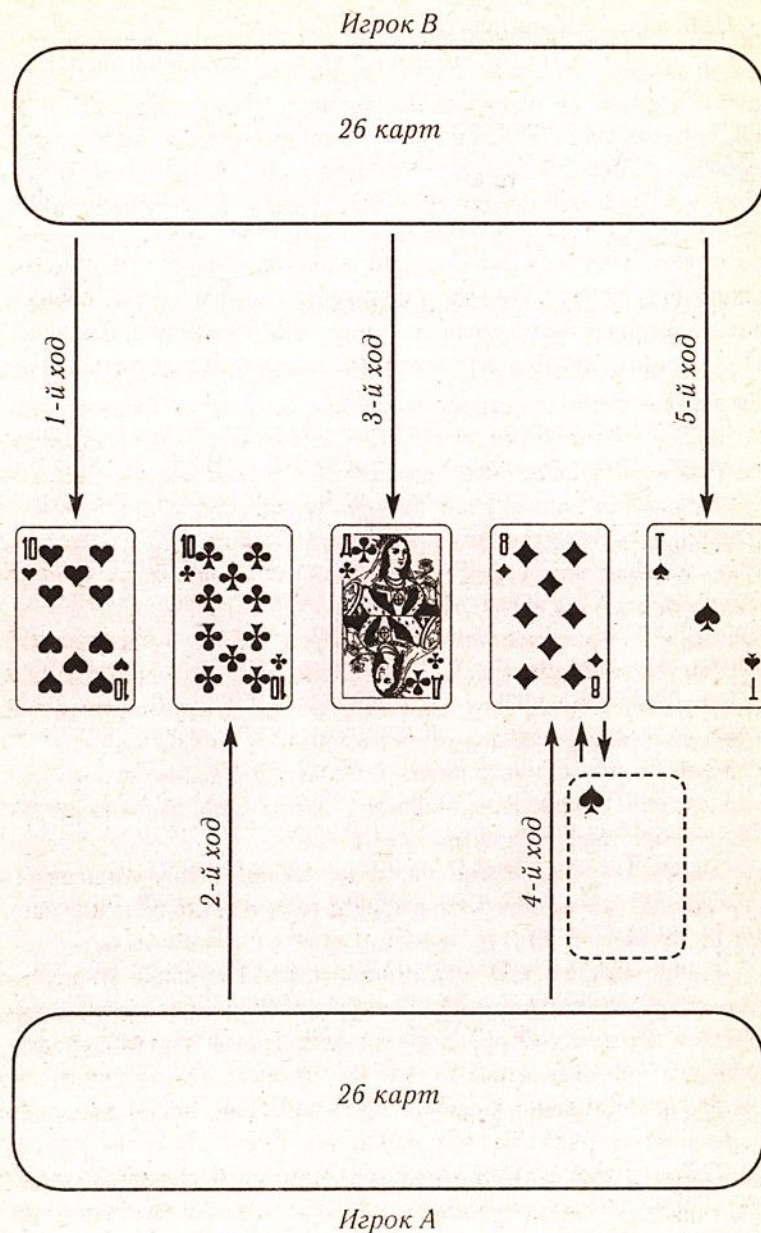


Рис. 3

Цель игры: избавиться от всех своих карт.

Сдатчик раздает игрокам все карты поровну. Первый ход делает сдающий. Он кладет в центр стола одну, две или три карты картинками вниз и называет любое достоинство карт. Например, игрок говорит: «Шестерка». Это означает, что все карты, которые он только что положил, являются шестерками. Далее делает ход игрок, сидящий от сдатчика справа. При этом он может сказать: «Верю», «Не верю» или положить еще от одной до трех карт. При этом количество карт может не совпадать с количеством, которое предложил предыдущий игрок. Положенные вторым игроком карты тоже будут считаться как бы шестерками.

Если игрок произнес: «Верю», — и угадал, то все лежащие на столе карты откладывают в стопку отбоя. В случае, если он сказал: «Верю», — и не угадал, то все карты, лежащие к этому моменту на столе, он забирает себе. Если второй игрок сказал: «Не верю», — и среди проверяемых карт шестерок не оказалось, то все из них забирает себе тот игрок, чьи карты проверялись. Если он сказал: «Не верю», — и ошибся, то все карты, лежащие на столе, он забирает себе. Если же второй игрок предпочел ничего не говорить, а положил несколько карт, то ход переходит к следующему за ним игроку, который использует любую из описанных выше возможностей.

Если карты были отложены в стопку сброса или в результате проверки их забрал предыдущий игрок, то тот, кто ходит, делает новый заход, называя любое достоинство карт, по своему усмотрению. И далее игра развивается аналогично тому, что было описано выше.

Если на руках у кого-либо из игроков окажется четыре карты одного достоинства, то он обязан положить их в стопку сброса. Так как при этом карты кладутся рубашками вверх и остальные игроки не видят, каково их достоинство, то здесь можно рассчитывать только на честность игрока.

Если кто-либо из игроков, делая ход, кладет на стол свои последние карты, то он имеет возможность выйти из игры. Однако происходит это не сразу, а лишь в том случае, если каждый из оставшихся участников тоже положил несколько карт (т.е. никто не произнес: «Верю» или «Не верю»). Когда очередь опять

дойдет до этого игрока, он обязан еще раз сказать: «Верю» или «Не верю». Ошибка приведет к тому, что он забирает все карты, лежащие на столе, себе, а потому вынужден продолжать играть. Если же игрок угадывает достоинство карт, то, согласно обычной процедуре, они либо уходят в стопку сброса, либо их забирает предыдущий игрок, а этот игрок выходит из игры.

Проигрывает тот, кто остается с картами на руках после того, как все вышли.

В следующий раз сдавать карты будет проигравший.

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Тысяча

В этой игре принимают участие три человека. Играют неполной колодой из 36 карт, вынув из нее шестерки, семерки и восьмерки. После этого в колоде останется 24 карты. За каждую из них полагаются определенные очки: девятка — 0 очков, десятка — 10, валет — 2, дама — 3, король — 4, туз — 11 очков. В сумме вся колода «стоит» 120 очков.

Цель игры: набрать тысячу очков.

Игра начинается с того, что сдатчик предлагает снять колоду игроку, сидящему слева от него. Снять колоду — значит сдвинуть приблизительно половину карт в колоде в сторону раздающего. После этого раздающий подкладывает сдвинутую часть карт под колоду и открывает нижнюю карту. Если этой картой оказалась девятка, сдвиг повторяется. Если игрок сдвинул три раза подряд на девятку, ему пишется штраф в 100 очков. При любой другой карте, кроме валета, игра продолжается. При валете сдающий сдвигает колоду сам, и игра идет дальше независимо от выпавшей карты.

После снятия колоды сдающий раздает каждому игроку по семь карт и три карты кладет на середину стола рубашками вверх. Эти карты являются прикупом. Раздача карт происходит за несколько кругов, т.е. по одной карте каждому игроку за круг. Последняя карта колоды (ее при сдвиге открывал раздающий) должна обязательно пойти раздающему. В противном случае ему пишется штраф в 100 очков, и колода пересдается.

Если при раздаче карт игрок получил четыре девятки, то до начала торга он может потребовать пересдачи.

Получив карты на руки, игроки начинают торговаться за прикуп. При этом каждый последующий игрок (по часовой стрелке), начиная от раздающего, либо говорит слово «пас», либо поднимает ставку на 5 очков.

Торг начинается со ста очков, потому что именно столько обязан первоначально предложить раздающий. Далее игрок, сидящий слева от раздающего, может поднять планку или же пасовать. Если он пасовал, то планку до 105 очков может повысить следующий игрок. Если и он этого не сделал, тогда игрок обязан взять на себя раздающий.

Торговаться нужно исходя из того, сколько верных взяток возьмет игрок. Так же нужно учитывать свои хваленки, еще именуемые марьяжами (пары из короля и дамы одной масти). Стоимость марьяжей такова: червовый марьяж — 100 очков, бубновый — 80, трефовый — 60, пиковый — 40 очков.

Рассмотрим такую ситуацию. На руках у игрока следующие карты: ТТ, Т10, ТК+ТД, ПТ, Б10, ЧВ, Ч9. У этих карт реальные следующие взятки: взятка на трефового туза, на трефовую десятку, на трефового короля и на трефовую даму. Выкладывая короля, игрок должен сказать: «Хвалю!» или «Марьяж!» — и на его счет припишется еще 60 очков. Далее игрок возьмет взятку на пикового туза. Шансов взять взятку на бубновую 10 не много, потому что бубнового туза противник станет держать до последнего. Оставшийся червовый валет ничего не принесет. Важно учитывать, что очки за каждую взятку в основном составлены заходной картой, так как игроки не спешат выкладывать крупные карты. Например, взятка с трефового туза будет составлять 13—15 очков, учитывая, что сам туз стоит 11 очков. В целом данная комбинация карт весьма удачна, и игроку следует пытаться забрать прикуп.

При торгах нельзя поднять планку выше 120, если на руках нет хваленки. Если при торгах игрок назначает 125, он обязан показать марьяж. После торгов игрок, выигравший прикуп, показывает его остальным участникам и забирает себе. Но если в прикупе сумма карт меньше 5 ($B + B + 9$), игру можно прервать.

Интерес торгам добавляет то, что ни один из игроков не знает трех прикупных карт. В них может оказаться несколько тузов, а может и червовый марьяж на 100 очков. В прикупе также могут находиться недостающие половинки от марьяжей. Поэтому многие при торгах рассчитывают заметно улучшить свои карты за счет прикупа.

Игрок, взявший прикуп, должен отдать другим участникам по одной карте на свое усмотрение. Это нужно, чтобы сравнять количество карт у всех игроков (по 8 карт). Получив прикуп, игрок определяет ход дальнейших действий. Он может заявить свою окончательную ставку (не ниже ставки при торгах). Если играющий видит, что точно не наберет своего заказа, то до раздачи по одной карте он может «расписать» колоду.

При этом игроку идет как минус его невыполненный заказ, а два соперника получают по 60 очков (сумма очков в колоде, разделенная на два).

После этого начинается розыгрыш карт (см. рис. 4). Здесь каждый участник стремится набрать как можно больше взяток. Первым ходит игрок, забравший прикуп. Ему пока и принадлежит инициатива в игре. На его заходную карту каждый игрок (по часовой стрелке) выкладывает на стол по одной карте, образуя таким образом взятку из трех карт. Класть на стол карты нужно той же масти, что и заходная. Если такой карты нет, то козырь, а если и его нет, то любую другую карту. Взятку забирает тот игрок, который положил самую старшую карту в масти заходной карты или козырную карту. Тот, кто забрал взятку, делает следующий ход. Так же во время розыгрыша взяток нужно «захваливать» свои марьяжи (К+Д одной масти). Масть объявленного марьяжа (хваленки) становится козырной. Козырь объявляется только после первой хваленки. До этого игра идет без козыря. Само объявление приносит игроку определенную сумму очков.

Пример розыгрыша взятки (см. рис. 4): игрок В, забравший прикуп себе, заходит с туза бубен. Игрок С кладет бубнового валета. Если бы у него не было этой карты, он мог бы положить любую другую. Далее игрок А кладет бубновую десятку. Самой старшей картой является туз игрока В. Ему достается взятка, и он делает новый ход. Так как десятка бубен вышла, «хваление» бубен произойдет без потери инициативы первого

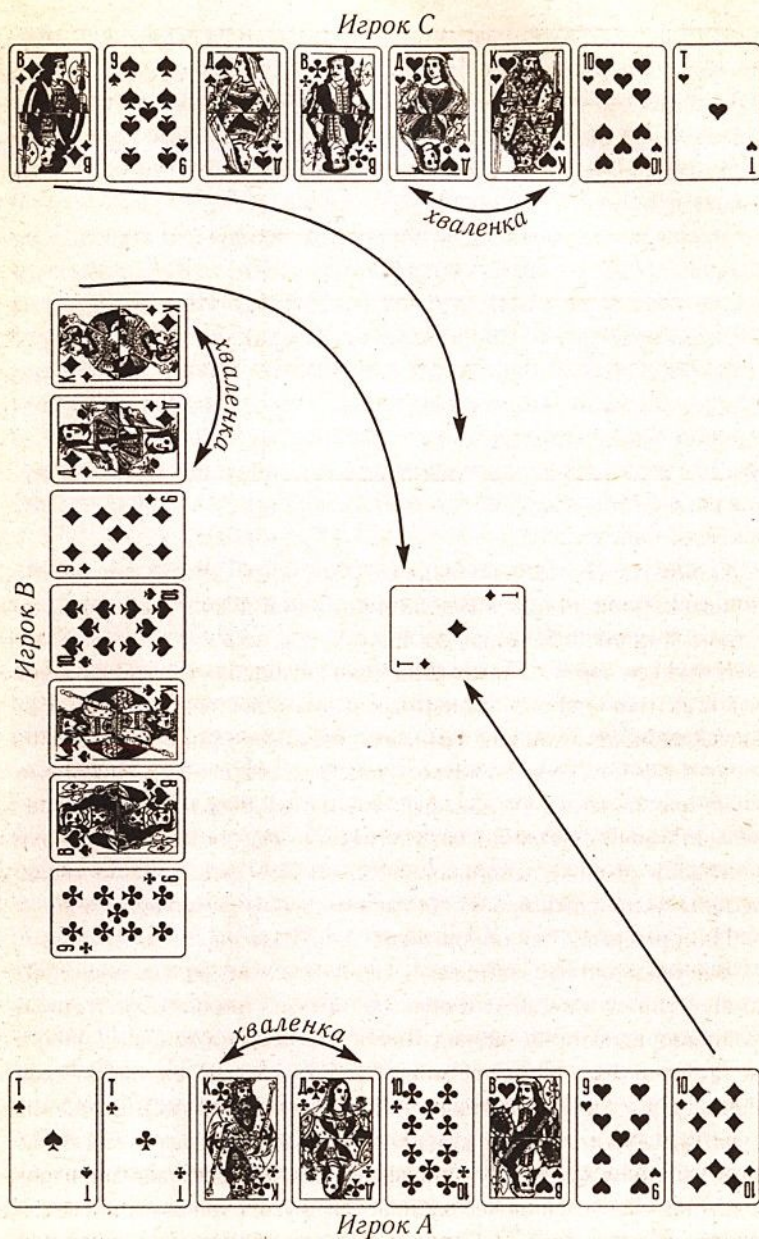


Рис. 4

A	B	C
110	—	85
135	—	240
10	-120	380
50	-10	380

Рис. 5

хода, потому что десятка была единственной картой выше бубнового короля. И игрок В делает следующий ход именно с бубнового короля, объявляя хваленку.

Когда все восемь взяток разобраны, игроки начинают подсчет очков за имеющиеся у них карты и за объявленные хваленки. Если участник, победивший в торгах, не набрал установленного количества очков, ему это же количество пишется как минус. Если он набрал больше, чем заказывал, это ему ничего не дает, и в результате пишется сумма, равная ставке. Все остальные игроки получают столько, сколько набрали. При этом сумма очков должна быть кратной 5. В противном случае идет округление.

Например: 42 очка округляются до 40, а 43 — до 45.

Все очки записываются в таблицу (см. рис. 5), где виден общий результат каждого игрока. Заполнение таблицы требует выполнения некоторых правил. Так, если игрок за три кона ничего не набрал, ему пишется минус 120 очков; игрок набравший 900 очков, садится на «бочку». При этом он должен в течение трех игр дойти до 1000 за один кон (заказывая игру). Если же этого не происходит, ему записывают 800 очков. Если один игрок сидит на «бочке» и на нее взбирается другой, то первый «скатывается с бочки» на 800. Игрокам нельзя набирать 555 очков, потому что эта сумма обнуляется.

БЕЛОТ

В этой игре обычно участвуют трое человек. Используется колода из 32 карт. Сдатчика определяют по жребью. Он раздает каждому игроку по шесть карт — по три за одну сдачу. Оставшуюся колоду сдатчик кладет на стол, верхнюю карту открывает. По ней определяется масть козыря.

Когда масть козыря определена, игроки заказывают игру, говоря по очереди: «Играю». Игрок, сделавший такое заявление, называется играющим. Если никто из участников не заказал игры, то козырем объявляют другую масть.

Игрок может произнести слово «пас», и если остальные также пасуют, карты пересдаются. Если «пас» объявляется два раза подряд, карты начинает пересдавать следующий по очереди игрок.

Когда игра заказана, сдатчик раздает игрокам еще по 3 карты за круг. Всего на руках у играющих находится по 9 карт.

В этой игре старшинство и достоинство карт имеют различное значение, в зависимости от того, является масть козырной или нет.

При некозырной масти: туз — 11 очков; десятка — 10; король — 4; дама — 3; валет — 2; девятка, восьмерка, семерка — 0 очков.

При козырной масти: туз — 11 очков; десятка — 10; король — 4; дама — 3; валет — 20; девятка — 14; восьмерка и семерка — 0 очков.

Очки в белоте начисляют за объявленные комбинации, а также за взятки. Последняя взятка стоит 10 очков. Комбинации из карт одного достоинства старше комбинаций карт одной масти. При одном достоинстве старшей из них считается комбинация, включающая в себя старшие карты. А по масти старше та комбинация, которая длиннее. Последовательность свыше пяти карт все равно засчитывается за пять карт. Из двух комбинаций равной длины старшей считается та, которая начинается со старшей карты.

Если выпала комбинация равной длины и равного достоинства, старшей считается козырная. Если же и козырная отсутствует — старше та комбинация, которая была объявлена раньше.

Достоинство комбинаций в очках следующее.

Четыре валета — 200 очков (объявляется как «двести»).

Четыре девятки — 150 очков.

Четыре туза, четыре десятки, четыре короля, четыре дамы или пять карт одной масти подряд засчитываются по 100 очков (объявляется как «сто»).

Четыре карты одной масти подряд несут 50 очков (объявляется как «терц»).

«Белот» получается при комбинации короля и дамы одной масти на руках у одного игрока. Цена этой комбинации — 20 очков.

Объявления комбинаций делаются до первого хода, выразительно и лаконично: «двести», «сто», «терц». «Белот» можно объявлять перед любым ходом.

Если у игрока на руках несколько комбинаций, он сначала должен объявить об одной из них. В случае, если остальные его не перебили, этот игрок имеет право объявить и другие свои комбинации, но при условии, что они по очкам меньше первой.

Старшинство комбинаций определяется последовательно. Допустим, первый игрок объявил «сто», а двое других по очереди называют одну и ту же комбинацию, например, «сто пятьдесят». В этом случае уточняют ценность комбинаций по старшинству или по масти.

Любой игрок имеет право потребовать предъявить все объявленные комбинации.

Первым в игру вступает участник, сидящий по левую руку от сдающего. Последующий ход делает игрок, взявший взятку. Ходят всегда одной картой.

Если игра ведется по первому козырю, игрок, имеющий на руках козырную семерку, может заменить ее перед своим первым ходом на открытую карту, ставшую козырем при сдаче.

Игра ведется масть в масть. Если масти нет, кладется козырь. Если нет ни масти, ни козыря, кладется любая карта. Козырь обязательно должен быть перебит. Некозырную масть перебивать необязательно.

Карта, которая побилла все карты, или же карта, не побитая никем, берет взятку. Взятка достается хозяину этой карты.

Игра считается законченной, когда кто-нибудь из игроков наберет объявленное количество очков.

Объявление происходит в любой момент розыгрыша после набранной этим игроком взятки, кроме последней. Можно объявлять во время записи результатов, но никак не позже следующей сдачи. Если оказалось, что условленное количество очков удалось набрать нескольким игрокам, то выигравшим считается тот, кто взял последнюю взятку.

В случае, когда игроки с достаточным количеством очков не смогли взять последнюю взятку, игра продолжается, пока кто-либо ее не возьмет.

По окончании игры приступают к подсчитыванию очков. Учитываются все очки за комбинации, за взятки, плюс 10 очков за последнюю взятку. Если у одного из игроков оказалось меньше всех очков, то отбираются и эти очки, чтобы разделить их поровну между другими участниками игры.

Если играющий набрал такое же количество очков, что и его противник, то противник записывает свои очки, а играющий этого не делает. Данные очки приплюсовует себе тот, у кого окажется больше всего очков при последующей сдаче.

Если у игрока выпала ситуация под названием «капо», то есть он не взял ни одной взятки, то другие игроки приплюсовывают к своему результату по 50 очков. При этом объявления игрока, не взявшего взятки, не засчитываются.

Если «капо» выпало у двух игроков, то они ничего не пишут, а взявший все взятки приплюсовывает себе 100 очков — за двойное «капо».

К общей сумме очков, набранных в партии, приплюсовывается сумма очков каждой партии.

Сдающим становится игрок с наибольшим количеством очков.

ТЕРЦ

Играют в терц вдвоем, используя колоду из 32 карт.

Сдатчика определяют путем проведения жеребьевки. Сдатчик раздает по три карты за круг, всего по девять карт. Сам сдатчик карты получает всегда последним. Оставшаяся часть колоды (талон) кладется на стол. Верхняя карта открывается. Это — козырь.

Первым ходит противник сдатчика. За один ход можно класть только одну карту. После каждого хода из колоды добираются карты так, чтобы на руках у играющего их было девять. Карты кладутся в масть независимо от их старшинства или бьются козырем, но только до того момента, пока из талона не взята последняя карта.

После первого розыгрыша взятки игрок, не взявший ее, снимает с колоды несколько карт и кладет их вниз. Это называется «ломать колоду». Козырь остается сверху, а карты добираются из-под низа. Тот, кто взял первую взятку, не берет карт из колоды, пока она не сломана.

Когда колода заканчивается, в игру вступают дополнительные правила.

При этом остается в силе правило: ходить масть в масть, а если нет масти — бить козырем. Новым является то, что, когда нет ни масти, ни козыря, можно сбрасывать любую карту. Карта противника обязательно перебивается. По своему желанию игрок может положить только валета козырного. Если у игрока оказалась козырная семерка, он может в любой момент перед своим ходом заменить ее на открытый козырь. Такая замена возможна, пока в колоде не останутся только две карты. В процессе игры партнеры могут смотреть взятки друг друга, но лишь до тех пор, пока в колоде содержится не менее четырех карт.

Игра считается законченной, когда кто-либо из игроков наберет 500 очков и более. Если при подсчете очков будут учитываться взятки, то необходимо набрать 501 очко.

Старшинство карт в козырной и некозырных мастях не одинаково.

Номинал карт некозырной масти следующий: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 3, дама — 2, валет — 1 очко. Девятка, восьмерка и семерка в очках не оцениваются.

Карты козырной масти имеют следующее достоинство: туз — 11 очков, десятка — 10, девятка — 13, король — 3, дама — 2, валет — 20 очков. Восьмерка и семерка не оцениваются.

Очки во взятках подсчитываются путем сложения всех карт в них, а также за объявленные комбинации. Последняя взятка стоит 10 очков.

Перед своим ходом игрок может заявить о полученной комбинации, но очки начисляются только тому участнику, который имеет старшую комбинацию. Комбинации по старшинству распределяются следующим образом: 4 валета — 200 очков (игрок объявляет данную комбинацию как «двести валетов»); 4 туза — 100 очков («сто тузов»); 4 короля — 100 очков («сто королей»); 4 дамы — 100 очков («сто дам»); 8 карт одной масти подряд — 100 очков (объявляется как «сто — восемь»); 7 карт одной масти подряд — 100 очков («сто — семь»); 6 карт одной масти подряд — 100 очков («сто — шесть»); 5 карт одной масти подряд — 100 очков («сто — пять»); 4 карты одной масти подряд — 50 очков («пятьдесят»); 3 карты одной масти подряд — 20 очков («терц»). Марьяж — комбинация козырного короля и дамы — оценивается в 20 очков. Марьяж не перебивает ни одной комбинации, но и сам не может быть перебит.

При одинаковом количестве карт в комбинациях старшей из них считается та, в которой старше карты. При последовательности масти выше та, которая длиннее. При равной длине и равных достоинствах больше ценится та комбинация, в которой есть козырь. При козырных мастях в подобном раскладе преимущество отдается той, что была объявлена раньше.

Правилами допускается, когда одна карта из последовательной комбинации входит и в комбинацию по достоинству. Марьяж может входить в любые комбинации, в этом случае старшинство не определяется.

Объявления комбинаций делаются игроком до того, как он начнет ходить, при наличии на руках девяти карт. Игрок должен кратко и четко произнести название комбинации, например: «терц», «сто королей» и т.д. Комбинации могут перебиваться противником. Если партнеру непонятно старшинство комбинации, противник должен назвать старшую карту. Если у партнера оказалась комбинация старше, он должен заявить об этом и показать свои карты. Если игрок объявил комбинацию и она не была перебита его противником, он может сразу записать очки. При этом надо пояснить противнику, какая комбинация оценивается, и показать свои карты, если требуется.

Марьяж объявляется перед любым ходом, пока игрок имеет карты этой комбинации.

В конце игры подводится итог. Общее количество очков составляет 150. Свои очки считает игрок, взявший меньшее количество взяток. Второй игрок определяет количество своих очков путем вычитания суммы первого игрока из ста пятидесяти. Очки, полученные после каждой игры, приплюсовывают к общей сумме. Сумма в терце округляется. При этом, если число заканчивается на пятерку, то округление идет в меньшую сторону.

В следующей игре сдатчиком является игрок, взявший последнюю взятку.

В терце существует система штрафов. Если игрок сделал ложное объявление, противник записывает себе количество очков, заложенное в таком объявлении. Сделавший ложное объявление игрок записывает себе «сто в гору». В этом случае, чтобы окончить партию, ему необходимо набрать на сто очков больше.

За взятую не в очередь карту (это называется «чужой подъем») игрок считается проигравшим партию. Если у игрока на руках оказалась лишняя карта, ему также приписывается проигрыш. Если игрок неправильно подсчитал или записал очки, то сумма приписанных очков ему списывается, а противник приплюсовывает ее к своему количеству очков.

Блэк Джек

В игре используется одна или две колоды по 52 карты.

Число игроков может быть любым.

Цель игры: набрать 21 очко или максимально приближенное к нему количество очков: 20, 19, 18.

Каждая карта несет определенное количество очков: двойка — 2 очка, тройка — 3, четверка — 4, пятерка — 5, шестерка — 6, семерка — 7, восьмерка — 8, девятка — 9, десятка — 10, валет — 10, дама — 10, король — 10, туз — 11 очков или 1 очко (по желанию игрока).

Очки набираются за сумму карт.

Сдающий раздает по две карты каждому игроку. Остальные карты кладутся в прикуп, из которого игроки потом могут при желании брать карты.

Масть карт в этой игре значения не имеет. Выигрывает тот, у кого при сравнении карт окажется 21 очко или максимально приближенное к этому количество (см. рис. 6).

Например, игрок А имеет К + 9 (19 очков), игрок В — В + В (20 очков), игрок С — 10 + 6 (16 очков). В данном случае победитель — игрок В.

Если кто-либо из игроков набрал 21 очко сразу после раздачи карт, он считается победителем и игра немедленно останавливается.

Если первых двух карт игроку по очкам мало, он может добрать из колоды одну, две или три карты (см. рис. 6).

Например, у игрока есть 10 + 6. Он может, не проиграв, добрать от двойки до пятерки. Допустим, что он взял из колоды двойку. В этом случае его шанс вытянуть еще одну двойку или же тройку невелик, и ему стоит прекратить добор.

Добирать карты можно только один раз.

Если игрок набрал больше 21 очка, то это означает перебор и несет проигрыш.

Если игра идет на деньги, то вначале все участники делают обговоренные заранее ставки. Банкомет и игроки получают по две карты. После раздачи первым свои карты смотрит банкомет. Если у него окажется 21 очко, он показывает свои карты и тут же прекращает игру. Ему достаются все ставки игроков. Если у банкомета выигрышных 21 очка нет, а у игроков при сдаче окажется 21 очко, то игра останавливается, и они получают с банкомета вдвое больше своей ставки. Если после сдачи никто не набрал 21, то банкомет берет выигрыш только с тех игроков, у которых после прикупа число очков на картах окажется меньше, чем у него. Игроки, у которых сумма очков больше, чем у банкомета, или равна ей, получают свои ставки обратно.

Допустим, что у банкомета 9 + К (19 очков), игрок А имеет на руках В + В (20 очков), а игрок В — 5 + 8 (13 очков). Игрок А добирать не будет, в то время как игрок В добирает, например, пятерку и получает в итоге 18 очков. Он и теряет свою ставку.

Более простой вариант этой игры — «Очко». Отличие состоит в том, что здесь используется колода из 36 карт, а их

стоимость уценена: валет — 2 очка, дама — 3, король — 4, шестерка — 6, семерка — 7, восьмерка — 8, девятка — 9, десятка — 10, туз — 11 очков или 1 очко (по желанию игрока).

Из-за этого в игре значительно уменьшается возможность перебора. Так как игра носит более лояльный характер и редко используется как азартная, в нее в основном играют ради развлечения.

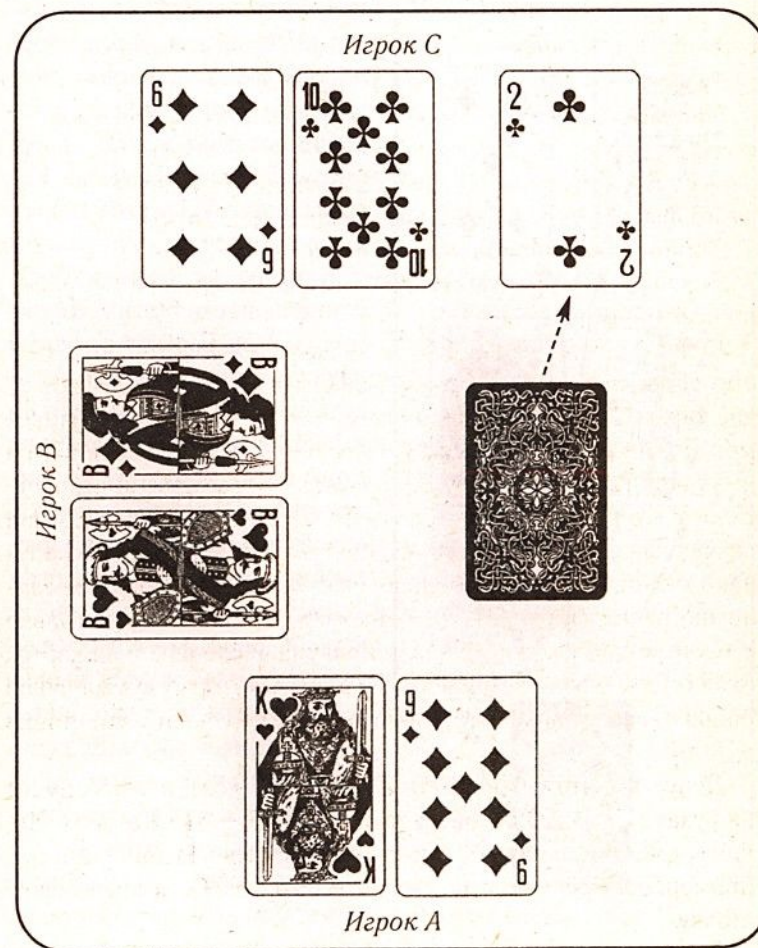


Рис. 6

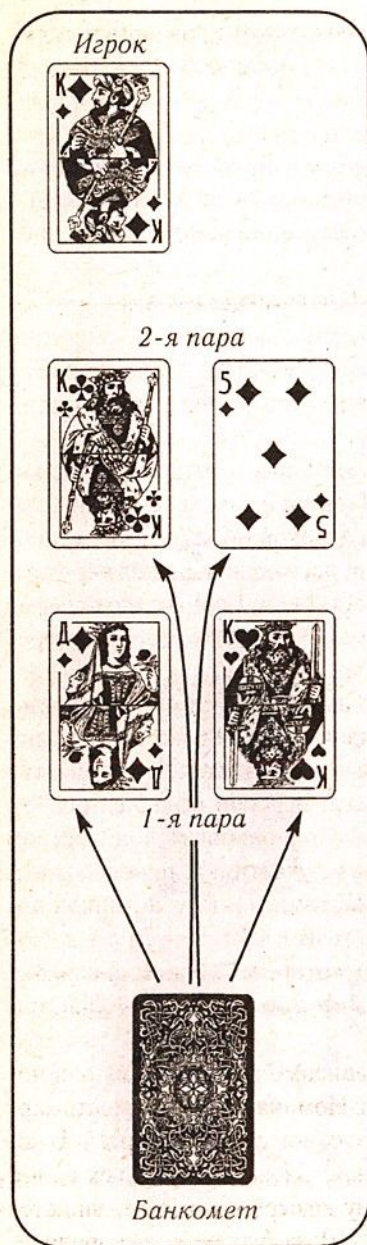


Рис. 7

ФАРАОН

Эта азартная игра, в которой все определяет случай. В ней используются две колоды по 52 карты. Игроков может быть любое количество.

Вокруг банкмета за столом собирается несколько игроков. Игра идет против банкмета. Он кладет перед собой обе колоды, смешанные в одну, и ждет, когда несколько игроков поставят деньги на любую карту, по их желанию. Как известно, есть всего 13 карт по достоинству.

К примеру, один из участников поставил на короля (см. рис. 7). В ответ банкмет начинает выкладывать на стол по 2 карты из колоды. Он их кладет открытыми рядом друг с другом. Игра идет до тех пор, пока не выйдут два короля в одной паре или же в двух парах, выложенных по соседству. Только тогда, когда выпали два короля, определяется победитель. Если два короля вышли в одной паре карт, то деньги достаются банкмету. Если два короля были в двух соседних парах карт, открытых банкметом, выигрывает игрок.

После своего розыгрыша игрок может изменить ставку, поменять карту, на которую он ставит, или вовсе отказаться

играть далее. Все эти действия игрок может производить в любой момент игры, но не тогда, когда банкмет начал выкладывать карты из колоды.

Если вокруг банкмета собирается много игроков, то по ходу выкладывания одних и тех же карт идет розыгрыш нескольких игр одновременно. В этом случае банкмету следует быть предельно осторожным и сосредоточенным, чтобы не сбиться.

ПОЙМАЙ ДЕСЯТКУ, или ШОТЛАНДСКИЙ ВИСТ

В этой игре может принимать участие любое количество игроков. Используется колода из 36 карт. При этом, если участников восемь, то из колоды убираются все шестерки, а если играют пятеро или семеро — пиковая шестерка.

Сначала участники оговаривают способ игры. Это может быть ситуация, когда каждый играет либо сам за себя, либо парами. При игре парами шестеро игроков образуют две стороны, состоящие из трех участников, рассаживающихся через одного, или три стороны из двух участников. Если играют восемь человек, то образуют аналогично или две стороны из четырех участников, или четыре стороны из двух.

Если играют двое участников, им раздаются по три отдельные стопки по шесть карт в каждой (всего 18 карт). Если играют три игрока, каждый получает по две стопки, количество карт в которых равно шести. Если игроков больше трех, то каждый имеет по одной стопке с одинаковым количеством карт. Например, если в игре четыре участника, перед каждым из них лежит стопка с девятью картами. Пять участников получают стопки с семью картами ($(36 - 1) : 5 = 7$) и т.д. Согласно правилам, игроки, перед которыми лежит несколько стопок, не имеют права смотреть вторую и третью стопки, пока не доиграна первая.

Последняя карта колоды, независимо от того, кому она пошла, показывает козырную масть. Номинальная стоимость карт идет по возрастанию. Туз является самой старшей картой. В козырной масти стоимость карт иная. Здесь старше всех валет. При раздаче игроку, получившему козырного валета, пишется 11 очков, за козырную десятку — 10, за туза — 4, за короля — 3, за даму — 2 очка. Эти пять карт в сумме имеют 30 очков.

Цель игры заключается в том, чтобы взять как можно больше взяток, прежде всего, взяток с картами козырной масти от вале-та до туза. При разборе взяток карты нужно класть в масть. После розыгрыша каждым игроком производится подсчет количества карт. Если итоговых карт больше, чем их было при раздаче, то за каждую карту сверх того числа, что было сдано, игрок (или сто-рона) получает еще одно очко.

Интерес заключается в розыгрыше козырей, особенно в «погоне за десяткой». Партнеры должны обладать немалым умением, чтобы, когда вышли все карты, набирать взятки. Вы-игрывает та команда или тот иг-рок, который после договорен-ного количества конов наберет наибольшее количество очков.

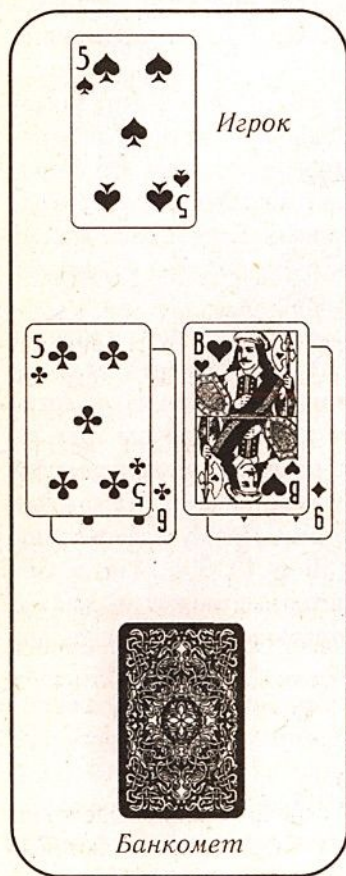


Рис. 8

ШТОСС

Эта игра для любого количест-ва участников. Один из игроков является банкометом, осталь-ные — понтерами. У каждого участника — своя колода из 52 карт. Масть карт в этой игре значения не имеет, т.е. учитыва-ется только номинал.

Банкомет первым делает лю-бую ставку. После него игроки на любую карту из своей колоды ставят не более ставки банкоме-та. Карта, на которую была сде-лана ставка, кладется игроком на стол. После этого банкомет берет по две карты сверху своей колоды и кладет нечетные карты направо, четные налево. Если карта того же достоинства, что поставил игрок, оказалась слева, выигрывает игрок, если спра-ва — банкомет (см. рис. 8).

Например, игрок поставил на пятерку. Банкомет вытягива-ет из колоды девятку и шестерку, при этом девятку он откла-дывает вправо, а шестерку — влево. Делается так, потому что девятка вытянута первой, т.е. является нечетной, а шестер-ка — второй, т.е. это четная карта. Затем банкомет вытягива-ет вале-та и пятерку. Валет как третья карта идет направо, а пя-терка — влево. Игра завершилась в пользу игрока, который забирает ставку банкомета. Если бы банкомет вытянул снача-ла пятерку, а потом вале-та, деньги бы ушли банкомету.

В случае, если и налево, и направо выпадают карты того же достоинства, что и заказанная игроком карта, возникает ситу-ация, называемая «плиэ». Например, игрок поставил на даму, и банкомет тоже открыл две дамы. В этой ситуации выигрыва-ет банкомет.

ТРИНАДЦАТЬ

Для игры используется колода из 52 карт. Количество игро-ков может быть любым. Вначале участники сами выбирают банкомета, далее им становится игрок, сидящий слева от пре-дыдущего банкомета. Каждый игрок перед началом игры кладет возле себя любую приемлемую ставку. После этого банкомет берет колоду и открывает карты одну за другой. При этом пер-вую карту он называет «двойкой», вторую карту — «тройкой» и т.д. Открывая десятую карту, он говорит, что это «валет», одиннадцатую — «дама» и т.д. Если слово и значение карты совпали, то банкомет забирает все ставки.

Например, если банкомет сказал, что это «девять», и от-крыл девятку (см. рис. 9), то он берет все ставки.

Если за всю колоду не было ни одного совпадения, банкомет выплачивает каждому игроку столько, сколько он поставил. Угадавший карту банкомет держит банк еще раз. В противном случае банкометом становится его сосед слева.

МАКАО

Число игроков не ограничено. В игре используют две коло-ды по 52 карты, т.е. всего 104 карты. Ставки определяются до начала игры. Никто не имеет права ставить больше или мень-ше условленной цифры. Карты имеют следующую стоимость:

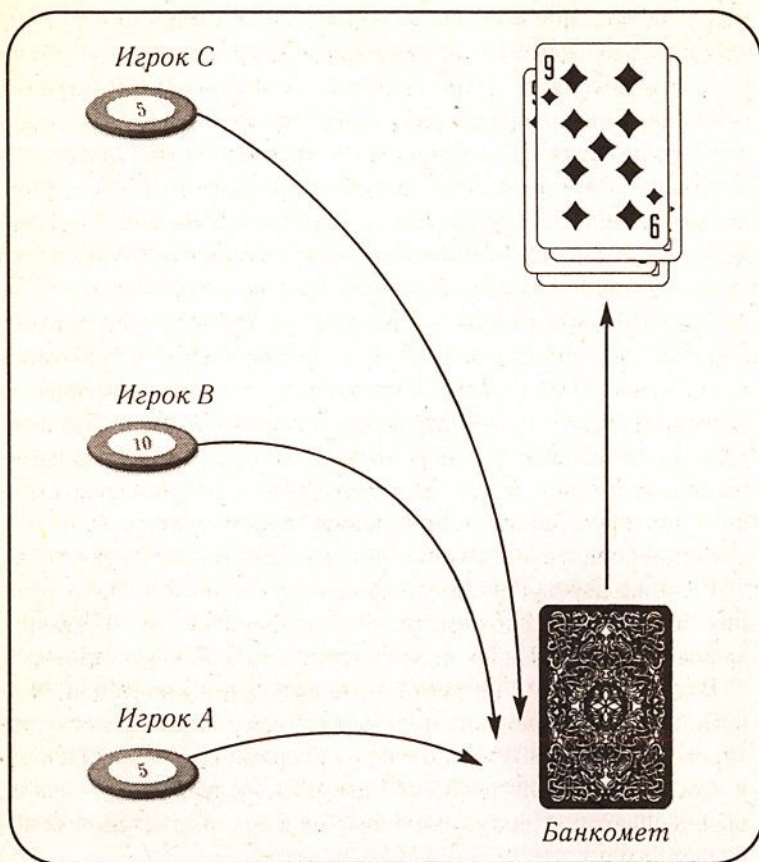


Рис. 9

туз — 1 очко, двойка — 2, тройка — 3 и т.д. Десятка, валет, дама и король не стоят ничего.

Цель игры заключается в том, чтобы набрать наибольшее количество очков в пределах 9.

В начале игры выбирают банкмета. Им является участник, вытянувший наугад из колоды самую младшую карту. В каждой последующей игре банкметом становится игрок, сидящий слева от предыдущего банкмета.

Сдатчик раздает каждому игроку (понтеру) и себе по одной карте. Игроки смотрят на достоинство своей карты. Так как кар-

ты с картинками и десятки ничего не значат, игрок может сразу заменить (несмотря на то, что замена всегда уменьшает шансы на выигрыш) такую карту на другую у банкмета. Игроки свободно прикупают карты у банкмета. Все выдачи карт производятся только банкметом и по первому желанию понтера.

Сумма, выходящая за пределы 9 очков, подсчитывается путем вычитания 9. Например, суммарных 10 очков считаются за 1 очко, 13 — за 4 очка. Поэтому неудачной считается прикупка восьмерки к двойке, поскольку тогда у игрока выходит лишь одно очко. Если прикупить к двойке девятку, то игрок получит в итоге лишь два очка. Если после раздачи по одной карте у банкмета карта меньшей стоимости, чем у игрока, то понтеру, имеющему девятку, банкмет платит вдвое больше начальной ставки, а понтеру, получившему после раздачи восьмерку, — сумму вдвое больше начальной ставки. За семерку понтер получит свою ставку, а понтерам, составившим девять, восемь и семь очков посредством прикупки, банкмет выплачивает их начальную ставку.

Если же карты банкмета равны картам понтеров, то те из них платят ему соответственно: за девятку — 3 ставки, за восьмерку — 2 ставки, за семерку — начальную ставку.

В случае, если у банкмета карта выше, чем у понтеров, банкмет, имеющий 9 очков, получает с понтеров. Банкмет, у которого 8 очков, платит только понтерам, имеющим 9 очков, а с остальных получает сам. Банкмет, получивший 7 очков, выплачивает понтерам, имеющим 9 и 8 очков, с остальных получает сам и т.д.

ПОКЕР

В покере используется колода из 52 карт. В игре может принимать участие любое количество человек.

Центральным понятием в покере является случайно выпавшая упорядоченность в картах игрока, некая комбинация, которая приносит выигрыш. Например, очень хорошо, если выпадает пара карт одного достоинства, еще лучше, когда выпадают две такие пары.

Как в любой азартной игре, все начинается со ставок. Их размер игроки выбирают по желанию. Затем банкир раздает себе и игроку по 5 карт. Прикидывая в уме все возможные вы-

игрышные комбинации, каждый из них определяет ход своих дальнейших действий. Можно сразу же сдать и потерять только начальную ставку. Можно продолжить игру с имеющимися картами, но для этого нужно добавить к начальной ставке вдвое больше, чем уже поставлено. Кроме того, у игрока есть возможность поменять карты. Обмен разрешается только один раз за раздачу. Плата за обмен равна начальной ставке. После произведенного обмена игроки открывают свои карты. Тот, у кого оказалась более высокая комбинация, выигрывает и забирает все деньги. Если в колоде присутствует джокер, он может заменить любую карту.

Комбинации карт в возрастающем порядке:

туз и король любых мастей «Айс Кинг» (рис. 10а);

«Пара» — две карты одного достоинства (например десять пик и десять червей) (рис. 10b);

«Две пары» — две карты одного достоинства и две другого (например две десятки и два короля) (рис. 10c);

«Тройка» — три карты одного достоинства (например три шестерки или три туза) (рис. 10d);

«Стрит» — 5 карт, последовательных по достоинству (например, десятка — валет — дама — король — туз). Масть карт не учитывается. Туз не может быть внутри последовательности. Так, четверка — тройка — двойка — туз — король не считаются за «стрит» (рис. 10e);

«Флэш» — 5 карт одной масти (рис. 10f);

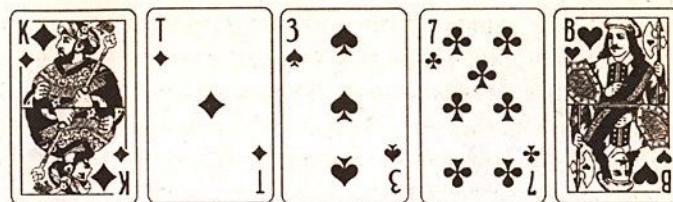
«Фул Хаус» — 3 карты одного достоинства плюс две карты другого достоинства (например три короля и две шестерки) (рис. 10g);

«Каре» — 4 карты одного достоинства (например четыре десятки) (рис. 10h);

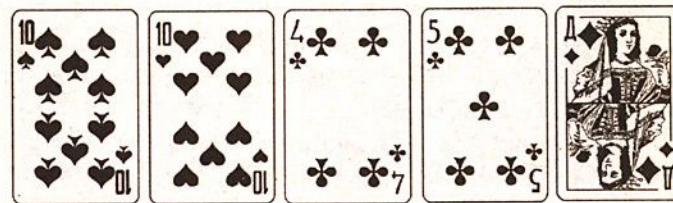
«Стрит Флэш» — 5 карт, последовательных по достоинству и одной масти (рис. 10i);

«Королевский Флэш» — это десятка — валет — дама — король — туз одной масти, наивысшая покерная комбинация (рис. 10j).

Если у двух игроков оказались одинаковые комбинации, то выигрышную определяют по старшинству карт. Например, комбинация «туз — король — валет — тройка — двойка»



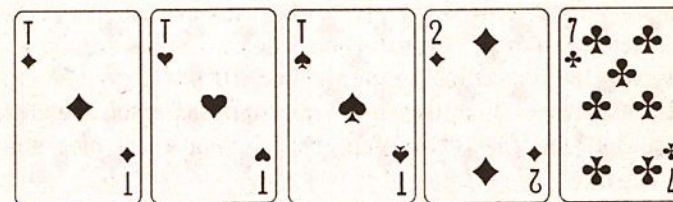
a



b



c

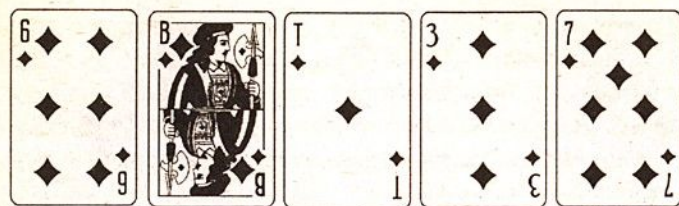


d



e

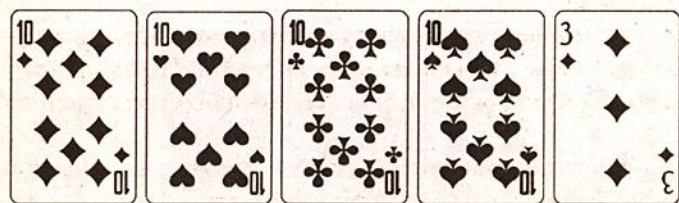
Рис. 10



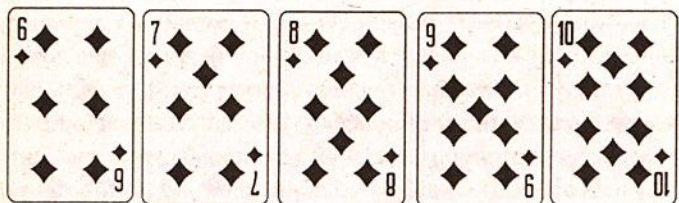
f



g



h



i



j

Продолжение рис. 10

старше, чем «туз — король — десятка — девятка — восьмерка», так как валет старше десятки.

«Пара» из двух пятерок старше, чем «пара», состоящая из двух четверок, а «пара» из двух пятерок и карты десятка — тройка — двойка старше, чем две пятерки и четверка — тройка — двойка.

«Две пары» из двух тузов, двух двоек и тройки старше, чем два короля, две дамы и тройка, так как туз старше короля.

«Стрит» из туза, короля, дамы, валета и десятки — самая старшая комбинация, а пятерка — четверка — тройка — двойка — туз — самая младшая.

«Фул Хаус» из трех троек и двух двоек старше, чем из трех двоек и двух тузов.

Если в игре участвуют трое и более игроков, то она проходит по следующему принципу.

Каждому игроку раздается по 5 карт. Все участники играют со своими первоначальными картами. После раздачи карт каждый игрок решает, продолжать ли ему игру или пасовать.

Если первый игрок говорит слово «пас», он выбывает из дальнейшей «торговли». Если он играет, то добавляет в банк любую сумму, называя ее вслух. Следующий участник может пасовать либо положить в банк сумму, не меньшую, а равную или большую, чем заказал предыдущий игрок. Следующий участник ориентируется на эту новую сумму. Так торговля идет по цепочке, пока не останется несколько или один игрок. Если не спасовал только один игрок, то он, не показывая своих карт, забирает весь банк. Если не спасовали двое участников, то они торгуются до паса, либо, положив в банк не меньше последней ставки партнера, один из игроков говорит: «Откроемся». После этого партнеры сравнивают карты друг друга, и тот, у кого более высокая комбинация, забирает банк.

Кинг

«Кинг» называют дамским преферансом за относительную легкость правил по сравнению с обычным преферансом. Название свое игра получила от червового короля, который выступает тут особой картой.

В игре принимают участие четверо человек. Используется колода из 32 карт (неполная колода, из которой достают все шестерки). После раздачи у игроков должно быть на руках по восемь карт. Первым ходит игрок, сидящий слева от сдающего. Далее делает ход игрок, забравший со стола взятку. Все участники должны класть карты только в масть, т.е. ходить картой такой же масти, что и заходная. Если такой карты нет, можно класть любую другую. Взятка достается тому, кто положил самую старшую карту в масти. Старшинство карт обычное: от туза (самая старшая карта) до семерки (самая младшая).

Цель игры может заключаться как в том, чтобы набирать взятки, так и в том, чтобы их не брать. Это зависит от каждого отдельного кона, причем первые семь конов относятся к игре на «ненабирание». За каждую набранную взятку во время данного этапа игры начисляется по 2 минусовых очка. Так как у каждого игрока по 8 карт, то и взятка в конце тоже 8. Это значит, что в этой игре разыгрывается 16 очков. Карты в следующем коне раздает игрок, сидящий слева от того, кто раздавал в прошлом коне. Далее назначается цель следующего кона, которая заключается в том, чтобы «не брать мальчиков». За каждого взятого валета игрок получает 4 минусовых очка. Вообще, в каждом коне разыгрывается 16 очков. В третьей партии целью игры является «не брать девочек», и за каждую взятую даму игрок получает 4 очка в минус. Четвертая игра: «не брать червей». За каждую червовую карту в своей взятке игрок получает по 2 минусовых очка. При розыгрыше этой игры ходят с карт не червой масти. Червы кладутся, если нет карт другой масти.

В пятом коне нельзя брать две последние взятки. За каждую из них игроку сулит по 8 минусовых очка. В шестом коне игрок, взявший «кинга» (червового короля), получает 16 очков в минус. Тот, у кого «кинг» оказался на руках, обязан его скинуть при первом случае, когда у него нет карт нужной масти. Разумеется, что никто из игроков не может в этом случае ходить с червей, если есть карты другой масти. Седьмой кон называется «ералаш». Здесь штрафные очки начисляются за все то, за что они начислялись в предшествующих играх. Черви кладутся только в том случае, если нет карт другой масти. «Кинг» скидывается при первой возможности.

Далее участники приступают к отыгрыванию. Здесь за каждую взятку игрок получает по три плюсовых очка. Вначале сдается 3 карты игроку справа. Из них он определяет козырь. Затем все остальные получают по три карты, после чего раздаются все остальные карты. Если игрок не выбрал козыря и сказал: «По последней», — козырем становится его последняя карта. Этот же игрок первым и начинает ходить. Далее ходит игрок, взявший взятку. При отсутствии нужной масти игроки обязаны класть козырь. После восьми конов «на набирание взятки» игроки подсчитывают результат. Тот, кто сумел выбраться из минуса и набрать большее количество очков, выиграл. Победителем является тот, кто сумел избавиться от минуса и вырвался вперед.

Существует и заказной вариант данной игры. Здесь игроки сами выбирают цель каждого кона. Но с одним условием: каждый игрок должен заказать все игры по одному разу. Только игра на набирание взятки объявляется каждым игроком 2 раза. Заказывает участник, сидящий слева от сдающего. Козырь объявляется по последней карте.

Иногда, если участников не хватает, можно играть втроем. В этом случае берется колода из 30 карт (из неполной колоды в 36 карт, кроме шестерок, достают еще пикового и трефового тузов). Раздается по 10 карт каждому игроку, после чего игра идет по описанным выше правилам.

ЧЕРНАЯ МЭРИ

В игре может принимать участие трое, четверо или пятеро игроков. Если участников трое, то из колоды в 52 карты перед началом игры убирают двойку треф, а всю колоду раздают поровну каждому участнику — по 17 карт. Если играют четверо, то колоду в 52 карты делят по 13 карт каждому. Если же в игре пятеро участников, то из колоды убираются двойка треф и двойка бубен, и каждый получает на руки по 10 карт. Сдающим становится игрок, вытянувший перед началом игры самую младшую карту из колоды. Если младшие карты вытянули одновременно несколько игроков, то розыгрыш повторяется.

После того как все игроки получают карты, они начинают обмениваться ими между собой (см. рис. 11). Первый игрок, сидящий слева от сдающего, отдает сопернику справа любые три свои

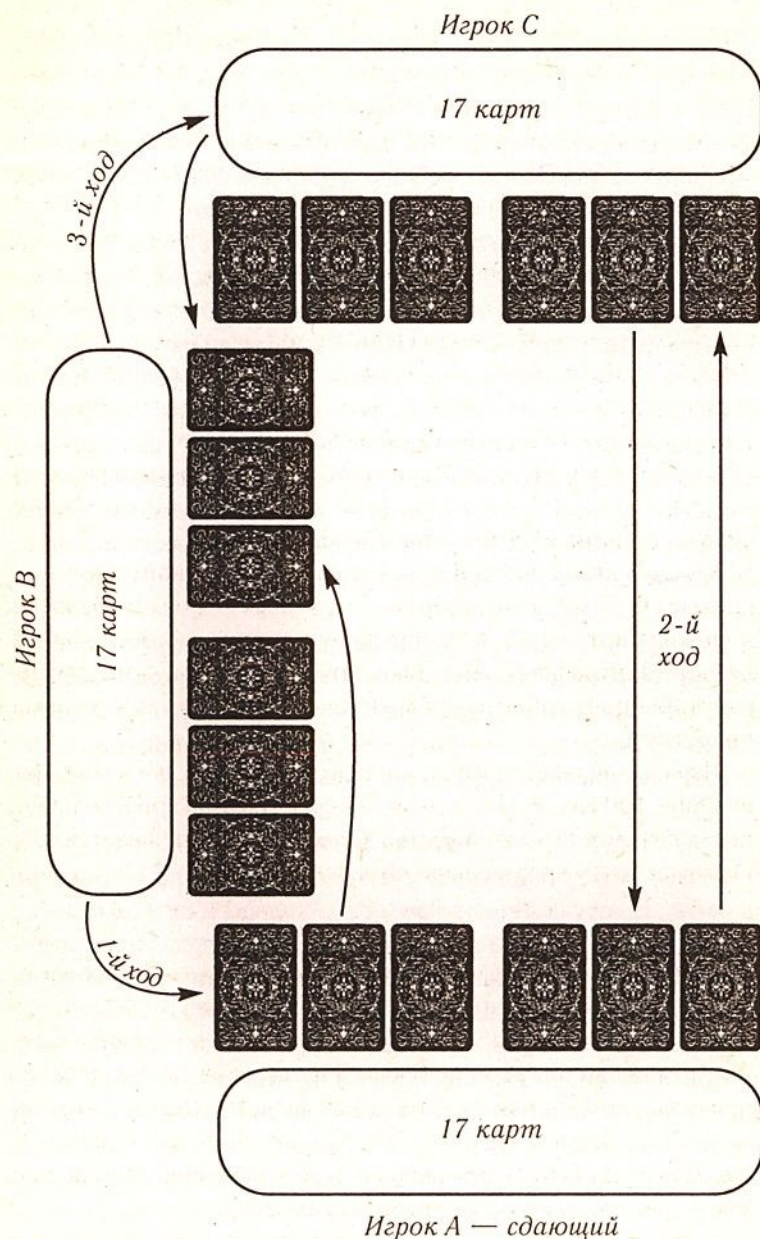


Рис. 11

карты и получает взамен от него столько же. Игроки должны производить обмен, не зная карт, которые они получают. Цель обмена состоит в том, чтобы освободиться от короткой масти (несколько карт одной масти), от штрафных карт, а также получить длинную масть вместе с младшими картами (длинная масть — все или почти все карты одной масти).

Обмен карт — это первый этап игры. После него начинается второй этап — розыгрыш карт (взяток). Правила здесь обычные: взятку забирает тот, кто положит самую старшую карту. Козыря в игре нет. Первым ходит тот же игрок, что и при обмене картами. После него — игрок, взявший взятку. Задача второго этапа игры: не брать взятку, содержащих карты, за которые начисляются штрафные очки.

За даму пик («Черная Мэри») начисляется 13 штрафных очков, за короля пик — 10, за туза пик — 7, за каждую карту червовой масти — 1 штрафное очко.

Каждый игрок должен просчитывать, какие карты ему выкладывать, чтобы не набрать штрафных очков. Если игрок положил карту не в масть, а нужная карта у него была, он получает 43 штрафных очка. Такие строгие меры нужны для того, чтобы предотвратить обман, к которому в этой игре легко прибегнуть.

Игра оканчивается тогда, когда кто-либо из игроков набирает минус 100 очков. После того как будет сыграно определенное перед началом игры количество конов, игра заканчивается. Выигрывает тот, у кого меньше штрафных очков.

РАММИ

В этой игре количество участников не ограничено. Используется колода из 52 карт. Если играющих двое, то сдается по 10 карт; если трое-четверо, то по 7 карт; если пять-шесть человек, то каждый получает по 6 карт. Из оставшихся карт делается прикуп. Самой старшей картой здесь является король, затем дама и т.д. до самых младших — двойки и туза. Задача участников: в ходе игры сложить как можно больше комбинаций карт по мастям и достоинству и избавиться от всех карт.

Комбинации могут быть следующими: «комплект» — комбинация, состоящая из 3 или 4 одинаковых карт по достоин-

ству (например три пятерки или четыре короля); «секвенция» — по мастям от трех и более карт в возрастающем порядке (например Ч4, Ч5, Ч6, П9, П10, ПВ, ПД, ПК, ПТ). Туз и двойка составлять звено в комбинации не могут.

Игра начинается с того, что открывается верхняя карта прикупа и кладется на стол как первая карта стопки.

Для составления комбинаций игроки меняют свои карты на карты со стола (см. рис. 12). Задача игрока заключается в том, чтобы обменять свою карту на карту из стопки или прикупа, а также выкинуть карты, составляющие комбинацию, когда таковая образовывается. Во время своего хода игрок может выложить несколько комбинаций подряд. Он также вправе дополнять своими картами комбинации других участников. Например, добавить сопернику в комплект из трех девяток четвертую или дополнить его секвенцию подходящими картами.

Первым ходит игрок, сидящий слева от сдающего. Если колода закончилась раньше, чем объявлены комбинации и разошлись все карты игроков, стопка переворачивается и действует как колода. Верхняя карта такой колоды становится началом новой стопки. Окончание игры за один прием, когда игроками сразу выкладываются комбинации, называется «рамми». Очки со знаком плюс или минус записываются в таблицу, количество граф в которой равно количеству участников. Победитель получает от проигравших очки за те карты, которые у них остались: 1 очко за туза, от 2 до 10 очков за карты по номиналу и по 10 очков за каждую карту с картинкой. Выигрыш удваивается, если игрок объявляет комбинации за один прием.

ВАЛЕТЫ

В игре участвуют четыре человека. Используется колода из 52 карт. После раздачи каждому игроку достается по 13 карт. Последняя карта четвертого игрока становится козырной.

Цель игры: набрать как можно больше взяток.

На пути к набиранию взяток возможна преграда, а именно, взятки, в которых есть валет. Они приносят штраф: за червонного валета — 4 очка, за бубнового — 3, за трефового — 2, за пикового — 1 очко.

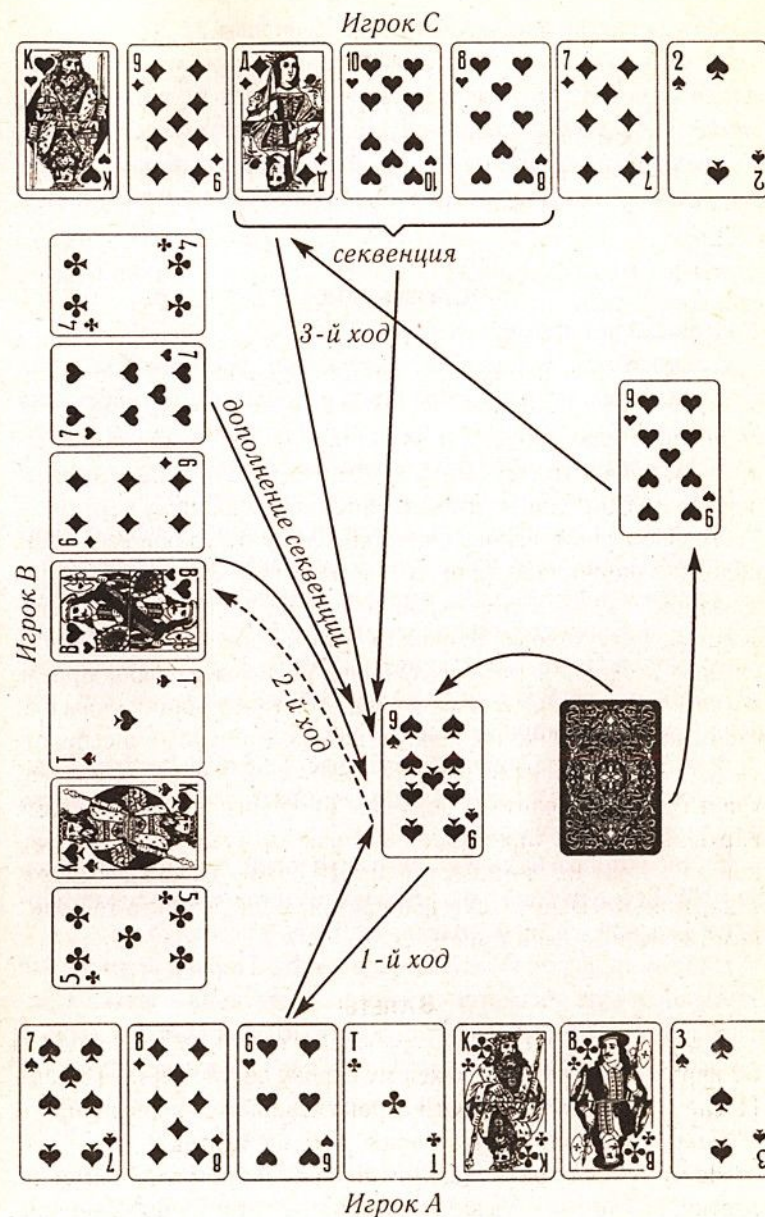


Рис. 12

За одну взятку положено 1 очко. Игра идет до 20 очков.

До момента, когда выйдут все валеты, игроки преследуют двойную задачу: не получить штраф и взять больше взятков. За один кон можно набрать 13 очков за взятки (если карта, обозначающая козырную масть, не валет) и потерять 10 очков (если присутствуют валеты). Итого за кон получается 7 очков.

СЛОБЕРХАНС

Игра для четырех человек.

Используется колода в 32 карты (без шестерок), которая раздается всем игрокам поровну, и в результате у каждого на руках оказывается по 8 карт. Козырей в этой игре нет. Старшинство карт обычное (туз — самый старший).

Цель игры: набрать как можно больше взятков.

Первый ход делает игрок, вытянувший перед началом игры самую младшую карту из колоды. Если младшие карты вытянули одновременно несколько игроков, то розыгрыш повторяется.

Все участники должны класть карты только в масть (карту такой же масти, что и заходная). Если такой карты нет, можно использовать любую другую карту. Взятка достается тому, кто положил самую старшую карту в масти.

В этой игре есть правила, которые необходимо строго выполнять: не брать первую взятку, не брать последнюю взятку и не брать трефовую даму.

Игрок, который не выполнил этих условий, штрафуются на одно очко. Также на одно очко штрафуются и тот, кто положил карту не заходной масти, учитывая, что такая у игрока была.

Например, игрок D делает первый ход. Первая взятка с его заходной карты достается игроку С. Следующая взятка с заходной карты игрока С идет игроку В. Третья взятка с трефовой дамой оказывается у игрока В, так как на его заходного короля никто туза не выложил, а игрок D не воспользовался случаем (см. рис. 13).

Самые опасные карты, которые могут оказаться на руках, это, естественно, трефовая дама, а также трефовые туз и король, на которых можно взять эту даму. От этих карт нужно избавляться при первой возможности.

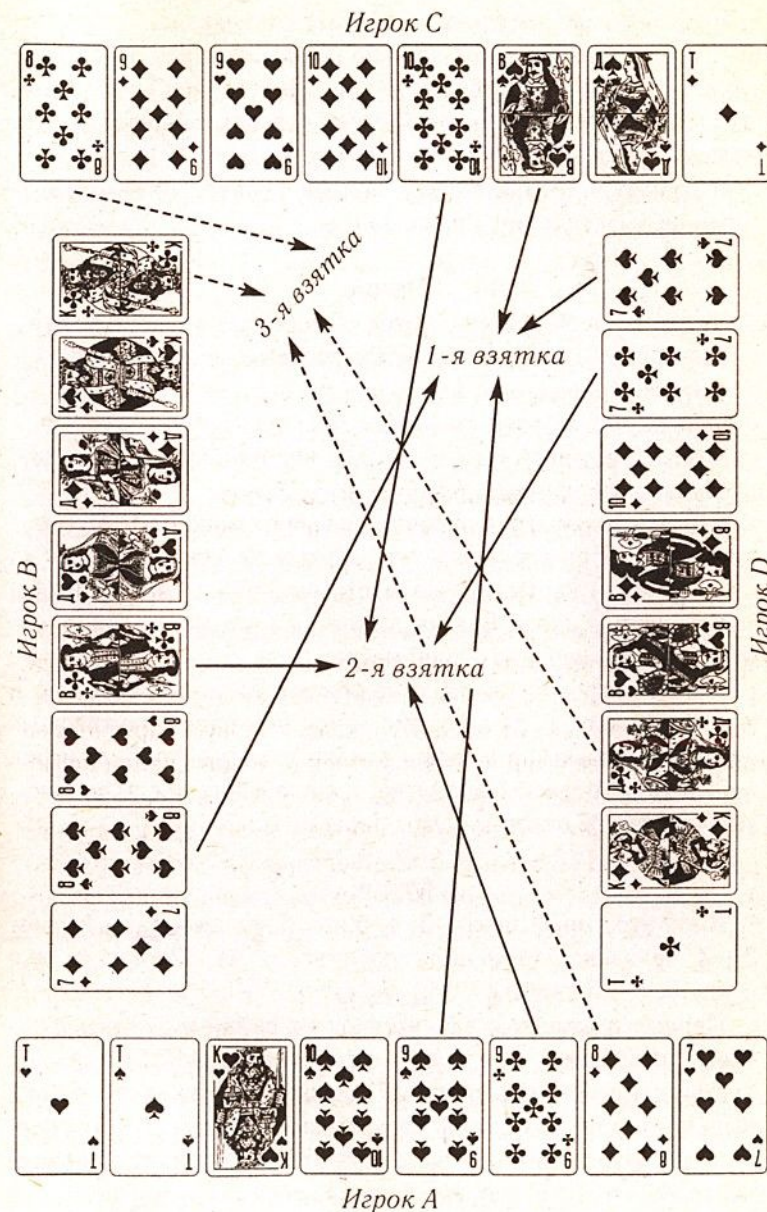


Рис. 13

Трефовая дама на руках не обязательно означает неминуемый проигрыш. Если она хорошо прикрыта и нет опасности, что кто-то еще зайдет трефой, то рано или поздно от нее можно избавиться. Разумно, если игрок старается придерживать младшие карты, контролирующие масть.

Игра идет до того, как будет набрано количество очков, оговоренное участниками в начале игры.

ЧЕРВА

Эта игра является вариантом «Слоберханса» и во многом его повторяет. В ней принимают участие четыре человека. Используется колода из 52 карт.

Цель игры: набрать как можно больше взяток.

Козырей в данной игре нет. Старшинство карт — обычное, самая старшая карта — туз.

Первым ходит игрок, сидящий слева от сдающего. При розыгрыше взятки все участники должны класть карты только в масть. Если карты той же масти нет, можно использовать любую другую карту. Взятка достается тому, кто положил самую старшую карту заходной масти.

Задачей игроков является не брать взятку, в которых есть штрафные карты. За даму пик игрок получает 13 штрафных очков, за каждую карту червонной масти — 1 очко. Если игрок положил карту не заходной масти, а она у него была, он наказывается на 26 очков, а карты пересдаются.

МУШКА

В эту игру могут играть 3, 4, 5 или 6 человек. Если играют 3—4 человека, то используют колоду из 32 карт, 5 или 6 человек — 52 карты.

Первым сдающим становится игрок, вытянувший перед началом игры самую младшую карту из колоды. Если младшие карты вытянули одновременно несколько игроков, то розыгрыш повторяется. Сдатчик раздает карты по одной до тех пор, пока на руках у игроков не окажется по пять карт. Верхняя карта оставшейся колоды переворачивается и кладется под колоду. Эта карта — козырь. На первом этапе игроки могут прикупать из колоды карты, отказываться от прикупа и пасо-

вать. Все это они делают по очереди, в последовательности раздачи карт. Пасовать нельзя, если у игрока на руках есть пиковый туз. При прикупе игроки получают от сдающего новые карты, пока их общее количество не составит пять карт, только после того, как скинули свои.

Например, игрок А решил поменять из имеющихся у него карт — БК, ЧД, Б9, П8 и Т8 — последние три карты. Он их откладывает закрытыми на столе. Потом получает от сдатчика три новые карты.

Вторая часть игры — розыгрыш карт. Его начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Далее ходит игрок, забравший взятку. Класть карты можно только в масть, если же такой нет, то кладут козырь. За каждую взятку игрок получает 1 очко. Перед началом игры каждый игрок имеет минус 25 очков. Тот, кто первым выберется из минуса, победил. Игрок, не взявший за кон ни одной взятки, получает минус 5 очков. Если у игрока на руках был туз пик и он не взял ни одной взятки, ему пишется минус 10 очков. Игрок, забравший взятку тузом, кроме 1 очка за каждую взятку, получает за каждого туза еще 5 очков. Если пики — козырь, то игрок, кроме 1 очка за каждую взятку, может получить только за пикового туза дополнительно 10 очков.

Возможен вариант, когда пиковый туз забирает взятку, если там уже лежит козырный туз. Но если пиковый туз положен на стол перед козырным, взятку берет козырный туз.

Если по окончании кона у игрока оказалось, по недосмотру, взятка больше, чем нужно, чтобы выйти на 0 очков, он начинает счет с минус 25.

ПАМФИЛ

Разновидность «Мушки». Игра получила свое название от трефового валета (Памфила), который является самой старшей картой и бьет любую другую карту, а сам не может быть побит никакой картой.

Например, если игрок А положил на стол ПТ, игрок В выложил ПК, а у игрока С на руках ТВ, то взятка будет его.

Трефовый валет не может лежать как козырная карта. Поэтому раздатчик меняет выпавшего как козырь Памфила на лю-

бую свою карту, которая становится новым козырем. Тот, кому выпал Памфил при раздаче, получает дополнительно 10 очков. В остальном правила такие же, что и при игре в «Мушку».

ФРАП

В этой старинной игре могут принимать участие от двух до двенадцати человек. Если игроков не больше четырех, используется колода из 32 карт, при 5—6 игроках — колода из 36 или 52 карт. Игра при семи и более участниках также требует использования колоды из 52 карт.

Перед сдачей каждый из игроков ставит на кон заранее обговоренную сумму. Сдатчик раздает каждому игроку по четыре карты. Верхнюю карту оставшейся колоды сдатчик открывает и кладет на стол рубашкой вверх. Это козырная карта.

После сдачи каждый из игроков по очереди объявляет игру. Объявлений может быть всего три:

«Фрап» — объявивший его игрок обязан взять две или более взяток;

«Вист» — объявивший его должен взять хотя бы одну взятку;

«Пас» — игрок, который его объявил, в дальнейшей игре не участвует и после объявления «фрапа» свои карты сбрасывает.

Если до игрока дошла очередь объявить свою игру, а до него никто не объявил «фрап», то он не имеет права заказать «вист», а обязан объявить либо «фрап», либо «пас». Если кто-то объявляет «фрап», то все игроки (в том числе и те, кто до этого пасовал) объявляют еще раз либо «пас», либо «вист». Когда никто не заказал «фрап», его можно объявить втемную (не глядя в свои карты). Если все игроки пасовали, то сумма на кону удваивается. Карты при этом не пересдаются, но меняется козырь: открывается следующая верхняя карта колоды. После этого опять производится торг по вышеописанным правилам. Если все пасовали еще раз, первоначальный кон утрачивается. Начинается третий круг торговли. На втором и третьем круге игрок имеет право заказать «фрап» на той масти, на которой прежде пасовал. Если и на третьем круге все пасуют, первоначальный кон увеличивается уже вчетверо. Карты тасуются и сдаются снова.

Игроки, объявившие «фрап» или «вист», прикупают по очереди карты, т.е. берут дополнительные карты. Количество карт прикупа — четыре или три. При этом перед прикупом ненужные карты сбрасываются. Взамен их игроки берут карты с верха колоды, оставшейся после сдачи. Игрок, объявивший «фрап» втемную, берет козырь, изучает свои карты и одну из них сбрасывает. После окончания торга игрок уже не имеет права отказаться от своих объявлений. После прикупа игроки, которые ранее пасовали, могут объявить «подрезку». Игрок, идущий на «подрезку», берет пять карт с верха колоды, изучает их и одну сбрасывает. После этого он обязан вистовать. Кроме того, он имеет право взять козырь, открытого при сдаче, а также 4 карты с верха колоды. Если подрезающих игроков несколько, то право взять козырь имеет тот, кто объявил о «подрезке» первым.

После окончания прикупа начинается розыгрыш. Первым ходит подрезающий игрок. Если никто не подрезал, то первым ходит тот, кто объявил «фрап». Далее ход принадлежит тому, кто взял взятку. Ходить можно с любой карты. На нее кладут карту той же масти, если же таковой на руках нет, то козырь. После розыгрыша подсчитываются взятки. За каждую взятку игрок имеет право забрать четверть кона. Если объявивший «фрап» взял только «вист» (одну взятку), он добавляет определенную сумму на кон, но при этом все-таки берет свою четверть. Если он не взял ни одной взятки, то доставляет удвоенный кон. Заказавший «вист» и не взявший ни одной взятки также доставляет кон. Доставленная сумма разыгрывается после следующей сдачи.

Игрок, объявивший «фрап» втемную и не взявший ни одной взятки, ставит банк в двойном размере. Не взявший двух взяток — в четверном. Объявивший «фрап» втемную при козырном тузе (в качестве карты, указывающей козырь) и взявший только одну взятку, ставит банк в тройном размере.

ХРАП

Эта игра очень похожа на «Фрап». Отличие состоит в том, что сдается по пять карт. В этой игре три объявления: «храп», «вист» и «разрез».

Игрок, объявивший «храп», обязан взять три взятки. Вистующие и разрезающие — только одну. Если объявление «хра-

па» сделано на первом кругу, то взявший три взятки забирает весь кон, на втором — половину кона. После второго круга положена новая сдача, так как третьего круга в данной игре нет.

ОПЕНДАУМ

В игре могут участвовать от двух до шести игроков. Если за стол садятся 2 человека, то используется колода из 32 карт, если 3, 4 или 6 игроков — колода из 36 карт. При пяти играющих из колоды в 36 карт достают все шестерки и две семерки.

Игра начинается с того, что сдатчик раздает игрокам по 1 карте. Верхнюю карту из оставшихся он переворачивает и кладет на стол (эта карта — козырь), на нее рубашкой вверх кладется колода. Начиная с игрока, сидящего слева от сдатчика, каждый участник говорит, возьмет ли он взятку со своей картой или нет. Затем первый ход делает игрок, сидящий по левую руку от сдатчика. Далее все кладут на стол свою карту. Тот, кто забрал взятку, записывает себе 1 очко. Кроме того, записывают по 5 очков все участники, которые перед розыгрышем сказали (угадали), возьмут они взятку или нет.

В следующем коне сдает игрок, сидящий слева от первого сдатчика. Теперь раздается по 2 карты. Далее каждый игрок говорит, сколько он возьмет взяток. Затем идет розыгрыш карт. Класть карты можно только в масть, если такой карты нет — используют козырь. Первым ходит игрок, сидящий слева от сдающего. Далее вступает в игру участник, забравший взятку. После этого идет расчет. Каждый участник, который угадал количество своих взяток, умножает их число на 5 и получает еще 5 очков. Игрок, не угадавший количества своих взяток, все же записывает за каждую из них по 1 очку. Далее идет розыгрыш с тремя, четырьмя и т.д. картами, пока не наступит кон, где на руки раздается вся колода. Игроки могут на этом круге закончить игру и подсчитать очки. Можно сыграть количество кругов, равное количеству игроков. Выигрывает игрок, набравший больше всех очков.

ДЕВЯТКА

В игре могут участвовать от двух и более человек. Используют колоду из 36 карт. Перед началом данной игры

сдатчик раздает всю колоду по одной карте каждому участнику.

Первым ходит тот игрок, у которого на руках окажется Б9. Свой ход он делает именно с нее. После этого в игру вступает участник, сидящий слева. Он может сделать свой ход либо с другой девятки, либо с карты, которая по номиналу и по масти дополняет уже имеющуюся карту на столе.

Например, если на столе лежит бубновая девятка, то следующий игрок может положить либо десятку бубен справа, либо бубновую восьмерку слева (2-й ход). Если есть девятка другой масти, то ее кладут сверху или снизу от бубновой (3-й ход) (см. рис. 14).

За один ход игрок выкладывает одну карту. Право хода переходит от одного игрока к другому по часовой стрелке. Таким образом, на столе постепенно выкладываются четыре ряда карт по масти. Если игроку нечем ходить, он пропускает ход. За это ему начисляется штраф в 1 очко. Кроме того, у него меньше шансов избавиться от карт раньше соперников.

Рассмотрим пример игры на рисунке. Ход принадлежит игроку А — он кладет семерку бубен. Игрок В может положить любую свою карту. Допустим, он кладет БК. В этом случае игрок С получает дополнительную возможность походить с БТ. Так он и поступит. У игрока А есть только одна возможность — походить с ТВ. Игрок В кладет Т7. Игрок С кладет Т6, и игрок А вынужден пропустить ход.

Выигрывает тот игрок, который первым избавится от всех карт.

При игре на деньги игроки просто разыгрывают банк, образованный ими перед началом игры.

ДОМИНО

Число участников в этой игре должно быть не менее трех. Используется колода из 52 карт. Сдатчика выбирают путем проведения жеребьевки. Далее, в следующем коне, сдатчиком становится игрок, сидящий слева от него.

Цель игры: избавиться от всех карт.

Сдатчик раздает каждому игроку по семь карт. Остальные карты он кладет на стол в прикуп рубашками вверх. Игра начи-

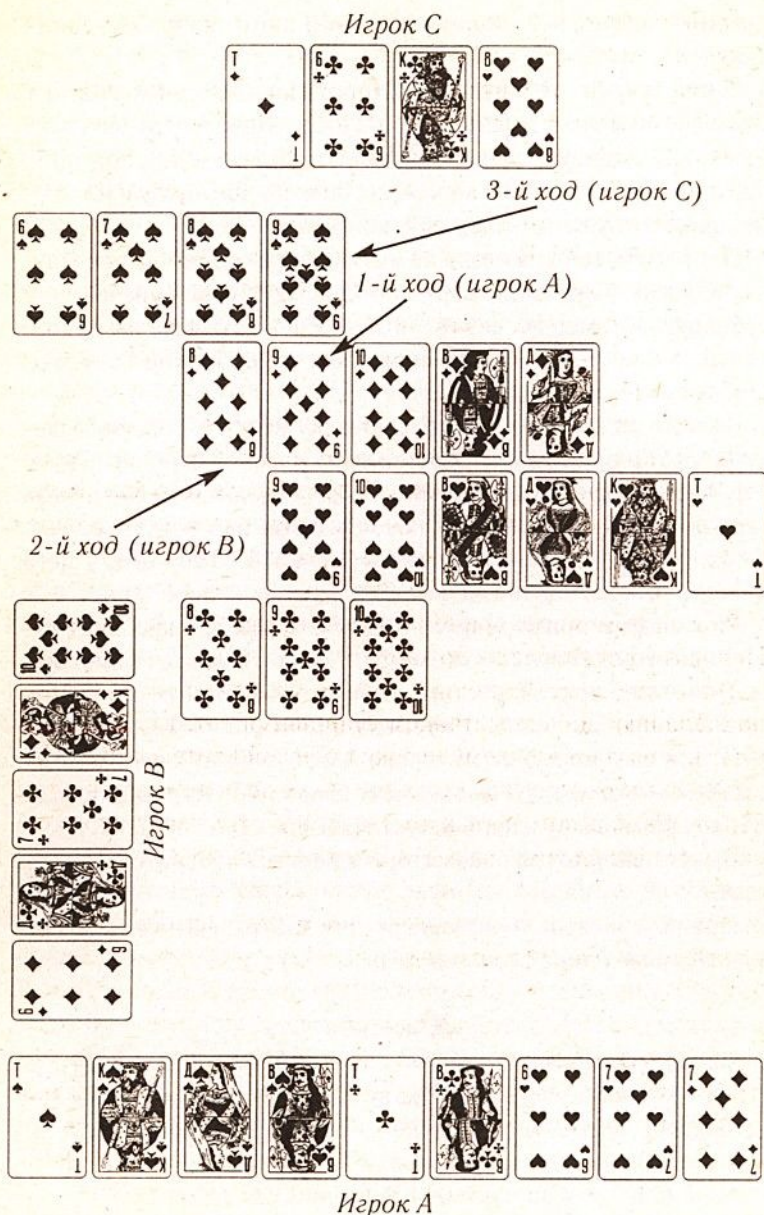


Рис. 14

нается с того, что сдатчик открывает верхнюю карту прикупа и выкладывает ее на стол. После этого каждый игрок по часовой стрелке выкладывает одну или несколько карт, которые подходят по достоинству в восходящем или нисходящем порядке к карте, лежащей на столе. При этом масть значения не имеет.

Пример игры: на столе лежит валет (см. рис. 15). Игрок А кладет к нему даму, короля с одной стороны и десятку с другой. У игрока В на руках девятка, которую он может использовать. Игрок С также имеет на руках подходящие карты — туза и двойку. После того как игрок С выложит их на стол, ход переходит снова к игроку А.

Туз является переходной картой к двойке. После того как все возможные карты выложены, игроки берут по одной карте из прикупа. Если она также не дает возможности ходить дальше, ход передается следующему игроку. После того как колода закончилась, игрок которому нечего класть, объявляет «пас».

БУРА

В этой игре могут принимать участие два и более человек. Используется колода из 36 карт.

В начале игры сдающим может быть любой участник, по желанию. Далее сдатчиком становится тот, кто выиграл. Сдатчик раздает каждому игроку по одной карте за круг. Перед первым ходом у игроков на руках должно быть по три карты. Раздав по одной карте, сдатчик открывает верхнюю карту оставшейся колоды. Эта карта — козырь.

Цель игры: набрать 31 очко во взятках. Объявить о набранных 31 очках можно только на своем ходу. Стоимость карт распределяется следующим образом: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2, девятка, восьмерка, семерка и шестерка — 0 очков.

Первый ход делает игрок, сидящий от сдатчика слева, далее — тот, кто забрал взятку. Ходить можно с одной, двух или трех карт одной масти. При этом второй игрок должен положить столько же карт, сколько выложил на стол первый. Если второй игрок побил карты, он забирает взятку; если хоть одна карта не побита, взятку берет ходивший. Карта одной масти бьется картой более высокого достоинства той же масти или

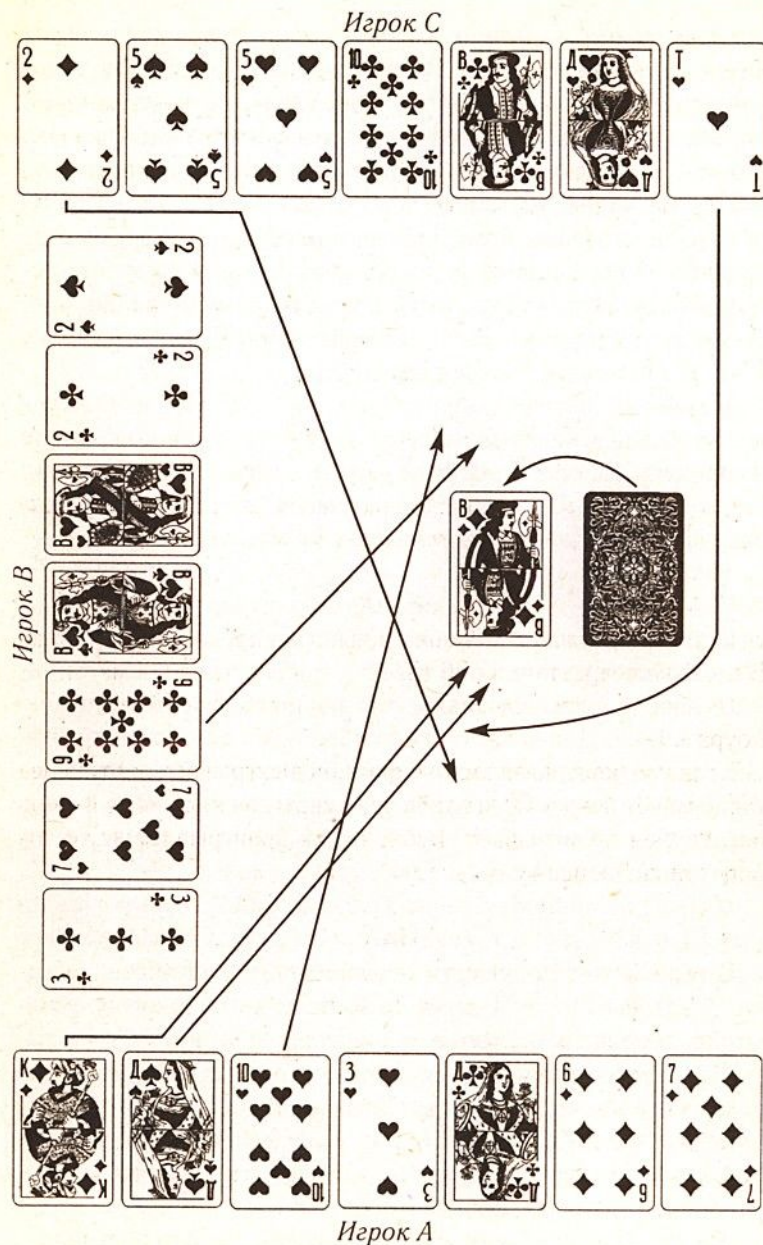


Рис. 15

козырем. Взятка уходит не в руки игроку, а кладется закрытой рядом с ним.

После хода игроки добирают от одной до трех карт из колоды. Первым это делает игрок, взявший взятку. Если в колоде недостаточно карт на всех, то участники доигрывают оставшиеся у них на руках картами.

Игроки не имеют право смотреть на взятые карты, чтобы в конце кона подсчитать очки — они должны помнить их количество в своих взятках. После того как игрок объявляет об окончании игры, его взятки раскрываются и пересчитываются очки. Если подсчет совпадает с тем, что объявил игрок, он забирает банк. Игрок, неверно подсчитавший количество очков и остановивший игру, должен удвоить банк. Если ко времени розыгрыша всех карт никто не набрал 31 очко, то в этом кону нет победителей, тогда карты перемешиваются, каждый добавляет в банк деньги и карты сдает тот же игрок, что и в предыдущем кону.

Некоторые комбинации карт могут позволить игроку захватить лидерство, даже если он не выиграл предыдущую взятку. В порядке возрастания они таковы: три карты одной масти — «молодка», три туза, а также комбинация из трех козырей — «бура».

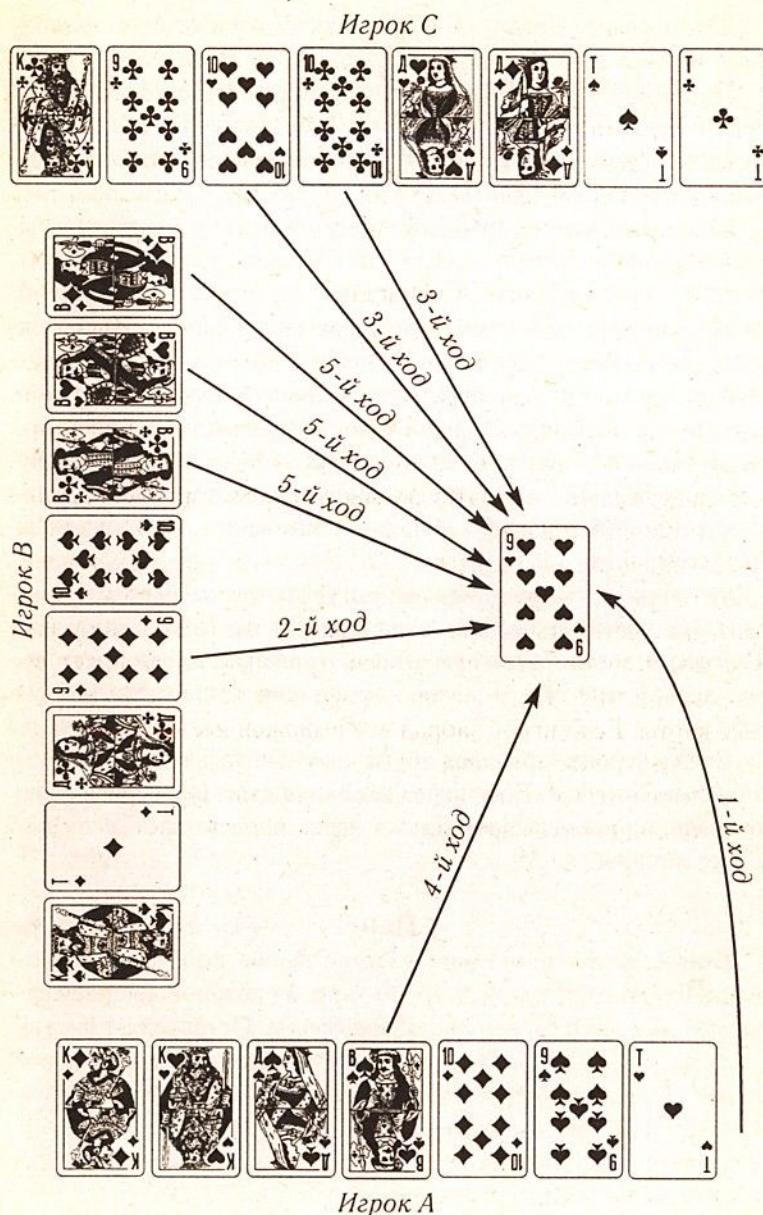
Если у игрока оказалась «бура», он выигрывает партию независимо от очков. Если игрок взял карты из колоды не в свою очередь, он проигрывает. Также игрок проигрывает, если доберет лишнюю карту.

ПАН

В игре может принимать участие любое количество человек. Используется колода из 36 карт, из которой выбрасываются все шестерки, семерки и восьмерки. Остается 24 карты.

Колода раздается сдатчиком поровну между всеми игроками. Первым ходит участник, имеющий червонную девятку (см. рис. 16). Далее все игроки по часовой стрелке кладут на нее карту того же достоинства либо на один порядок выше. Масть при этом значения не имеет.

Класть карты нужно одну на другую, чтобы получалась стопка и была видна только верхняя карта.



Игрок А

Рис. 16

Правилами допускается выкладывать за один ход несколько карт одинакового достоинства.

Например, если лежит валет, игрок может положить сразу 2 или 3 валета.

Если игроку нечем ходить, то он должен взять три верхние карты (червонная девятка остается на месте). Выигрывает тот, кто первым избавится от всех своих карт.

Цыган

В этой игре при двух участниках используется колода из 24 карт. Если играют больше человек — 52 карты. Все карты раздаются между игроками поровну. Игрок, сидящий слева от сдающего, выкладывает первую карту на стол. Это масть, которую нужно дополнять. За ним, по часовой стрелке, все игроки кладут на нее карты этой же масти закрытыми, т.е. картинками вниз. Игроки имеют право обманывать, т.е. класть не подходящие по масти карты. Также все игроки могут проверять закрытые карты соперников. Если игрок решил проверить на честность своего соперника, и карта действительно оказалась не той масти, что нужно, обманщик забирает все карты со стола. Если же проверяющий ошибся, то он берет все карты. Если игрок забрал все выложенные карты, он кладет новую карту, обозначающую масть.

Цель игры: избавиться от всех своих карт. Проигрывает игрок, оставшийся с картами.

СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ	3
Что должен знать начинающий игрок	5
СЕМЕЙНЫЕ КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ	6
Игра в дурака	6
Мадам — месье	9
Осел	11
Кошечка	11
Квартет	12
Черный Петр	13
Пиковая дама	13
Акулина (Ведьма, или Колдунья)	14
Пьяница	14
Пары	14
Ерошки	15
Фофаны	15
Сумасбродные восьмерки	16
Верю — не верю	16
АЗАРТНЫЕ ИГРЫ	19
Тысяча	19
Белот	24
Терц	26
Блэк Джек	29
Фараон	32

Поймай десятку, или Шотландский вист	33
Штосс	34
Тринадцать	35
Макао	35
Покер	37
Кинг	41
Черная Мэри	43
Рамми	45
Валеты	46
Слоберханс	48
Черва	50
Мушка	50
Памфил	51
Фрап	52
Храп	53
Опендаум	54
Девятка	54
Домино	55
Бура	57
Пан	59
Цыган	61

Издание для досуга

100 КАРТОЧНЫХ ИГР ДЛЯ ВСЕЙ СЕМЬИ

Автор-составитель Якушева М. Н.

Ответственный за выпуск *И. В. Резько*

Подписано в печать с готовых диапозитивов заказчика 28.02.2008.

Формат 84×108¹/₃₂. Бумага газетная. Печать офсетная.

Усл. печ. л. 3,36. Тираж 15000 экз. Заказ 634.

ООО «Харвест», ЛИ № 02330/0056935 от 30.04.2004.

Республика Беларусь, 220013, Минск, ул. Кульман, д. 1, корп. 3, эт. 4, к. 42.

E-mail редакции: harvest@anitex.by

Республиканское унитарное предприятие

«Издательство «Белорусский Дом печати».

Республика Беларусь, 220013, Минск, пр. Независимости, 79.

100 карточных игр для всей семьи



ISBN 978-985-16-4623-0



9 789851 646230