

Содержание

Статьи

101 (игра)	1
6 nimmt!	4
Samris	6
Hi-Res Cribbage	7
Kantai Collection	7
World of Tanks Generals	8
Баккара	9
Безик (карточная игра)	11
Блэкджек	14
Бридж	22
Бриск	31
Бура (игра)	32
Ва-банк	34
Верю не верю	35
Вист (карточная игра)	37
Деберц	39
Девятка (карточная игра)	47
Джокер (карточная игра)	48
Домино (карточная игра)	51
Дурак (карточная игра)	52
Золе	67
Канаста	71
Карточная игра	73
Карточная масть	77
Карточные игры со взятками	83
Кинг (игра)	85
Козёл (карточная игра)	87
Кончинка (карточная игра)	94
Криббедж	95
Кункен	98
Лесенка (карточная игра)	99
Мавр (карточная игра)	100
Макао (карточная игра)	101
Мафия (игра)	102

Мус (карточная игра)	120
Мушка (карточная игра)	126
Очко (игра)	128
Пики (игра)	130
Пиночо	132
Покер	133
Полиньяк (карточная игра)	142
Преферанс	142
Пьяница (карточная игра)	157
Рамми	159
Русский покер	160
Сека	161
Скат (игра)	162
Смесь (карточная игра)	164
Счастье игрока	165
Торговля (карточная игра)	167
Трехкарточный покер	168
Труко	169
Тысяча (игра)	169
Уно	181
Ута-карута	185
Фараон (игра)	187
Французское таро	190
Червы	200
Шафкопф	201
Шестьдесят шесть	203
Экарте	204

Примечания

Источники и основные авторы	206
Источники, лицензии и редакторы изображений	209

Лицензии статей

Лицензия	211
----------	-----

101 (игра)

Сто одно

Тип	на сбрасывание карт
колода	французская
Достоинство карт (от высших к низшим)	не имеет значения
Порядок мастей	не имеет значения
Длительность партии	от 1 до 30 минут
Влияние случайности	большое
Родственные игры	Уно, <i>Switch (card game)</i> , Свинтус

«101» — карточная игра.

История

«Чешский дурак» — русское название популярной европейской игры «мау-мау», получившей значительное распространение в России в середине XX века. Игра существует во множестве вариантов под разными названиями: «дурак английский», «фараон», «пентагон», отличающихся незначительными деталями.

В конце XX века более известна под названием «101» по количеству очков, которое служит окончанием игры.

Правила

Играют колодой карт от 36 карт и больше. Сдаются карты по одной за раз, а всего по 5 каждому игроку. Колода кладётся на середину стола. В первой игре первый ход достаётся случайно выбранному игроку, а далее игроку, победившему в прошлой игре. Он ходит с любой карты. Следующий игрок может положить на неё карту той же масти или того же достоинства. Если у него нет требуемой карты, он обязан брать карты из колоды до тех пор, пока не вытянет нужной карты или пока не кончится колода (в некоторых вариантах он может брать только одну карту, при этом он всё равно может использовать карту из своего арсенала — если же она не подошла, ход переходит к следующему игроку). Если карты в колоде кончаются, то со стопки открытых карт снимается верхняя и оставляется открытой на столе, остальные же переворачиваются (в некоторых вариантах игры — перетасовываются) и снова служат колодой.

Специальные карты требуют после себя определённых действий от следующего игрока:

- 6 — сходящий игрок должен «покрыть» её — положить другую карту, соответствующую правилам (если нет подходящих — брать из колоды, пока не найдёт нужную), в некоторых вариантах — абсолютно любую карту. В более старых правилах — следующий игрок должен взять из колоды 2 карты и пропустить ход (или, в других разновидностях игры, — 1 карту);
- 7 — следующий игрок должен взять 2 (в некоторых вариантах — 1) карты и пропустить ход (если в игре всего 2 игрока, то ход остаётся у того, кто положил карту); в некоторых версиях игры, если 7 пиковая, то нужно взять 4 карты;
- 8 — игрок, положивший карту, должен её покрыть либо картой той же масти, либо восьмёркой (но тогда должен и её покрыть), либо дамой (и заказать масть), (есть версии игры, где это правило не используется); в некоторых версиях игры, если за семёрку, следующий игрок должен взять 2 карты, то за восьмёрку — одну карту и так же пропускает ход (если в игре всего 2 игрока, то ход остаётся у того, кто положил карту);

- 9 (в других вариантах эти правила относятся к 8) — повторный ход (в некоторых разновидностях не используется, также встречается вариант «следующий игрок берет карту, но ход не пропускает»);
- Туз — следующий игрок пропускает ход, если у него нет туза (по некоторым правилам игрок просто пропускает ход);
- Король пик (в некоторых вариантах валет пик) — взять из колоды 4 карты (в некоторых случаях 5 или 6 карт) и пропустить ход;
- Дама является козырем. Игрок, выложивший даму, может заказать любую масть. Следующий игрок, в этом случае, может положить карту только заказанной масти или даму (и заказать любую масть). Дама может быть положена на любую карту (это правило действует в некоторых вариантах игры). В некоторых вариантах оставшиеся на руках дамы сбрасываются одновременно, при этом за каждую даму списываются очки.

Цель одного кона игры заключается в том, чтобы избавиться от всех карт на руках. Выигрывает первый избавившийся от своих карт. Остальные считают очки на картах, оставшиеся у них на руках. Проигрывает тот, кто наберет в сумме более 101 очка.

Подсчёт очков

- Валет — 2 очка.
- Дама — 3 очка.
- Король — 4 очка.
- Туз — 11 очков.
- Девятка — 0 очков, в некоторых вариантах 10 очков.
- Остальные карты — по достоинству.
- Победивший игрок, если последней его картой была дама, списывает со своего счёта 20 очков (если пиковая — 40). Также есть варианты игры, когда 40 очков списывается либо при червовой даме, либо при даме, имеющей такую же масть, как последняя положенная на стол карта.
- Игрок, оставшийся только с дамами на руках, добавляет к своему счёту 20 очков за каждую оставшуюся даму. В некоторых вариантах игры это правило не применяется и за каждую даму начисляется по 3 очка.

Штрафные очки, заработанные в каждом раунде, суммируются. Первый, кто набирает более 101 очка, проигрывает и выходит из игры. Игра продолжается между оставшимися игроками далее. Выигравшим считается последний игрок, так и не набравший 101 штрафное очко. Практикуется также такой вариант — проигрывает набравший более, чем 101 очко. У игрока, набравшего же ровно 101 обнуляется счёт и он получает возможность отыгаться. В этом же случае (не всегда) практикуется обнуление счёта, если игрок набирает и минус 101 очко.

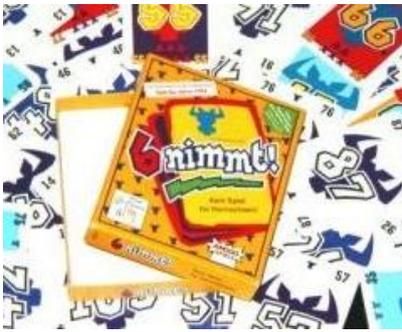
Варианты игры

Некоторые части правил могут меняться:

1. Начальное количество карт варьируется от 3 до 6.
2. В начале игры пока у игрока 0 очков, ему не записываются очки, если в конце кона у него остались карты на количество очков меньше определённого значения (14-24 /точно не помню :)/. Это правило перестаёт действовать для игрока, если он выиграл кон дамой и получил минус 20 очков или минус 40. Также это правило не действует для игрока, который набрал 101 очко и в результате у него обнулится счёт.
3. При отсутствии требуемой карты игрок берёт из колоды только одну карту, а если и она не позволяет сделать ход, то игрок пропускает ход. Это изменение не касается шестёрки.
4. «**Крокодил**». Игра идёт по правилам предыдущего варианта, к которому добавляется следующее правило — король червей обязывает следующего игрока пропустить ход и взять 5 карт из колоды.

5. При игре малой колодой (32 листа) семёрка требует подъёма двух карт, восьмёрка — одной карты; в другом варианте: семерка требует подъёма карты и пропуска хода, восьмёрка — пропуска хода.
6. Сдающий открывает последнюю карту (которая идёт ему). Это его ход.
7. Преимущественное значение имеет не дама, а валет (этот вариант иногда называют «**китайский дурак**»). Если последняя выложенная на стол карта — валет, то очки записываются в двойном размере. В некоторых вариациях также: оставшийся с валетом проигрывает сразу, либо валет приносит 20 очков, а не два; на даму можно класть только короля той же масти или валета любой масти.
8. «**Дурак английский**». Игрок, положивший туза, имеет право положить ещё одну карту той же масти и заказать масть следующего хода (отличную от масти туза). Если у владельца туза нет карты той же масти, он должен брать из колоды одну карту, а если и она не позволяет сделать ход, он теряет право хода и право заказать масть. Это право приобретает следующий игрок, если он положит на туза карту той же масти, что и туз или другого туза.
9. «**Фараон**». Сдаётся по 4 карты. Если игрок заканчивает дамой, то он списывает со своих очков 30. Если дама — единственная оставшаяся на руках карта, записывает 30 штрафных очков.
10. «**Пентагон**». Карты кладутся только в масть. Положить карту того же достоинства можно только в том случае, если лежит шестёрка. После заказа масти посредством дамы следующий игрок пропускает ход. Очки: Туз — 11, Король — 4, Дама — 20, Валет — 2, 10 — 10. За другие карты очки не начисляются.
11. Для увеличения продолжительности игры, игроки могут изменить «потолок», например, 201 или 501.
12. Ещё один вариант игры: Инкубатор:105 (игра)

6 nimmt!

6 nimmt!	
	
Кол-во игроков	2—10
Возраст	от 10 и выше
Время установки	< 10 минут
Длительность партии	< 45 минут
Сложность правил	Простой
Уровень стратегии	Средний
Влияние случайности	Порядок карт
Необходимые навыки	Стратегическое мышление, внимательность, устный счёт

«6 nimmt!» («Шестая берёт!») — карточная игра, созданная Вольфгангом Крамером в 1994 году.

Правила игры

Игра ведётся с помощью специальной колоды из 104 карт, пронумерованных от 1 до 104. На каждой карте, помимо числа, нанесено количество штрафных очков. Всего в колоде:

- 76 карт с 1 штрафным очком,
- 9 карт с 2 штрафными очками,
- 10 карт с 3 штрафными очками,
- 8 карт с 5 штрафными очками,
- 1 карта с 7 штрафными очками.

Цель игры — взять как можно меньше карт (а, точнее, получить как можно меньше штрафных очков).

Подготовка

Колода тщательно перетасовывается, после чего каждому игроку раздаётся по 10 карт. Ещё 4 карты кладутся на стол в линию рубашкой вниз.

Процесс игры

Каждая партия состоит из десяти ходов. В начале хода игроки выбирают одну карту из своей колоды и кладут её на стол рубашкой вверх. После того, как все игроки сделали свой выбор, выложенные карты переворачиваются. Далее каждый игрок в порядке возрастания номера карты размещает её в конце какого-либо ряда на столе, руководствуясь при этом четырьмя правилами:

- карты кладутся по возрастанию, то есть карта игрока должна быть больше последней карты в ряду;
- выбирается тот ряд, где последняя карта по значению ближе всего к карте игрока;
- вследствие первых двух правил может оказаться, что карта игрока будет шестой в ряду — в этом случае игрок забирает себе все карты в ряду, а вместо них кладёт свою карту;
- если же карта настолько маленькая, что по первому правилу её нельзя разместить ни в одном ряду, игрок забирает себе любой ряд, а вместо него кладёт свою карту.



После десяти ходов подсчитывается количество штрафных очков на картах, которые участники взяли себе в процессе игры. Затем все карты собираются вместе, тасуются и раздаются для новой партии.

Завершение

Игра заканчивается, когда кто-либо из игроков набрал в сумме 66 или более штрафных очков. Победитель — набравший меньше всех штрафных очков.

Награды

- Deutscher Spiele Preis (1994)

Примечания

Ссылки

- Правила игры (http://www.amigo-spiele.de/upload/6nimmt_Int_1140.pdf), опубликованные фирмой-издателем «Amigo»
- Обзор игры 6 nimmt! (<http://domigr.com.ua/dlya-kompanii/korova-006-delyuks.php>) на сайте украинского интернет-магазина Дом Игр

Campis

Campis — карточная игра времён российской императрицы Елизаветы Петровны.

Любимая игра преемника Елизаветы Петровны — Петра III, в которой каждый игрок имел по несколько жизней, и на каждое очко ставились червонцы. Кто переживёт, тот и выигрывает. Выиграть у Петра III было практически нельзя, ибо недалёкий и своевольный император, начиная проигрывать, «вместо того, чтобы отдать жизнь, бросал в пульку червонец, и с помощью этой уловки всегда оставался в выигрыше»^[1].

Правила игры

Для этого банкومت-автор сдает вам на руки три карты. Каждая карта содержит вариант ответа на вопрос. Один из них - правильный. Играют тридцать шесть листов. Помимо вариантов ответов карты имеют значение: туз - одиннадцать очей, десятка - десять очков. Король - четыре, дама - три, валет - два очка. Остальные карты бичей не приносят.

Вам нужно выбрать карту с правильным, на ваш взгляд, ответом и сбросить выбранную карту банкometу. Оставшиеся две карты вы оставляете себе. Это ваши очки. Ваша задача - набрать 31 очко и при этом правильно ответить на все вопросы.

Автор-банкومت играет теми картами-ответами, которые вы ему сбрасываете. Его задача набрать 31 очко раньше вас. И если с вашей помощью Автор это сделает, то это его чистая победа в игре.

Не пытайтесь обыграть Автора, регулируя количество очков при сбрасывании ему карт. Неверный ответ на вопрос отбрасывает вас назад и вам придется начинать новый кон со следующей метки. При этом Автор автоматически получает одну победу - жизнь. В тексте романа, естественно, есть ответы-подсказки. Поэтому, ответив на вопрос, следите далее за текстом. Только так вы сможете определить правильность вашего ответа.

В ходе игры вы, как игрок, вправе объявить: "Campis olle" - "Игра сделана"!

Тем самым вы прерываете игру и подсчитываете очки, которые набрали к этому моменту. Но прежде вам необходимо проверить: правильные ли ответы вы дали на все вопросы в прочитанном до этого тексте романа. Если при этом у вас набирается тридцать одно или больше очков и все ответы правильные, то - вы выиграли этот кон. Если вы не набрали к этому моменту тридцать одно очко, то количество ваших "очей" должно быть, по крайней мере, больше чем у Автора. Если это условие не выполнено - кон выигрывает Автор. Затем, со следующей красной метки, начинается новый игровой кон.

Автор не имеет возможности остановить игру, поскольку его нет рядом с вами. Поэтому, победу ему вы можете отдать только своими руками, неверно ответив на вопрос или несвоевременно остановив игру.

Каждая победа - одна жизнь. Выигрывает тот - кто переживает.

Вы можете подумать, что Автор обманывает вас и расставил ответы таким образом, что неизбежно наберет 31 очко раньше вас. Но, ведь вы имеете возможность остановить игру в любой момент. И тогда ваши правильные ответы и большее, чем у Автора количество очков, подарят вам очередную победу - жизнь.

Примечания

[1] М. И. Пыляев «Старый Петербург»

Hi-Res Cribbage

Hi-Res Cribbage (точнее: *High-Res Cribbage* - рус. *Криббедж в высоком разрешении*) - видеоигра, разработанная и изданная компанией On-Line Systems в 1980 году для платформы Apple II.

Геймплей

Игра представляет собой симулятор криббеджа. Противником игрока является компьютер с хорошим искусственным интеллектом. Все процессы в игре анимированны; количество очков показывается на экране. Одна партия длится до 6 побед игрока или компьютера. Если игроку необходимо прерваться, он волен сохранить партию и доиграть её позже.

Ссылки

"Hi-Res Cribbage" на сайте MobyGames ^[1]

Примечания

[1] <http://www.mobygames.com/game/hi-res-cribbage/>

Kantai Collection

Kantai Collection (Кантай Корэкусэн; яп. 艦隊これくしょん — «Флотская коллекция», сокращенно **KanColle** яп. 艦これ) является японской браузерной карточной игрой в реальном времени, разработанной компанией Kadokawa Games. Выпущена 23 апреля 2013 года, является бесплатной. Выход аниме по мотивам игры намечен на 2014 год ^{[1][2][3]}. В Японии зарегистрировано более 2 миллионов игроков. ^[4]

Геймплей

Геймплей построен вокруг т. н. «Девочек-кораблей» (яп. 艦娘, каммусу) — персонафицированных кораблей времён Второй мировой войны. Процесс игры в большой степени автоматизирован, к ручным действиям относятся микроменеджмент, строительство и ремонт ^[5].

Примечания

[1] Kantai Collection Moe Card Battle Game Gets Anime, New Manga (<http://www.animenewsnetwork.com/news/2013-09-26/kantai-collection-moe-card-battle-game-gets-anime-new-manga>)

[2] 提督100万人突破、そして島田フミカネ氏による航空母艦も実装決定! — 『艦これ』秋のイベントも実施準備中 (<http://www.inside-games.jp/article/2013/10/10/71039.html>)

[3] Japan's Latest Popular Online Game Has Anthropomorphic Battleships (<http://www.kotaku.com.au/2013/07/japans-latest-popular-online-game-has-anthropomorphic-battleships/>)

[4] 2014-05-23, 『艦これ』ついに登陸者数200万人を突破 (<http://www.inside-games.jp/article/2014/05/23/76966.html>), インサイド

[5] Kantai Collection — Culture Japan (<http://www.dannychoo.com/en/post/27073/Kantai+Collection.html>)

World of Tanks Generals

World of Tanks Generals — бесплатная браузерная онлайн-игра, посвященная сражениям Второй мировой войны, разрабатываемая белорусской компанией Wargaming.net.

Описание World of Tanks: Generals

World of Tanks Generals является карточной онлайн-игрой. Игрок управляет армиями с разными типами войск и со своими уникальными наборами характеристик.^[1]

Игрок возглавляет воинское подразделение, состоящее из танков, пехоты и артиллерии, представленных в виде отдельных коллекционных карт, имеющее цель уничтожить штаб противника. Важную роль в достижении успеха играет правильное распределение сил на поле боя. Незначительные маневры могут иметь непосредственное влияние на ход битвы, а верные тактические ходы и продуманная стратегия могут привести игрока к победе.

Игрокам предлагается несколько одиночных и кооперативных режимов, включая исторические кампании.

Игра будет иметь общий аккаунт с остальными играми компании Wargaming.net по сервису OpenID.

Сейчас игра находится в разработке на Альфа-тестировании и имеет версию 0.1.16

Внутриигровая вселенная

Она составляет собой карточную игру.

Состав войск и ведение боя

NDA, заблокировано

Редактор Колод и Исследование Карт

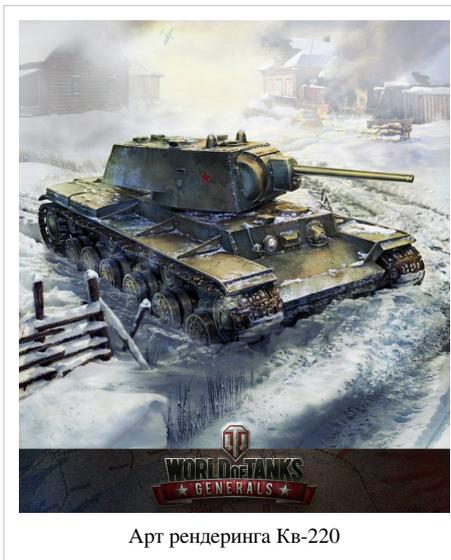
NDA

Виды Штабов и Боевых Карт

NDA, заблокировано

Взводы

NDA



Арт рендеринга Кв-220

Танки

NDA

Различные Умения

NDA, заблокировано

Экономика

NDA

Достижения и Статистика

NDA

Примечания

[1] World of Tanks Generals (http://www.playground.ru/games/world_of_tanks_generals/)

Ссылки

- Официальный сайт (<http://wotgenerals.ru/>) игры

Баккара

Баккара́ (фр. *baccara*) — карточная игра, в которой игроки стремятся набрать как можно больше очков, используя две или три карты.

Ранее баккара считалась игрой аристократов, да и сейчас в этой игре нередки высокие ставки. В оригинальной баккаре игроки играли между собой, и каждый из них принимал решение, брать третью карту или нет. В настоящее время в казино в основном играется вариант игры известный как **мини-баккара** или **пунто-банко**, в которой игрок играет против заведения (дилера), и принятие решения о взятии карты строго регламентировано.

История игры

Происхождение баккара до сих пор точно не установлено, и многие европейские страны спорят о возникновении игры в том или ином государстве — чаще всего это Франция или Италия. Действительно трудно проследить источник возникновения этой старинной игры, так как её разновидности существуют во многих странах: в Испании похожую игру называют Punto Banco (именно это название можно встретить в казино и сейчас, вместо баккара), во Франции — «chemin de fer» (железная дорога или просто «железка»), в других странах — это девятка или макао.

Согласно самой известной версии происхождения баккара эту игру изобрел итальянец Феликс Фальгуере, в переводе с итальянского баккара значит «ноль», это связано с тем, что стоимость карт от десятков до картинок равна нулю в игре. Изначально в баккара играли в средние века, используя карты Таро. Далее в 1490 году игра появилась во Франции, и долгое время оставалась главным средством развлечения знати. В баккара играли исключительно высшие слои аристократического общества.

Согласно легенде, Фальгуере создал игру на основе этрусского ритуала поклонения девяти богам, при котором бросок девятигранной кости определял судьбу девственниц. Если юной деве выпадали цифры 8 или 9, она

становилась жрицей, если выпадало 6 или 7 — ей запрещали принимать участие в каких-либо религиозных обрядах, если она выбрасывала цифру меньше 6, она должна была утонуть в море. Схема игры примерно сохранилась до наших дней, вот только ставки стали менее драматичными.

Правила игры

Ниже описаны правила более популярной ныне разновидности — мини-баккара. Оригинальная баккара отличалась тем, что игроки играли между собой и самостоятельно решали — брать или нет третью карту. Цель игры в баккара — набрать комбинацию карт с общим числом очков 9 или как можно более близким к 9. Туз засчитывается за одно очко, карты с 2 по 9 — по номиналу, фигуры и десятки дают ноль очков. Если общая сумма равна 10 или более, от неё отнимается 10, а остаток учитывается при подсчетах результатов. Например, $7+6=13=3$ или $4+6=10=0$.

Игрок может сделать ставку на поле «Игрок» (Player), и/или «Банк» (Bank) и/или «Ничья» (Tie). В начале игры банкир и игрок получают по две карты. В определенных случаях может быть выдана третья карта игроку, банкиру или обоим.

Участник (игрок или банкир), набравший 9 очков, выигрывает. Игрок, набравший 8 очков, при условии, что противник набрал меньше, выигрывает. Если ни у одного из участников нет 8 или 9 очков, то возможно получение третьей карты.

Правило третьей карты определяет, когда игроку и/или банкиру автоматически выдается третья карта при игре в баккару. Если игрок первыми двумя картами набрал от 0 до 5 очков, то он получает третью карту, если набрано больше 5 очков, то не получает. Если банкир набрал от 0 до 4 очков, то он получает третью карту, если больше 5 — нет, если у банкира 5 очков, то решение о получении третьей карты принимается в зависимости от карт игрока. В итоге выигрывает ставка на участника, который набрал больше очков (то есть если дилер набрал больше, то выигрывает ставка «Банк», если меньше — «Игрок»). При равенстве очков ставки на игрока и банк возвращаются, выигрывает ставка «Ничья».

- Ставка на игрока оплачивается 1 к 1.
- Ставка на банк оплачивается 1 к 1 за вычетом 5 % комиссионных.
- Ставка на ничью оплачивается 9 к 1 (или 8 к 1).

Стратегия игры

Как и рулетка, баккара издавна притягивала к себе поклонников различных стратегий игры, надеющихся найти «беспроигрышную стратегию». Так как в отличие от рулетки выбор ставок в баккаре ограничен, то большинство стратегий предусматривали простое изменение величины ставок в зависимости от предыдущих результатов игры, то есть популярностью пользовались система Мартингейл, Дональд-Натансон, Уайтекер, Д'Аламбер и т. д.

На самом деле, точно также как в рулетке, беспроигрышной стратегии не существует. Так как игрок не принимает решения в течение игры, то не существует также и оптимальной стратегии игры. Вернее, можно сказать, что оптимальная стратегия заключается в том, чтобы ставить на «Банк». Дело в том, что преимущество казино для ставки на банк — 1,06 %, на игрока несколько выше — 1,24 %, а на ничью — 7-14 % (в зависимости от коэффициента выплат).

В культуре

- В романе Казино «Рояль» английского писателя Яна Флеминга главный герой играет с антагонистом в баккара, а также дается подробное описание правил игры и стратегии.
- В фильме Час Пик 3 Картер играет в Баккара с Женевиёвой

Примечания

Безик (карточная игра)

Безик — интеллектуальная карточная игра. Возникла во Франции, где до сих пор очень популярна. Известна в России со второй половины XIX века, но ныне почти забыта. Правила игры схожи с белотом и терцем. Существуют варианты игры для двоих, троих и четверых игроков. Однако основная разновидность игры — безик вдвоем.

Основные правила

Ход игры

Играют двумя колодами по 32 карты.

Старшинство и стоимость карт

Карта	Стоимость
Туз	11 очков
Десятка	10 очков
Король	4 очка
Дама	3 очка
Валет	2 очка
Девятка	0 очков
Восьмерка	0 очков
Семерка	0 очков

Основная цель игры — набрать 1000 очков. Сдатчик определяется жребием. Второй игрок снимает колоду. Каждому сдается по восемь карт. Семнадцатая карта считается козырем и кладется на стол, рядом с оставшейся колодой. Первым ходит игрок, который снимал колоду. Пока колода существует, игроки имеют право подавать взятки, независимо от масти и значения выложенной карты. Взятку берет игрок, выложивший карту большего достоинства. Если две карты одинаковы по старшинству, взятку берет та, которую выложили первой. Козырь бьет карту любого достоинства. Игрок, выигравший взятку, приписывает себе сумму очков обеих взятых карт и первым берет новую карту из колоды. Девятки, восьмерки и семерки очков не приносят, но их старшинство имеет значение при розыгрыше (девятка бьет восьмерку, восьмерка — семерку).

В течение игры, необходимо собирать комбинации, которые приносят большую часть очков. Игрок имеет право объявить о своей комбинации и выложить её на стол только после выигранной взятки, когда у него на руках семь карт. За один раз можно сделать только одно объявление и выложить только одну комбинацию.

Козырная семерка приносит своему владельцу 10 очков. Но прежде чем считать её, необходимо заменить семеркой открытый козырь. Если сдатчик откроет семерку козырем, то он приписывает 10 очков себе.

Когда колода закончилась, игроки должны давать карты в масть или бить козырем. Игрок, не имеющий ни того ни другого, может ответить любой картой. Объявлять комбинации, после выхода колоды, запрещено. Игрок, взявший последнюю взятку, получает дополнительно 10 очков.

Игра продолжается несколько партий, пока один из игроков не наберет 1000 очков. Однако объявить об этом он может только по окончании очередного розыгрыша. В зависимости от разновидности игры и предварительной договоренности, если оба игрока одновременно наберут 1000 очков, выигрывает тот, кто возьмет последнюю взятку либо тот, кто набрал больше очков.

Комбинации и их стоимость

- Две козырные семерки — 20 очков
- Марьяж (король и дама одной масти)— 20 очков
- Козырный марьяж — 40 очков
- Двойной марьяж — 40 очков
- Двойной козырный марьяж — 80 очков
- Безик (дама пик и бубновый валет) — 40 очков
- Двойной безик — 500 очков
- Четыре валета — 40 очков
- Четыре дамы — 60 очков
- Четыре короля — 80 очков
- Четыре туза — 100 очков
- Мажорная квинта (туз, десятка, король, дама и валет одной масти) — 100 очков
- Козырная мажорная квинта — 250 очков

Штрафы в безике

За нарушение правил накладываются штрафы.

- За объявления комбинации до выигрыша взятки — 10 очков
- За ответ не в масть или не козырем, когда колода уже закончилась — 20 очков
- За сделанный ход до взятия восьмой карты — 30 очков
- За взятия из колоды лишней карты — 60 очков
- За игру девятью картами до конца партии — 120 очков
- За объявление комбинации при её отсутствии — на все очки

Советы для начинающих

Если игрок считает, что в колоде имеются выгодные карты, то он должен помешать сопернику их взять. Не следует жалеть ни старших козырей, ни других значительных карт.

Лучше придерживать дам и королей, чтобы образовывать марьяжи, а также тузы и карты, которые составляют безик.

Если игроку удалось собрать 4 туза, то следует отыгрывать их немедленно. Козырного туза лучше приберегать для мажорной квинты.

Рекомендуется ходить с младших карт, а отбиваться старшими, при условии, что игрок не бережет их для комбинаций.

Если игрок замечает, что к концу колоды его противник собирается сделать какое-нибудь важное объявление или хочет объявить выигрыш, то нужно стараться при помощи старших козырей не допускать его до колоды, набирать взятку и взять себе последнюю.

Разновидности игры

Безик втроем

Играют тремя колодами. Для победы необходимо набрать 1500 очков. Значения карт и комбинаций те же, что и в безике для двоих. Увеличены только марьяжи и безики:

- Тройной простой марьяж — 100 очков
- Тройной козырный марьяж — 300 очков
- Тройной безик — 1500 очков

Безик вчетвером

Играют пара на пару, тремя колодами карт. Игроки должны сесть так, чтобы партнеры были друг против друга, через одного игрока противника. Счет очков не индивидуален, каждая пара ведет свой. Тройные комбинации те же, что и в безике для троих.

Бескозырный безик

В эту игру могут играть от двух до четырех человек. Играют четырьмя колодами. После сдачи карт козырь не вскрывают, но первый марьяж, объявленный в игре, имеет статус козырного и по нему же определяют козырь. Козырную мажорную квинту можно объявить только после первого марьяжа, поэтому мажорные карты рекомендуется придерживать как можно дольше. Козырные семерки не приносят очков.

Известные игроки в безик

- Уинстон Черчилль
- Николай II

Примечания

Литература

- *Караганов В. И.* Безик \ \ Карты: игры, пасьянсы, гадания. — М.: Мир книги, 2004 — С. 172—176. — ISBN 5-8405-0745-8

Ссылки

- Карточная игра в безик (http://www.durbetsel.ru/2_bezik.htm)
- Старинная карточная игра безик (<http://www.azartgames.com/index.php?Itemid=28&id=13...com...>)

Блэджек

Блек-Джек^[1] (англ. *Blackjack*) — одна из самых популярных карточных игр в казино по всему миру.

Большая популярность игры обуславливается простыми правилами, скоростью игры и наиболее простой стратегией в подсчете карт. Тем не менее, популярность игра завоевала не сразу. Игорным домам Соединённых Штатов приходилось стимулировать интерес к игре различными видами бонусов и разновидностью правил блек-джека.

Считается, что предшественником этой игры была карточная игра «*vingt-et-un*» («двадцать один»), которая появилась во французских игорных заведениях приблизительно в XIX веке. В России, например, *Блек-Джек* по сей день часто называют **двадцать одно** или **очко**. (Но у традиционной игры очко несколько отличаются правила.)

Термины

Игрок

играющий за столом против казино.

Дилер

работник казино, выполняющий роль раздающего карты.

Рука

набор карт игрока или дилера. Обычно правилами казино игрокам запрещается прикасаться к своим картам.

Трекинг (Tracking)

отслеживание игроком расположения карт в процессе игры, с использованием этой информации на следующем шаффле.

Шаффл (Shuffle)

полный «игровой цикл», начинающийся с замешивания колоды, и заканчивающийся выходом разрезной карты.

Шуз (англ. *shoe* — ботинок)

Специальное приспособление для карточных игр в казино. Колода перемешивается и вставляется в шуз, из которого потом идет раздача карт.

Фишка (англ. *chip*)

плоский небольшой предмет круглой, квадратной или восьмиугольной формы, на котором написан его номинал, может обмениваться на наличные деньги в кассе казино.



Пример начала и конца игры в блэджек

Правила

Ошибочно считается, что цель заключается в том, чтобы набрать как можно больше очков, но не более 21. На самом деле — обыграть дилера. Игроют от одной до восьми колод. Из-за того, что вероятность комбинации блек-джек при большем числе колод ниже, то преимущество игрока уменьшается при увеличении числа колод. При игре с шаффл машинкой считается, что используется бесконечная колода. По окончании партии, когда осталась примерно треть карт (точное значение устанавливает дилер, размещая специальную карточку в т. н. «шуз» на глаз), колоды перемешиваются. При игре одной колодой чаще всего перемешивается после каждой партии.

Значения очков каждой карты: от двойки до десятки — соответственно от 2 до 10, у туза — 1 или 11 (11 пока общая сумма не больше 21, далее 1), у т. н. *картинок* (король, дама, валет) — 10.

Если у игрока и дилера число очков на руках равное, то такая ситуация называется «*Ровно*», часто в казино это называют «*Стей*» — от англ. *stay*, в английском языке это звучит как *Push* (*Пуш*). В такой ситуации все остаются при своих ставках, никто не выигрывает и не проигрывает. Хотя в различных казино могут быть исключения и при «пуше» выигрывает казино.

Игроки делают ставки, кладя фишки на соответствующие поля игрового стола. Ставки делаются до раздачи карт. После того, как первая карта сдана, игрокам запрещается делать ставки и прикасаться к своим фишкам.

Дилер раздаёт карты (обычно из одной или двух колод карт, но чаще из шуза, содержащего четыре и более колод): по две карты каждому игроку, себе раздаёт одну карту (в США принято раздавать дилеру две карты, одна из которых открыта, а другая — закрыта, то есть находится на столе рубашкой вверх). Все карты открываются сразу (видны и дилеру, и игроку).

Если у игрока сразу после раздачи набралось 21 очко (то есть у игрока туз и 10 или туз и картинка), то такая ситуация и называется *блек-джек*. В таком случае игроку сразу выплачивается выигрыш 3 к 2 (то есть в 1,5 раза превышающий его ставку). Исключение составляют случаи, когда дилеру первой картой (открытой) попадается 10, картинка или туз. В этом случае существует вероятность, что у дилера также будет блек-джек, поэтому игроку с блек-джеком предлагается либо взять выигрыш 1 к 1 (только если первая карта дилера — туз), либо дождаться окончания кона игры (и в случае, если у дилера не блек-джек, получить выигрыш 3 к 2).

Далее игрокам, у которых не блек-джек, предлагается на выбор либо взять ещё карту (в таком случае игрок должен сказать дилеру «карту» или «ещё», англ. *hit me*), либо остаться при тех картах (и той сумме очков), которые у него на руке (в этом случае игрок должен сказать дилеру «достаточно» или «хватит»).

Как правило, если у игрока после взятия новой карты в сумме получается 21, дилер не спрашивает его больше и переходит к следующему игроку.

Если у игрока после взятия новой карты сумма очков превысит 21, то такая ситуация называется «перебор». Дилер произносит «много» и снимает ставку игрока в пользу казино.

Если у дилера в первых двух картах набирается 21 очко (блек-джек), то все игроки (кроме тех, у кого тоже блек-джек), проигрывают. Те, у которых блек-джек, остаются при своих ставках, если они ранее не выбрали взять выигрыш 1 к 1 или если не застраховали свою комбинацию от блек-джека.

В некоторых случаях, в зависимости от того, какие карты на руках у игрока, дилер может предложить ему дополнительные варианты (см. ниже).

После того, как все игроки завершили брать карты, дилер говорит «себе» и раздаёт карты себе. Общее правило блек-джека состоит в том, что дилер обязан остановиться, как только наберёт 17 очков или выше, и обязан брать, пока не достигнет (даже если у всех не перебранных меньше очков). В различных казино может варьироваться правило, должен ли дилер останавливаться в ситуации, если у него туз и шестёрка (то есть 7 или 17 очков на руке). Обычно это правило написано на игровом столе.

При окончательном подсчете очков в конце раунда карты остальных игроков для вас значения не имеют, игра ведётся только против дилера, то есть сравниваются карты только игрока и дилера, карты и ставки параллельных игроков не учитываются.

Вариации

- Базовый: с одной открытой картой дилера и одной скрытой (hole card)
- Европейский: дилер берёт вторую карту после того, как все игроки закончат набор. В случае, если у дилера блэкджек, то игрокам возвращаются все дополнительные ставки (кроме «страховки»)
- На основе блек-джека созданы многочисленные версии, имеющие собственные названия такие как блек-джек в открытую (Double Exposure), трёхкарточный блек-джек (3 Card Blackjack), блек-джек свитч (Blackjack Switch), испанские 21 (Spanish 21), карибские 21 (Caribbean 21), супер фан 21 (Super Fun 21), понтун (Pontoon) и т. д.

Дополнительные правила

Сплит

Если у игрока на руке две карты одного достоинства (то есть, 2 и 2, 3 и 3 и т. п., а также две картинки, даже неодинаковые, например, дама и король), то дилер предлагает игроку сплит, то есть разбиение одной руки на две. В таком случае игрок вносит на игровой стол ставку, равную предыдущей, дилер разделяет карты на две руки, раздаёт на каждую по одной карте и продолжает играть с игроком так, как будто он изначально внёс две ставки (играл за двоих). Исключение составляет лишь случай, когда сплитуется пара тузов: в этом случае игроку к тузам раздаётся по одной карте, далее он брать карты не может, но может пересплитовать тузы (зачастую сплитовать тузы разрешено только один раз). Если при раздаче вторых карт опять образуется пара, то дилер предлагает игроку сплитовать ещё раз (в правилах или ограничено число сплитований или нет, но при этом количество сплитований тузов оговаривается отдельно).

Дабл

Игрок может удвоить ставку и при этом получить ровно одну карту. В некоторых казино такое разрешается лишь тогда, когда у игрока на руке 10 или 11 очков (или, в некоторых случаях, ещё и 9 очков).

Некоторые казино позволяют игроку сделать дабл после сплита.

Трипл

Игрок может опять доставить ставку, равную первоначальной, уже после того, как сделал дабл. И получить ещё одну карту.

Сарендо

В некоторых правилах блек-джека игроку позволяет снять половину своей ставки после раздачи первых двух карт, если игрок думает, что его набор карт плох (отдельно правилами оговаривается саренда против открытого туза у дилера).

Страхование

Если у дилера первой открытой картой является туз, то дилер может предложить игрокам страхование от блек-джека. Игрок, в случае согласия, ставит дополнительную страховую ставку, равную половине первоначальной. В случае, если у дилера будет блек-джек, то игрок теряет свою игровую ставку, но ему выплачивается страховка в размере 2 к 1.

Особые варианты игры

В некоторых случаях казино может предложить игроку некоторые варианты игры.

Пара тузов

В некоторых казино (весьма редко) пара тузов после раздачи выигрывает у любой другой комбинации, даже у блек-джека (так называемое «золотое очко»).

777

Правило по которому игрок, набравший 21 очко из трёх семерок (777), получает бонус.

Одномастный блек-джек

Иногда комбинация блек-джек, состоящая из туза и десятичковой карты одной масти, оплачивается 2 к 1.

Максимум карт

В некоторых казино допускается (и игрокам, и дилеру) иметь на руке не более 5 карт. Такая комбинация выигрывает (после блекджека).

17+4

В случае игры с 36-карточной колодой, то есть без доек, троек, четвёрок, пятёрок, валеты считаются за 2 очка, дамы — за 3, короли — за 4. В таком случае вышеуказанные ситуации не применяются, но применяется другая: комбинация из пяти картинок (и ничего более) на руке считается равной блек-джеку. Такой вариант игры в казино не практикуется. Он является основным для домашней игры в очко.

Побочные ставки

Многие казино разнообразят игру, позволяя делать игроку различные побочные ставки. Побочная ставка делается в дополнение к основной и в большинстве случаев не зависит от исхода игры по основной ставке.

Примерами популярных побочных ставок являются:

- Идеальные пары (Perfect Pairs) — ставка на то, что игроку первыми двумя картами придёт пара.
- Ставка на джекпот — играет, если игроку и дилеру на четырёх сданных картах приходит от двух тузов, джекпот выплачивается за четырёх тузов одного цвета.
- Хай-лоу 13 (HiLo 13) — ставка на то, будет ли сумма первых двух карт игрока меньше, больше или равна 13 очкам.
- Ставка на бонус — играет, если игрок первыми двумя картами получит одномастные карты.

Подсчёт карт

Обычно производится несколько раздач из одной колоды (или комплекта колод — шуз). То есть, карты не возвращаются каждый раз в колоду и она не перемешивается. Поэтому, в отличие от большинства других игр в казино, вероятность исхода игры в блек-джек зависит от предыдущих игр. Игрок, ведущий подсчёт вышедших карт, может существенно повысить свои шансы и, даже, при определённых условиях, обеспечить себе перевес в игре. Стратегия заключается в том, чтобы делать маленькие ставки, когда вероятность выигрыша низкая и высокие, когда шансы выиграть высоки.

Службы безопасности казино стараются выявлять игроков, занимающихся подсчётом карт и, если местные законы это позволяют, запрещают им доступ в казино. Предпринимаются и другие меры, например увеличение количества колод в шузе, подрезка колоды, запрещается поднимать (увеличивать) свои ставки. Кроме того, сотрудники казино могут сами вести подсчёт карт и перемешивать колоду, когда вероятность выигрыша игроков становится слишком большой.

Данная методика игры легла в основу сюжета кинофильма «21» (в российском кинопрокате — «Двадцать одно»), созданного по мотивам реально произошедших событий.

В фильме использовалась **система подсчета «Плюс-минус»**.

Эту систему в 1963 году предложил Харви Дабнер (*англ.*). Как и в системе счёта десятков, каждой карте, выходящей из колоды, присваивается своё числовое значение:

Карты	Числовые значения
2, 3, 4, 5, 6	+1
7, 8, 9	0
10, В, Д, К, Т	-1

Легко убедиться, что сумма значений в одной 52-карточной колоде равна нулю. Так же обстоит дело и с «большой колодой». Системы с таким свойством иногда называют сбалансированными.

По мере выхода карт из колоды следим за текущим счётом. Семёрки, восьмёрки и девятки игнорируются, выход старших карт (десяток и тузов) приводит к уменьшению счёта, младших (от двойки до шестёрки) — к увеличению счёта. Система «Плюс-минус», как и всякая сбалансированная система, обладает очень простым свойством: при положительном счёте шансы игрока возрастают, при отрицательном — падают. Чем выше счёт, тем больше ваш ожидаемый выигрыш.

Но главный вопрос пока остаётся открытым: в какой степени изменяются ваши шансы в зависимости от счёта? В какой момент начинать поднимать ставки? Оказывается, текущий счёт здесь не помощник, ответа он не даёт. Чтобы получить представление о своих шансах, надо воспользоваться так называемым реальным счётом (иногда его называют истинным счётом).

Реальный счёт получается в результате деления текущего счёта на число остающихся в игре колод. Например, из игры вышла одна колода, текущий счёт равен +12. Делим его на пять (число оставшихся колод) и получаем реальный счёт, равный +2,4.

С подсчётом интересующего нас числа колод могут возникнуть затруднения. Тем более, что это число в общем случае дробное. Простейший способ оценки — бросить взгляд на стопку отыгранных карт, лежащую на столе справа от дилера. Прикинув число колод, вышедших из игры, подсчитать количество остающихся колод совсем нетрудно. А если вы сидите недалеко от сабо, откуда дилер извлекает очередные карты, можно заглянуть прямо в этот ящик.

Всё это, безусловно, требует серьёзных усердных тренировок. Надо научиться хотя бы грубо оценивать число колод, содержащихся в стопке карт, надо привыкнуть к безошибочному ведению текущего счёта. И то, и другое необходимо опробовать в домашних условиях. И не жалейте на это времени: игра с ошибочным счётом может привести к катастрофическим последствиям. Если вы не уверены в себе, гораздо спокойнее напрочь забыть обо всяких вычислениях и всегда играть «ровным кушам», действуя по обычной базовой стратегии. Но предположим, все трудности позади — устный счёт стал привычным, со стопкой карт вы освоились. Вернёмся к стандартному Блэк Джеку и посмотрим, как изменяются ваши шансы в зависимости от реального счёта.

-10	-4,79 %	+10	+7,39 %
-9	-4,49 %	+9	+6,51 %
-8	-4,15 %	+8	+5,65 %
-7	-3,75 %	+7	+4,84 %
-6	-3,30 %	+6	+4,07 %
-5	-2,80 %	+5	+3,32 %
-4	-2,26 %	+4	+2,64 %
-3	-1,71 %	+3	+1,98 %
-2	-1,12 %	+2	+1,36 %
-1	-0,53 %	+1	+0,73 %
0			+0,09 %

Очевидно, при отрицательном счёте (-2 или ниже) надо уменьшать ставки или вообще воздерживаться от игры. Наоборот, если счёт положителен (+2 или выше), ставки пора увеличивать. Впрочем, всё зависит от вашего темперамента.

Как мы видели в предыдущей главе, при всяком отклонении счёта от нуля, гипотеза о равномерности рушится, а это приводит к необходимости корректировать базовую стратегию. Чем выше реальный счёт, тем осторожнее мы набираем дополнительные карты, тем чаще даём «отступные» и пользуемся новыми возможностями при удвоении ставки или при разделении карт.

Имеет ли система «Плюс-минус» какие-то недостатки? Конечно, имеет. Ни один из результатов, полученных нами в рамках этой системы, не претендует на высокую достоверность. Мы уже знаем, что с точки зрения игрока туз сильнее десятки, а пятёрка «вреднее», чем двойка. Однако при проведении счёта никаких отличий между этими картами мы не делали. Между тем реальный положительный счёт, полученный вследствие выхода из игры пятёрок, намного более ценный, чем тот же счёт, получившийся из-за отыгранных двоек. Ту же параллель можно провести между десятками и тузами. Моменты, когда шансы игрока действительно достигают максимума, отлавливаются совсем не всегда. И наоборот, иногда случается так, что система посылает игроку ложные сигналы.

Каким бы ни был реальный счёт, в системе «Плюс-минус» мы вынуждены считать, что вероятность появления двойки — такая же, как у пятёрки, а десятка будет приходиться в четыре раза чаще, чем туз. Что касается средних карт (семёрка, восьмёрка, девятка), то на них мы вообще не обращали внимания. Поэтому приходится исходить из того, что независимо от реального счёта вероятность появления каждой такой карты остаётся неизменной — $1/13$. Всё это немного переключается с нашей исходной гипотезой о равномерности.

Пытаясь нивелировать все эти недостатки, авторы систем не скупались на новые изобретения и постоянно шли дальше. Суть систем по-прежнему опиралась на реальный счёт и оставалась неизменной. Но картам, выходящим из колоды, стали присваивать другие, более (или менее!) адекватные числовые значения. Эффективность разрабатываемых систем иногда повышалась, с простотой дело обстояло значительно хуже. В качестве примера посмотрим на относительно простую систему, достаточно близкую к системе «Плюс-минус».

Система «Половинки» Эта система описана в замечательной книге Стэнфорда Уонга (*англ.*) «Профессиональный блек-джек». Вот числовые значения, которые присваиваются картам, выходящим из колоды:

Карты	Числовые значения
2	+0,5
3, 4	+1
5	+1,5
6	+1
7	+0,5
8	0
9	-0,5
10, В, Д, К, Т	-1

Если вам не нравятся половинки, можно умножить все значения на два и перейти к целым числам. Хотя при этом придётся работать с удвоенным реальным счётом. Как и в системе «Плюс-минус», ожидаемый выигрыш игрока зависит от реального счёта:

-10	-4,63 %	+10	+7,24 %
-9	-4,33 %	+9	+6,39 %
-8	-4,01 %	+8	+5,56 %
-7	-3,64 %	+7	+4,78 %
-6	-3,20 %	+6	+4,01 %
-5	-2,73 %	+5	+3,28 %
-4	-2,20 %	+4	+2,61 %
-3	-1,67 %	+3	+1,96 %
-2	-1,10 %	+2	+1,34 %
-1	-0,52 %	+1	+0,72 %
0			+0,09 %

Это практически то же, что мы видели в предыдущем разделе. Дело, однако, не в этом. Числовые значения, присваиваемые картам, в данном случае более точные, поэтому система становится эффективнее и, главное, надёжнее. Сигналы, которые она посылает игроку, в подавляющем большинстве случаев правильные, и к ним можно относиться с большей долей доверия. Приведенные проценты более достоверны, чем раньше. И хотя отклонения от этих усреднённых показателей встречаются сплошь и рядом, по сравнению с системой «Плюс-минус» они небольшие.

С другой стороны, устный счёт с половинками заметно усложняется, а ошибки, как правило, обходятся очень дорого. Начинать карьеру счётчика с этой системы мы не советуем.

Обе системы — «Плюс-минус» и «Половинки» — направлены на обнаружение ситуаций, где шансы игрока особенно высоки. Возможно, вам захочется сочетать всё это с грамотным подходом к страхованию. В принципе, можно вести двойной счёт, отслеживая реальный счёт по одной из этих систем и одновременно считая десятки. Но работать с двойным счётом очень и очень трудно. Если даже это получится, вы быстро устанете и в лучшем случае покинете казино с головной болью. А в худшем — вы начнёте делать ошибки, сами того не замечая, и уйти из казино придётся потому, что играть будет не на что. Отважиться на двойной счёт может лишь многоопытный игрок, действующий за столом на уровне профессионала.

Тем не менее, одну рекомендацию мы дадим. Работая с системой «Плюс-минус», можно идти на страхование, если реальный счёт превосходит 3,33. В системе «Половинки» это пороговое значение немного больше — 3,67.

Конечно, по своей точности эти критерии уступают тому, что мы имели бы, подсчитывая только десятки.

Для удачной одиночной игры (без сговора), рациональна также **система «Случайный подсчёт карт»**.

Случайный подсчёт карт не требует от игрока предельной концентрации или математических расчётов во время игры. Вы уже знаете, что в колоде достаточно много десятизначных карт, которые выигрышны для игрока. Всё что вам теперь надо — это просто иногда следить за тем какие карты уходят в отбой. Например, если вы играете несколькими колодами и после серии раздач ушло очень мало тузов или картинок, значит вы имеете неплохой шанс в следующей раздаче выиграть. Увеличивайте ставку.

Просто при заметном отсутствии старших карт, повышайте свою следующую ставку, и ваши шансы на общий выигрыш немного, но увеличатся.

Отслеживание карт

Среди игроков существует методика отслеживания карт в колоде (shuffle tracking), позволяющая при профессиональном подходе улучшить свои шансы на выигрыш. Методика состоит в том, что игрок зрительно замечает где, в каких участках колоды находятся интересующие его карты. И на основе этих данных принимает игровые и ставочные решения.

Фильмы о блек-джеке

- 2004 — Последнее казино
- 1988 — Человек дождя
- 2008 — Двадцать одно / 21
- В мультсериале Футурама (1 сезон, 2 серия) Бендер в разных ситуациях несколько раз произносит фразу «Я построю свой (лунапарк или Лунный модуль), с блек-джеком и шляхами».
- 2006 BBC. «Как заработать миллионы» (док.фильм)
- В аниме Mardock Scramble: The Third Exhaust

Примечания

[1] Орфографический словарь. (<http://www.gramota.ru/slovari/dic/?word=áëâê-äæâê&all=x>)

Литература

- *Грановский Олег Давидович*. Блэджек: профессиональная схема игры. — М.: «Вильямс», 2007. — С. 144. — ISBN 978-5-8459-1242-8
- *Дмитрий Лесной, Лев Натансон, Жан Батист Гриней*. Блэджек. — 2001. — С. 192. — ISBN 5-7836-0480-1
- *Торп, Эдвард* The Kelly criterion in blackjack sports betting, and the stock market (<http://www.edwardthorp.com/sitebuildercontent/sitebuilderfiles/KellyCriterion2007.pdf>). — The 10th International Conference on Gambling and Risk Taking. — Montreal, 1997.

Ссылки

- Правила блэджек|стратегия блэджек (<http://www.winnstrategy.com/>).

Бридж

Бридж	
	
Карты разыгрывающего и стол.	
Кол-во игроков	4
Возраст	ограничений нет
Время установки	Около 1 минуты
Длительность партии	30 секунд — 15 минут
Сложность правил	Высокая
Уровень стратегии	Высокий
Влияние случайности	Малое
Необходимые навыки	Память, Логическое мышление, Теория вероятностей, Тактика

Бридж (англ. *bridge*) — карточная интеллектуальная командная или парная игра. Спортивный Бридж — единственная из карточных игр, признанная Международным Олимпийским Комитетом в качестве вида спорта ^[1]. По своей сложности, увлекательности и популярности бридж стоит в одном ряду с такими интеллектуальными играми, как шахматы, го и др.

Основные разновидности бриджа: робберный и спортивный бридж. Робберный бридж практикуется в домашней игре. В этой разновидности бриджа соревнуются четыре игрока: два против двух других. В спортивном бридже играется определенное количество сдач, причем каждая сдача разыгрывается на двух или более столах разными игроками с последующим сравнением результатов. Задача каждой пары в спортивном бридже — получить лучший результат, чем другие пары с теми же самыми картами.

История

Существует несколько версий о происхождении названия игры. По одной из них, слово «бридж» произошло от названия старинной русской игры «бирюч», в своё время весьма распространённой в среде русских посыльных (так называемых бирючей), в которую они коротали время на постоянных дворах, где предположительно и произошло первое знакомство европейцев с игрой, но так как само слово для иностранцев было труднопроизносимо, произошла смена названия на более привычное англичанам «бридж», о чём повествует известный автор множества книг о бридже Уильям Далтон, в своей постоянной рубрике «Бридж по субботам» (англ. «*Saturday' Bridge*»), которую Далтон вёл для *The Saturday Review*, и о чём в Британском музее сохранился одноименный трактат (англ. «*Biritch*»).

Прямым же предком правил современного бриджа является чрезвычайно популярный в России 19-го-начала 20-го века винт, из которого в бридж перекочевали без изменений система торговли (заказа партии), а также правила и приёмы разыгрывания взяток. В 1890-х в Европе возникла модификация винта, отличительной

особенностью которой стало наличие «болвана» при разыгрывании партии (бридж — единственная из игр данного класса, применяющая этот приём). Вторым заметным отличием новой модификации стало существенное упрощение и некоторое выравнивание в системе стоимости партий в зависимости от козырной масти и числа заказанных взятков. Данная модификация винта закрепилась в Европе в качестве самостоятельной игры предположительно после исчезновения в России «больших» коммерческих игр (в том числе винта) в результате событий, последовавших после 1917 года.

Правила, близкие к современному бриджу, возникли в 1925 году при непосредственном участии Гарольда Стирлинга Вандербилта (англ. *Harold Stirling Vanderbilt*), который вложил в популяризацию бриджа немало денег. Именно тогда в игру было внесено понятие «зональности» и некоторые другие элементы, которые и определили дальнейший успех бриджа на международной арене. Заметим, что разработанный тогда вариант правил игры далее практически не менялся, таким образом, 1925 год можно считать годом появления бриджа в мире.

Бриджу уделяли внимание многие известные личности, такие, как Уинстон Черчилль, Маргарет Тэтчер, Дэн Сяопин, Омар Шариф, Билл Гейтс, Стив Возняк, Уоррен Баффет и др. В последние годы жизни Дэн Сяопин сохранил себе единственный официальный пост — почётный председатель Всекитайской ассоциации бриджа.

Ход игры

За одним столом играют две пары игроков, игроки одной пары сидят друг напротив друга. Традиционно игроки называются по сторонам света: Север (N), Восток (E), Юг (S) и Запад (W). Пара Север-Юг (NS) играет против пары Восток-Запад (EW). Каждая раздача состоит из двух фаз — торговли и розыгрыша. Заявки на торговле и игра картами производятся игроками поочерёдно по часовой стрелке.

Подготовка к игре

Для игры используется стандартная колода из 52 карт от двойки до туза четырёх мастей. При раздаче каждый игрок получает по 13 карт. Один из игроков является сдающим (англ. *dealer*).

В *робберном* бридже сдающий раздаёт карты по одной по часовой стрелке, начиная с оппонента слева и заканчивая собой. В это же самое время, для удобства игроков, партнёр сдающего замешивает сдачу, которая будет играть следующей. Сдающие меняются по часовой стрелке, то есть следующим сдающим становится оппонент слева.

В *спортивном* бридже в каждой конкретной сдаче один из игроков формально является сдающим, но на самом деле все расклады готовятся только однажды в самом начале турнира или матча. В процессе игры игроки не бросают карты на середину стола, а кладут их перед собой и переворачивают рубашкой вверх по окончании каждой взятки. Это позволяет, в случае возникновения между игроками разногласий по поводу количества выигранных взятков, восстановить ход розыгрыша после окончания сдачи. Когда сдача сыграна, каждый игрок возвращает свои карты в отсек специальной коробки, в которой сдача может быть перенесена за другой стол. Переходя к следующей коробке, игроки достают карты из отсеков, соответствующих их игровым позициям за столом, и пересчитывают их, держа рубашкой кверху, чтобы убедиться, что карт ровно 13. Таким образом удаётся предотвратить сбои, которые могли возникнуть из-за неправильного вложения карт в коробку за другими столами.

На крупных турнирах подготовка сдач осуществляется автоматически. Для этого используются специальные карты со штрих-кодом, нанесённым на лицевую сторону. Программа-генератор выдаёт случайный расклад,



Коробки для хранения сдач

который посылается раздаточной машине, распознающей карты по штрих-коду и раскладывающей их в отсеки стандартных коробок в соответствии с заданным раскладом.

Торговля

Целью торговли является определение *контракта* — обязательства одной стороны взять определённое количество взяток в назначенной ею *деноминации* (масти или «без козыря»). Во время торговли игроки, начиная со сдающего, по очереди делают *заявки*. Существует 4 типа заявок:

- **Пас** — незначащая заявка.
- **Назначение** — указание уровня и деноминации. Каждое последующее назначение должно быть выше предыдущего либо по уровню, либо (если уровень одинаков) по деноминации. В бридже принято следующее старшинство деноминаций в порядке возрастания: трефа(♣), бубна(♦), черва(♥), пика(♠), «Без Козыря»(БК). Таким образом, после заявки 3♥ возможными назначениями являются 3♠, 3БК, а также все назначения на уровне 4 и выше. Особенностью торговли в бридже является то, что назначение на уровне N является на самом деле обязательством взять N+6 взятку. То есть, назначение 3♠ есть обязательство взять 3+6=9 взятку при козыре пике.
- **Контра** — эту заявку можно сделать в случае, когда последней значащей заявкой было назначение оппонентов. Это означает обязательство не дать оппонентам взять заявленное количество взяток. Штраф за подсад под контрой, равно как и премия за выполненный контракт, возрастают.
- **Реконтра** — возможна в случае, если последней значащей заявкой была контра оппонентов. И штраф за подсад, и премия за выполненный контракт под реконтрой вдвое выше, чем под контрой.

Если в начале торговли все четыре игрока сказали «пас», все получают по 0 очков и сдача завершается.

Торговля прекращается после трёх пасов подряд, последовавших после значащей заявки. Последнее назначение «N деноминация» (с возможной контрой или реконтрой) называется *финальным контрактом* и означает обязательство пары взять N+6 взятку при указанных козырях (либо в бескозырной игре). В паре, выигравшей торговлю, игрок, который первым заявил финальную деноминацию, становится *разыгрывающим* (англ. *declarer*), а его партнёр — *болваном* (англ. *dummy*). Оппоненты разыгрывающей пары называются *вистующими* (англ. *defenders*).

Пример торговли (сдавал Запад):

Запад	Север	Восток	Юг
пас	1♥	пас	1♠
пас	2♦	контра	3♠
пас	4♠	пас	пас
пас			

Итак, Восток-Запад (EW) становятся вистующими, Юг — разыгрывающим (так как он первым заявил пика), Север — болваном, а пика — козырной мастью. Паре NS требуется взять 10 взяток для выполнения контракта. Контра Востока была отменена последующей заявкой Юга 3♠, поэтому она не оказывает влияния на финальный контракт.

Розыгрыш

Первый ход делает оппонент разыгрывающего, сидящий слева. После этого болван кладёт свои карты на стол и его картами управляет разыгрывающий, указывая болвану, какой картой ходить со стола.

Игра ведётся так же, как и в других играх на взятки с одной важной особенностью: бить козырем необязательно.

Результатом розыгрыша является количество взятков, полученных каждой парой, независимо от того, кто именно в паре получил взятку.

Подсчёт очков (Робберный бридж)

Робберный бридж является игрой для 4-х человек, таким образом, он сильно зависит от удачи. В середине 20 века число игроков в робберный бридж было очень большим.

Однако, с развитием спортивного бриджа и увеличением количества спортивных турниров игроки стали массово переходить в спортивный бридж, который оказался более интересным для большинства игроков. Сегодня робберный бридж в мире практически исчез, в него иногда играют, когда нет возможности собрать 8 человек для полноценного спортивного матча (хотя в таких условиях игроки в спортивный бридж часто предпочитают игру в «компенсацию»). Также в мире еще остались немногочисленные робберные клубы.

Робберный бридж делится на два основных вида: Роббер по классическим правилам и более современный — «Чикаго» (сейчас он более популярен). Вариант «Чикаго» отличается тем, что его правила похожи на правила спортивного бриджа (см. #Подсчет результатов сдачи в спортивном бридже). Кроме того, в отличие от классического роббера, который может очень затягиваться, «Чикаго» имеет фиксированную длину.

В классическом робберном бридже игра делится на независимые «робберы». Запись роббера выглядит примерно так:

```
50   200
---- | ----
120 |
---- | ----
60  | 40
```

Существует два вида очков — очки «под чертой» даются за заказанные и сыгранные контракты, очки «над чертой» — премии за перебранные взятки, за подсады и т. п.

Для того, чтобы выиграть роббер, одна из пар должна выиграть два **гейма**, то есть дважды набрать не менее 100 очков под чертой. После каждого гейма очки «под чертой» оказываются «над чертой» и их приходится набирать заново.

Пара, выигравшая гейм, оказывается «в зоне уязвимости» до конца роббера (обычно говорят, просто **в зоне**). При этом увеличиваются штрафы за подсад и премии за шлемы (см. ниже).

Премия за выигрыш роббера составляет 500 очков, если оппоненты выиграли один гейм, и 700 очков, если не выиграли ни одного гейма.

Сыгранный контракт

Контракт считается сыгранным, если разыгрывающий набрал не менее заказанного числа взятков (с учетом базовых шести).

Премия за сыгранный контракт зависит от масти контракта: трефа и бубна считаются младшими мастями (**миноры**, 20 очков за взятку), черва и пика — старшими (**мажоры**, 30 очков за взятку); первая взятка в бескозырном контракте стоит 40 очков, остальные по 30 очков. Премия за заказанные взятки пишется под чертой, если пара набрала больше взятков, премия за дополнительные («овера») — над чертой. Например, если в контракте 2БК разыгрывающий набрал 9 взятков, он получает $40+30=70$ очков под чертой и 30 над чертой.

Контракты 3БК, 4♥, 4♠, 5♣, 5♦ и выше позволяют закрыть гейм за одну сдачу и называются **геймовыми контрактами**, более низкий контракт называется **частичной записью**. Естественно, в роббере при наличии у пары очков под чертой более низкий контракт может оказаться геймовым.

За заказанные и сыгранные контракты на 6 и 7 уровне (*малый шлем* и *большой шлем*) даются дополнительные премии:

- **Малый шлем** (партнёры заказали и взяли 12 взятков): премия до зоны 500 очков, в зоне 750 очков.
- **Большой шлем** (партнёры заказали и взяли все 13 взятков): премия до зоны 1000 очков, в зоне 1500 очков.

Подсад

Если разыгрывающая сторона не смогла набрать заказанное количество взятков, вистующие записывают себе над чертой за каждую недобранную взятку 50 очков, если разыгрывающие были до зоны, и 100 очков, если в зоне.

Контра и реконтра

Сыгранный под контрой контракт даёт в 2 раза больше очков под чертой, чем без контры. Кроме того, разыгрывающая пара записывает себе над чертой премию в 50 очков «за некорректную контру». Взятки свыше заказанных стоят по 100 очков до зоны и по 200 — в зоне. Например, 2 червы под контрой до зоны с одним овером принесут 120 очков под чертой и $50+100$ очков над чертой. Заметим, что контра в данном случае превратила частичную запись в геймовый контракт.

При подсаде штраф под контрой составляет:

- До зоны — 100 очков за первую недобранную взятку, по 200 за вторую и третью, и по 300 за каждую следующую.
- В зоне — 200 очков за первую недобранную взятку, и по 300 за каждую следующую.

Все перечисленные очки под реконтрой удваиваются. Контра и реконтра не влияют на размер премий за шлем.

Размеры штрафов за недобранные взятки даже под контрой не очень велики. Так, в одинаковой зональности сесть без двух под контрой оказывается выгоднее, чем дать оппонентам сыграть гейм. Поэтому даже при относительно слабых картах часто имеют смысл **защитные заявки**, когда пара сознательно идёт на проигрыш контракта.

Спортивный бридж

В робберном бридже многое зависит от везения. Чтобы полностью исключить влияние случайности (удачи), в спортивном бридже одна и та же игровая ситуация разыгрывается разными участниками на нескольких столах, после чего сравниваются результаты и выясняется, кто сыграл лучше в одной и той же ситуации. Эта разновидность бриджа носит также название *дубликатный бридж* (англ. *Duplicate Bridge*). Поскольку элемент везения в данном виде бриджа исключен, это переводит игру из разряда азартных в разряд спортивных. Масштаб спортивного турнира может варьироваться от клубного, в котором участвует несколько пар, до

чемпионатов мира, где одна и та же сдача играется на сотнях столов. Спортивный бридж официально признан Международным олимпийским комитетом в качестве вида спорта и, наряду с шахматами, шашками, сянчи и го, вошел в программу Первых Всемирных Интеллектуальных Игр в Пекине в 2008 году.

Подсчет результатов сдачи в спортивном бридже

В спортивном бридже за каждый сыгранный контракт начисляется заранее известное, строго определенное количество очков. Они зависят от уровня контракта, наличия или отсутствия лишних взяток и была ли дана контра или реконтра. В отличие от роббера, очки, полученные в прошлых сдачах, не оказывают никакого влияния на подсчет очков в следующих сдачах. Результат каждой сдачи записывается в отдельную колонку и не суммируется с результатами других сдач.

За подсад противников также начисляется определенное количество очков, которое зависит от зональности, наличия контры или реконтры, и количества недобранных взяток.

На самом деле, многие игроки даже не знают, как точно начисляются очки за сыгранные контракты, так как всегда после сдачи можно посмотреть на карточку биддинг-бокса, где указано, сколько очков начисляется за сыгранный контракт в различных условиях. Тем не менее, такое знание полезно для принятия решения в торговле, особенно в конкурентной (когда обе линии претендуют на контракты).

Геймовые и шлемовые контракты приносят значительно больше очков, чем частичные.

Например, в ситуации «в зоне» сыгранный контракт 1бк приносит 90 очков, контракт 2бк — 120 очков. Но контракт 3бк, являющийся геймом, приносит 600 очков. Контракт 6БК приносит 1440 очков (малый шлем), а 7БК приносит 2220 очков (большой шлем)

Более подробно, как считаются очки:

Сыгранный контракт

За сыгранный контракт в зоне частичной записи сторона получает премию в 50 очков. Если была контра, то премия становится равной 100 очков, и 200, если была реконтра

Выигравшая сторона получает по 20 очков за каждую взятку свыше шести в миноре, по 30 очков в мажоре, и 40 очков за первую взятку в БК (остальные также по 30). Если была контра, эти очки удваиваются, а на реконтре — умножаются на 4

Например, контракт 1 бубна имеет 1 взятку свыше 6, то есть это 20 очков + 50 очков премии за сыгранный контракт = 70 очков Другой пример: контракт 2бк имеет 2 взятки свыше 6, то есть 40 за первую + 30 за вторую + 50 премия = 120 очков Контракт 1ч на контре имеет 1 взятку свыше 6, что равно 60 (30 умножить на 2 из-за контры) + 100 очков премия = 160 очков

Если контракт геймовый (3БК, 4червы, 4 пики, 5 трэф, 5 бубен или выше), то вместо премии 50 очков начисляется премия 300 очков за сыгранный гейм до зоны и 500 в зоне.

Если играется малый шлем (12 взяток), то кроме геймовой премии, сторона получает шлемовую премию, которая составляет 500 очков до зоны и 750 в зоне

Если играется Большой шлем (13 взяток), то кроме геймовой премии, сторона получает премию за Большой шлем, которая составляет 1000 очков до зоны и 1500 в зоне

Подсад

Если разыгрывающая сторона не смогла набрать заказанное количество взяток, вистующие записывают себе над чертой за каждую недобранную взятку 50 очков, если разыгрывающие были до зоны, и 100 очков, если в зоне.

Если была контра, то штраф за подсад становится равным:

- До зоны — 100 очков за первую недобранную взятку, по 200 за вторую и третью, и по 300 за каждую следующую.
- В зоне — 200 очков за первую недобранную взятку, и по 300 за каждую следующую.

При наличии реконтры эти очки удваиваются

Матч

Соревнуются две команды, каждая из которых состоит из двух пар. На первом столе пара от первой команды сидит на линии N-S, а пара от второй команды — на линии E-W; на втором — наоборот: пара от первой команды на линии E-W, от второй — на линии N-S. Все сдачи играют на обоих столах. Разница в результатах каждой сдачи переводится в так называемые ИМПы. Шкала ИМПов существенно нелинейна, это сделано для того, чтобы один крупный выигрыш не перекрыл по значимости все остальные сдачи. Сумма ИМПов переводится в VP (*victory points*) по таблице, соответствующей количеству сдач в матче. В матче обычно разыгрывается 30 VP, но одна команда не может получить больше 25 VP. Примеры счета матча в VP: 15-15, 17-13, 21-9, 25-5, 25-3, 25-0. Но есть таблицы перевода ИМП в VP из расчёта 20 VP на матч.

Турнир пар

Турнир пар состоит из независимых между собой сдач, сдачи каждая пара игроков играет по очереди с какими-то другими участниками турнира, обычно по 2 (редко по 3) сдачи с одними и теми же оппонентами. Система смены оппонентов может быть различной и мы ее тут описывать не будем. В результате игры каждая сдача играет за многими столами, в протоколе этой сдачи присутствуют результаты, сыгранные разными парами. Сравниваются между собой результаты, достигнутые на одних линиях (Север-ЮГ отдельно, Восток-Запад отдельно).

Применяют две стандартные схемы подсчета результатов турниров пар. Одна (более распространенная) называется турниром на макс, в другой (на среднее) подсчет ведется на ИМПы. Тактика игры зависит от вида турнира.

Подсчет очков в турнире на макс осуществляется следующим образом. Все записи на одной линии упорядочиваются, далее пара получает по два очка за каждую запись, хуже чем у них, и по одному очку за такую же точно запись. При этом не играет роли на сколько очков отстают друг от друга записи в протоколе. Обычно в результате набранные очки пересчитываются потом в проценты. Очень хороший результат в турнире — это 60 %, недостижимые 100 % означают, что в каждой сдаче пара получила лучшую запись.

Подсчет очков на ИМПы близок к подсчету очков в матче. Берутся результаты, достигнутые в сдаче на одной линии, из них выбрасываются несколько крайних (максимальных и минимальных, для элиминации артефактов), оставшиеся результаты усредняются. Далее результат каждой пары сравнивается с этим средним результатом и переводится в импы. С развитием компьютерной техники часто используется также подсчет числа ИМПов по сравнению со всеми остальными столами.

Рейтинговая и разрядная система в бридже

Как и в других видах спорта, в спортивном бридже существуют разряды и рейтинг. За успешные выступления на спортивных турнирах, игроки получают определенное количество Мастерских Баллов и Рейтинговых очков. Существуют как национальные, так и международные рейтинги бриджистов.

В спортивной классификации Федерации Спортивного бриджа России сейчас есть 17 внутренних спортивных разрядов, от 5 (начинающий) до –5 (спортсмен мирового класса). При введении новой системы были оставлены только разряды, однако старые звания продолжают использоваться, и по ним можно определить новый разряд, и наоборот.

Таблица соответствия разрядов:

5, 4, 3, 2, 1 = нет специального звания

0,5 = «кандидат в мастера»

0/–0,5 = «клубный мастер»

–1/–1,5 = «региональный мастер»

–2/–2,5 = «национальный мастер»

–3/–3,5 = «национальный гроссмейстер»*

–4/–4,5 = «международный мастер»

–5 = «международный гроссмейстер»

Примечание: Разряд –3,5 может соответствовать званию «международный мастер» в случае, если он был выполнен по нормативам WBF

Системы торговли

В ходе игры паре разрешается обмениваться информацией о картах, но есть два существенных ограничения:

- Информация может передаваться только с помощью заявок в процессе торговли и с помощью игры картами в ходе розыгрыша.
- Вся передаваемая информация должна быть доступна оппонентам. Как минимум, игрок должен объяснить значение любой заявки или игры картой своего партнёра, как только его об этом спросит оппонент (объяснения партнера или факт, что партнер потребовал объяснения — нелегальная информация). В крупных турнирах для этих целей нередко используются так называемые конвенционные карты, раскрывающие суть договорённостей пары.

Таким образом, пара может иметь различные значения для различных заявок, при условии, что оппоненты имеют возможность ознакомиться с их значениями. Тем не менее, на некоторых турнирах могут вводиться ограничения на определённые значения тех или иных заявок.

Набор значений различных заявок пары называется её *системой торговли*. Существует множество систем торговли, при этом наиболее популярными в России являются Общий язык, Точная трефа (также называемая *Пресижн*), Берёзка, Французская натуральная и Польский стандарт.

Назначения, контры, реконы и даже пасы могут быть как натуральными, так и конвенционными.

Решение о том, какую масть и на каком уровне назвать, является одним из фундаментальных в бридже. Как правило, оно будет зависеть от оценки руки игроком. Существует ряд методик оценки силы руки, базовой среди которых является подсчёт пунктов Милтона Уорка. Она может дополняться и более сложными методами, такими как подсчет теряемых взяток, закон тотальных взяток и очки Zar.

Терминология

Ознакомиться со значениями бриджевых терминов можно в Словаре бриджа или на сайте ^[2]

Бридж в литературе

В детективном романе Агаты Кристи «Карты на стол» (в другом переводе «Карты на столе»^[3]) во время игры в бридж происходит убийство. Анализ хода игры помогает детективу Эркюлю Пуаро выявить убийцу.

В детективном романе Яна Флеминга «Мунрейкер» Лунный гонщик (англ. *Moonraker*) подробно описана игра в элитном игровом клубе в робберный бридж. Главный герой Джеймс Бонд играет (в паре со своим шефом «М») против мошенника (Дрэкс — главный отрицательный герой) с целью разоблачения. Бонд выясняет, что Дрэкс, сдавая карты, видит их отражение в серебряном портсигаре и, таким образом, получает нелегальную информацию в каждой четвертой сдаче. С целью проучить Дрэкса Бонд подменяет колоду другой, карты которой заранее сложены в определенном порядке. Расклад таков, что весьма слабые карты у Бонда и его партнера позволяют ему забрать все 13 взяток. Спровоцировав Дрэкса на высокие ставки, разнообразные пари и контру, Бонд выигрывает большой шлем (семь трэф) под реконтрой. Такой проигрыш является тяжелым ударом даже для миллионера. Бонд называет расклад «расклад Калбертсона». Не совсем понятно, почему козырем является минорная масть — трефа. Тот же расклад, но с заменой трефы на пику или черву (мажорную масть) принес бы еще больший выигрыш. Возможно, Бонд хотел, чтобы у Дрэкса были сильные мажорные масти.

В рассказе С. Моэма «Санаторий»^[4] герои играют в бридж, причем один из них — Маклеод — умирает в момент своего триумфа: он поставил и выиграл большой шлем под реконтрой (в переводе «с дублем и редублем», что является ошибкой перевода). Следует отметить, что назначенный шлем был весьма плохим контрактом: в тексте отмечается, что для успеха потребовались два импаса («вынужден был два раза прорезать») и, по-видимому, сквиз («заставил противников прокинуться»). Между тем добавочная премия за большой шлем не окупает такого большого риска потери премии за малый шлем и закрытый роббер.

Примечания

[1] <http://www.olympic.org> (<http://www.olympic.org/content/the-ioc/recognised-sport-federations/federation27/>)

[2] <http://www.bridgeclub.ru/stud/glossary.htm>/Бриджклуб.ру

[3] Агата Кристи. Избранные произведения. — Новосибирск: Гермес, 1993. Т.6. С.197. ISBN 5-86750-008-X

[4] [[Моэм, Уильям Сомерсет|С. Моэм (http://www.javawidget.com/Library/12/МОЭМ/_sanatori.html)]. Санаторий]

Ссылки

- Федерация спортивного бриджа России (<http://www.bridgesport.ru/>). Проверено 30 октября 2010. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AO8QIwp>).
- Спортивный бридж в России (<http://www.bridgeclub.ru/>). Проверено 30 октября 2010. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AO9C1Le>).
- Бридж для начинающих (<http://bridger.ru/>). Проверено 30 октября 2010. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOAK1KM>).
- Московский клуб спортивного бриджа (<http://www.bridgemoscow.ru/>). Проверено 16 апреля 2009.
- Бридж от Кельина (<http://www.bridge.tlt.ru/>). Проверено 16 апреля 2009. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOBJEYV>).
- Бридж онлайн в клубе "Гамблер" (<http://www.gambler.ru/Бридж>). Проверено 7 апреля 2010. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AODYW8C>).
- Европейская лига бриджа (<http://www.eurobridge.org/>) (англ.). Проверено 16 апреля 2009. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOEDxqT>).

- Всемирная федерация бриджа (<http://www.worldbridge.org/>) (англ.). Проверено 16 апреля 2009. Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOEeOoE>).
- Самарский бридж-клуб (<http://www.samarabridge.org/>). Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOSqamf>).
- Новосибирский бридж-клуб (<http://www.nskbridge.ru>). Архивировано из первоисточника 24 августа 2011 (<http://www.webcitation.org/61AOTjK93>).
- Проект LiveGames включает игру в Бридж онлайн
- *К. Кноп, Н. Женова* О бридж, ты — спорт! (<http://offline.computerra.ru/2006/631/259454/>) // *Компьютерра*. — 2006. — № 11.

Бриск

Бриск — карточная игра. Игроков — двое. Колода — 36 или 52 листа. Сдача — 5 карт, но сдаются они частями, сперва по две, затем ещё по три. Верхняя карта колоды — козырь, вскрывается. Начинает ходить противник сдачика, затем тот, кто взял взятку. На выхоженную карту положено класть ту же масть, если её нет, козыря, и только в крайнем случае — любую ненужную карту. Крупнейшая карта берёт взятку, затем игроки делают добор до 5 из закрытой колоды. Игра заканчивается, когда карты кончаются и на руках, и в колоде. Выигрывает взявший больше взяток. Он становится сдачиком.

Игра бытовала в конце XIX века в «средних слоях» общества. Ныне не встречается.

Литература

- Н. Ю. Розалиев. Карточные игры для дома и казино, М., 1999.

Ссылки

- Правила игры в бриск ^[1]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_brisk.htm

Бура (игра)

Бура́ (тридцать одно) — карточная игра, так же называется и комбинация трёх козырей при игре в буру. Одна из основных разновидностей этой игры — **буркозёл**. Также в "буру" можно играть, сдавая по пять карт, играют двое, игра длится до конца колоды, в конце подсчитываются очки взяток игроков, выиграл тот, кто набрал больше 60 очков, так как в колоде 120 очков. Если набрали по 60 очков, значит, ничья. Остальные правила не отличаются от игры по три карты.

Правила игры

Количество участников: предпочтительно два или три. Хотя число игроков ограничивается только количеством карт в колоде, однако при большем количестве игроков игра значительно утрачивает привлекательность, поскольку в этом случае результат полностью определяется первоначальным раскладом карт при сдаче.

Колода: 36 листов.

Сдающий определяется жребием в начале игры; в дальнейшем карты сдаёт выигравший. Каждый игрок получает 3 карты, которые сдаются по одной каждому игроку, в несколько кругов. Затем вскрывается карта, определяющая козырную масть. Первый ход делает сидящий слева от сдающего, при следующих сдачах — тот, кто взял последнюю взятку.

Старшинство и достоинство карт:

- туз — 11 очков;
- 10 — 10 очков (при этом десятка старше короля, дамы и валета);
- король — 4 очка, дама — 3, валет — 2.
- 9, 8, 7, 6 — 0 очков.

Комбинация из 3 карт одной масти называется «молодка» или «письмо», комбинация из 3 козырей называется «бура».

Ходить можно с одной карты, при этом партнёр должен также положить одну карту; с двух карт одной масти или с трёх одной масти — то же делают по очереди все игроки (сброс «по масти» необязателен). Если карты биты картами партнёра, взятку берет партнёр, если хоть одна карта не побита, взятку берет ходивший. Если карты ходившего перебиты, то следующий (при игре более чем в 2 игрока) для взятия взятки должен побить карты последнего перебившего игрока.

Карты добираются из колоды игроками по одной друг за другом. Первым добирает взявший взятку, он же первым и ходит.

Кто первым набрал 31 очко, тот и выигрывает. Объявить об этом можно только на своём ходу. Если у игрока оказалась «бура», он выигрывает партию независимо от очков. Если игрок объявил об окончании игры, не набрав 31 очка, он считается проигравшим. Проигравшим признается и игрок, взявший карты из колоды не в свою очередь. Такой приём называется «чужой подъём». «Двойной подъём» — добор двух карт одновременно и подъём лишней карты — также наказывается проигрышем партии.

Наиболее часто встречающиеся, почти канонические дополнительные условия:

- Если партнёр не смог побить ваш заход, он имеет право сбрасываемые им карты положить рубашкой вверх. Открывать их Вы не имеете права до того, как объявите об окончании игры (обычно словом: «Вскрываюсь!»). Попытка перевернуть их приравнивается к произнесению этого слова.
- Объявивший об окончании игры, но не набравший 31 очка — проигрывает вдвойне.
- Игра ведётся до достижения определённого количества выигранных сдач (чаще всего это «роббер» — 21 сдача — или «малый роббер» — 11 сдач), причём оговорённое число побед должно быть достигнуто с

разницей в счёте 2 победы или больше. В очередной сдаче сдаёт тот, кто выиграл предыдущую. Есть и другой распространённый вариант определения победителя: каждому проигравшему сдачу начисляется 2 штрафных очка, при наборе 12 очков — партия проиграна.

- Если у игрока на руках имеется «молодка» при чужом ходе, он имеет право (но не обязан) объявить её словом «Стоп!» и выйти всеми тремя картами. Но если при этом у противника была на руках «бура», «Москва» или «малая Москва» (см. ниже), это правило не действует.
- Дополнительные комбинации — «Москва» (три туза, вариант: один из трёх тузов козырный) и «малая Москва» — три шестёрки с козырной (вариант: три десятки). Набравший «Москву» сразу выигрывает даже при наличии «буры» у соперника. Имеющий «малую Москву» имеет право её объявить (словом: «Стоп!») и выйти во все три карты, даже если у соперника «молодка».
- Если «бура» встретилась одновременно у обоих игроков, выигрывает тот, у кого выше достоинство старшей карты. Если у обоих игроков встретилась «молодка», очередь хода сохраняется за тем, кто должен был ходить.
- Если одна из комбинаций («бура», «молодка», «Москва», «малая Москва») встретилась сразу с раздачи карт, партия пересдаётся без всяких последствий.

Буркозёл

Буркозёл — разновидность игры в буру. В основном правила похожи на правила игры в буру.

В буркозла играют вдвоём, втроём, или вчетвером (в том числе, пара на пару).

При игре в буркозёл раздаётся четыре карты, и, в отличие от буры, обычно разыгрываются все карты колоды. Во время хода, при невозможности взятия взятки, карты сбрасываются либо в открытую, либо их может посмотреть игрок, взявший взятку (но не после того, как со стола будет взята последняя карта).

Четыре карты одной масти дают право на внеочередной ход, четыре козыря образуют «буру» (немедленный выигрыш), четыре туза («Москва») дают немедленный тройной выигрыш. Обычно же выигрывает сдачу тот, кто набрал больше очков. Если играющий набрал менее 31 очка при игре вдвоём (вчетвером) или менее 21 очка при игре втроём, то ему засчитывается двойной проигрыш. Также проигрыш удваивается в ситуации, когда предыдущая сдача закончилась розыгрышем (по 60 очков при игре вдвоём или 40 при игре втроём). Таким образом, при особо удачной игре, возможен выигрыш партии в одну-две сдачи.

В игровом плане существуют определённые различия между бурой и буркозлом: первая более азартна, сильнее зависит от расклада карт и ориентирована на быстрый выигрыш, второй же представляет собой игру сравнительно вдумчивую и расчётливую.

В культуре

Варлам Шаламов в своём рассказе «Жульническая кровь»^[1] (1959) пишет о буре: *Второй игрой — первой по распространённости — является «бура» — так называется блатарями «тридцать одно». Схожая с «очком», бура осталась игрой блатного мира. В «очко» воры не играют между собой.*

В песне «В этом городе» группы «Billy's Band» есть следующие строки:

Помнишь та, что играла с парнями в буру
Вышла замуж за дворника и упала в Неву.

В фильме «Место встречи изменить нельзя» герой Л. Куравлёва — Копчёный — признаётся Жеглову и Шарапову, «что браслет выиграл у Кирпича в буру».

В фильме «Холодное лето пятьдесят третьего…» уголовники в одном из эпизодов играют в буру.

Поговорки

- Дети кричали ура! — папе пришла бура.

Литература

- Популярные карточные игры / сост. В. Д. Казьмин. — М.: АСТ: Астрель, 2005. ISBN 5-17-008687-3 (ООО «Издательство АСТ»), ISBN 5-271-00216-1 (ошибоч.) (ООО «Издательство Астрель»)

Ссылки

- Бура (Буркозел) — правила игры в библиотеке карточных игр Конюхова Александра.^[2]
- Электронная версия игры буркозёл под DOS^[3]
- Компьютерная игра Буркозёл++ 1.08 под Windows^[4]

Примечания

[1] <http://antology.igrunov.ru/authors/shalamov/1059502306.html>

[2] http://www.durbetsel.ru/2_bura.htm

[3] <http://www.takegame.com/gamblings/htm/buraru.htm>

[4] <http://dosyg2001.narod.ru/burko.html>

Ва-банк

Ва-банк (фр. *va banque*) — в карточных играх ставка игроком всех денег, имеющихся в его распоряжении. Остальные игроки должны либо поставить сумму денег не меньше суммы поставленной игроком идущим ва-банк, либо пасовать, в результате чего выигравший забирает весь банк, а остальные игроки теряют свои ставки. Употребляется чаще в словосочетаниях: «пойти ва-банк», «играть ва-банк» и т. п. В переносном смысле означает действие, сопряжённое с крупным риском. В покере имеет собственное название — олл-ин (all-in).

Верю не верю

Верю-не-верю — карточная игра, основной чертой которой является умение блефовать или разгадать обман соперников.

Правила игры

Раздаются сразу все карты (по возможности поровну). В следующий раз будет раздавать проигравший. Раздавший делает первый ход. Цель игры — избавиться от своих карт. Играть может любое число игроков и количество карт может быть любым. Всё зависит от количества времени, которое хочется потратить на один кон, количества карт, которые придётся держать в руке, как часто будет завершаться один круг. Оптимально следующее: 3 игрока — 36 карт; 4 игрока — 36/52 карты; 5 игроков — 52 карты. При большем числе игроков редко будет завершаться круг. При меньшем — теряется сам смысл игры.

Заходящий игрок кладёт на стол любое количество (в некоторых вариантах ограниченное сверху) карт в закрытом виде (рубашкой вверх) и называет какое-нибудь достоинство карт. Например, «десятки». Этим он утверждает, что все карты, которые он только что положил, являются десятками. При этом, если он заходит только одну карту, она не может быть проверена следующим игроком. Следующий за ним (по часовой стрелке) игрок имеет три возможности:

- Добавить на стол некоторое количество (обычно 1—3, но можно и больше) карт (не обязательно столько же, сколько положил предыдущий игрок), объявив их тоже десятками.
- Сказать «верю» (в некоторых модификациях этот выбор отсутствует).
- Сказать «не верю» (кроме случая, когда это первый ход с одной карты).

Если игрок добавил карты, то ход переходит к следующему игроку, и следующий имеет вышеназванные три возможности. Иначе вскрываются для проверки карты, только что положенные предыдущим игроком (в одном варианте все, в другом выбирается наугад одна из них). Карты, положенные предыдущими игроками, не проверяются. Если игрок

- сказал «верю» и угадал (то есть проверяемая/ые карты действительно утверждаемого достоинства), то **все** карты, лежащие к этому моменту на столе, уходят в отбой;
- сказал «верю» и не угадал, то все карты, лежащие к этому моменту на столе, он забирает себе (наказание за доверчивость);
- сказал «не верю» и при проверке выявилась ложь, то все карты, лежащие к этому моменту на столе, забирает предыдущий игрок — тот, чьи карты проверялись (наказание за обман);
- сказал «не верю», но проверка не показала обмана, то все карты, лежащие к этому моменту на столе, он забирает себе (наказание за подозрительность).

Если карты ушли в отбой, или в результате проверки карты забрал предыдущий игрок, то ходящий игрок делает новый ход (кладёт несколько карт и декларирует любое достоинство карт). Если же карты забрал себе этот игрок, то новый ход делает следующий после него игрок.

Если игрок в свой ход кладёт на стол свои последние карты, то он обязан объявить всем остальным «карт нет», после чего выходит из игры, только если его карты перестанут участвовать в проверке (то есть будут покрыты другими, или проверены и не возвращены обратно). Проигрывает тот, кто остаётся, после того, как все вышли.

Дополнительные правила

Эти правила существуют в некоторых разновидностях игры, их можно вводить по договорённости.

- Кроме указанных трёх выборов, есть возможность сказать «пас». При этом игрок не добавляет карт, а ход переходит к следующему. Если все игроки сказали пас, все карты на столе не вскрываясь уходят в бито.
- В некоторых модификациях тузы нельзя выставлять как самих себя, то есть в виде тузов.
- Выброс последних карт может быть осложнён. А именно: если после того, как этот игрок положил карты, каждый из оставшихся игроков тоже положит несколько карт (то есть не будет произноситься слов «Верю» или «Не верю») и очередь опять доходит до этого игрока, то он должен ещё последний раз сказать «верю» или «не верю». Если он не угадывает, то он забирает себе все карты, лежащие к этому моменту на столе и продолжает играть как обычно, а если угадывает, то, согласно обычной процедуре, карты либо уходят в отбой, либо их забирает предыдущий игрок, а этот игрок выходит из игры.
- В любую колоду 36/52 карты добавляются два джокера. Их нельзя выставлять за самих себя, то есть в виде «джокеров», но можно выставлять в виде любой карты. То есть если на столе вскрывается джокер, то это означает автоматически (в любом случае), что игрок положил «правду». Это правило даёт возможность кидать на стол по 6 карт за ход одного достоинства, что с учётом джокеров может оказаться «правдой».
- Игрок не может ходить с королей, также как и при полном наборе скидывать их в бито.

Вист (карточная игра)

Вист	
	
Кол-во игроков	4
Длительность партии	около 30 минут
Сложность правил	Высокая
Уровень стратегии	Высокий
Влияние случайности	Среднее
Необходимые навыки	Память, Логическое мышление, Тактика

Вист — командная карточная игра, предшественница бриджа и преферанса. Известна с XVIII века.

История виста

Вист появился в Англии в XVIII веке в среде посетителей лондонских кофеен. В течение XIX века правила игры развивались и были установлены свои законы, этикет и техника игры. В XX веке уступил свою популярность бриджу.

Правила игры

Вист — это игра, играть в которую лучше всего вчетвером, хотя не исключаются варианты игры вдвоем или вшестером, играющие вместе игроки (партнеры) сидят друг против друга. Две партии составляют роббер, после каждого роббера партнеры меняются. Партнерство устанавливается не по желанию, а по жребию: все игроки вытягивают карты из колоды и таким образом определяют, кому с кем играть. Две старшие карты объединяются против двух младших. Тот, у кого самая младшая карта, и сдает.

Для игры используется полная колода в 52 карты. Каждому игроку сдается по 13 карт. Иногда в вист играют двумя колодами, тогда каждый игрок получает по 26 карт. Колоду снимает противник — игрок, сидящий справа от сдающего. Раздавать карты сдающий начинает с игрока, сидящего слева. Карты раздаются по одной. Свою последнюю карту сдающий переворачивает и показывает всем игрокам — это и будет козырь.

Если сдающий посмотрит козырь раньше времени или покажет эту карту своему партнеру, он лишается возможности сдавать. Во время сдачи запрещается смотреть свои карты и собирать их, и только после того, как сдача окончена и козырь объявлен, можно посмотреть свои карты. Если сдающий сдал карты вне очереди по ошибке, а потом открыл козырь, партия играется, если противники не возражают.

После окончания первой половины роббера сдающий имеет право переменить колоду, если сдающий сделал ошибку при раздаче карт, право сдачи переходит к следующему за ним игроку. Собирает взятки, а также ведет запись один из партнеров с каждой стороны. Сторона, которая окончила две партии подряд или две из трех, считается выигравшей роббер.

Старшинство карт обычное — от Туза до двойки, но козырные Туз, Король, Дама, Валет называют онерами, иногда к онерам относятся и козырную десятку. Онеры засчитываются так же, как и взятки. За все онеры, имеющиеся у одной стороны, записывается 4 (или 5, если играют с десяткой) понта, за три онера — 3 понта, и т. д. Понты представляют собой фишки договорной стоимости, используемые в карточной игре.

Тот игрок, который сидит слева от сдающего, ходит первым. Следующие ходы делают те игроки, которые взяли взятку. Игроки должны сносить требуемую масть, но перебивать ее не нужно. Если нет требуемой масти, то можно класть карту любой масти либо бить козырем. Тот игрок, который выложил на стол самую старшую карту, берет себе взятку. Цель каждой сдачи — взять как можно большее число взяток.

Если игрок имеет требуемую масть, но не дает ее, а сбрасывает ненужные ему карты или козырь (фальш-ренонс), то он должен штрафоваться на 5 понтов или на три взятки, которые противники забирают себе. Фальш-ренонс не считается до тех пор, пока взятка не закрыта, игроки сейчас же по обнаружении ошибки могут потребовать, чтобы провинившийся положил на стол требуемую масть. Игрок, играющий с промахнувшимся игроком на пару, может спросить своего партнера, не ошибся ли он. Если он сделал так, то штраф с него слагается, а за все отвечает только провинившийся.

Чтобы прослыть хорошим игроком в вист, следует научиться запоминать ходы как противников, так и своего партнера. Главное в висте — запомнить 26 карт своих и своего партнера, порой карты приходится угадывать. Ходить следует строго по очереди. Иногда случается, что игрок, сидящий третьим от сделавшего первый ход, кладет на стол свою карту раньше второго. В этом случае четвертый играющий также имеет право сбросить карту раньше своего партнера. Эту ошибку со стороны третьего игрока поправить уже нельзя.

В случае если один из игроков забудет сбросить свою карту или сделает это нарочно, будет ли признана данная игра, зависит от остальных играющих. Более предпочтительными считаются ходы от длинной масти — когда в придачу к старшей карте имеется несколько карт той же масти. Если на руках у игрока, к примеру, Дама, Валет, 10 одной масти, ходить следует начинать с Дамы.

Если при раздаче карт достался Туз с маленькими картами, то в этом случае ходить лучше с маленькой карты, а Туза оставить на следующий ход. Когда в одной руке имеется Король и к нему еще 2-3 карты этой же масти, ходить лучше с маленькой карты, если же при Короле имеется только одна маленькая карта, с них лучше вообще не ходить. Если игрок имеет Даму и еще две маленькие карты той же масти, ходить с Дамы можно только тогда, когда лучших карт нет.

Если партнер пошел с какой-нибудь масти и взял взятку, ему следует подыграть и ходить с той же масти, исключение составляет тот случай, если у игрока самого на руках очень сильная масть. Тогда ходить нужно с сильной масти, а потом с масти партнера.

Когда на руках сильная масть, ходить лучше всего или с самой старшей карты, или с самой младшей, но не со средней. В этом случае хорошо козырять, т. е. ходить с козырей, — так можно выманить у противников козыри, и им нечем будет бить потом вашу масть. Имея на руках не более 3 козырей, козырять не следует. Имея 4-5 или более козырей, выгодно козырять, но не следует брать козырями те взятки, которые и без того возьмет партнер. Если на руках меньше 4 козырей и нет онеров, то бить следует и такие взятки.

Если партнер имеет недостаток в какой-нибудь масти, выгодно ходить к нему с этой масти, тогда он сможет укрываться маленькими козырями. Не рекомендуется ходить с той масти, в которой имеются Туз и Дама, следует подождать хода с этой масти со стороны противников или партнера и выложить на стол Даму.

Если партнер сбрасывает карту, то на нее следует класть самую старшую. Если же партнер пошел Королем, а у вас имеется Туз, следует оставить эту взятку партнеру. Если же партнер пошел с Дамы, а у вас на руках Туз, то в середине игры взятку выгоднее пропустить, а в конце игры побить. Не следует ходить с мастей, которых нет ни у одного из противников.

Если на руках Дама или Валет и при них еще одна какая-нибудь карта той же масти, то ходить с них нужно только тогда, когда нет другой игры. С одиночной карты ходить не нужно, так партнер будет введен в

зablуждение.

Если в одной руке Туз и Король одной масти, ходить следует с Короля, тем самым давая понять партнеру, что Туз тоже у вас. Если же имеется коронка: Туз, Король и Дама одной масти, ходить следует с Дамы. Если на руках имеется несколько козырей, первый ход следует делать с самого старшего из них.

Следует особо приметить и первую карту, сброшенную партнером, обычно это его слабая масть, а значит ходить с нее не стоит. В случае если при игре у кого-нибудь из играющих карта упадет на стол лицевой стороной вверх, противники вправе потребовать, чтобы ход был сделан ею, они могут также оставить ее открытой и положить на взятку тогда, когда они это пожелают.

Ссылки

- Карточные игры: Вист ^[1]
- Старинная карточная игра вист ^[2]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_vist.htm

[2] http://www.azartgames.com/index.php?option=com_content&task=view&id=17&Itemid=28

Деберц

Деберц (*де-бери, дэ-бери*) — карточная игра. Существуют её разновидности в портовых черноморских городах: *кларбор* и *белот*.

История

Существует несколько версий происхождения игры:

- Считается, что изначально деберц являлся заключительным этапом игры в терц, придуманной и распространившейся среди каторжников Сахалина в начале XX века, впоследствии выделившийся в самостоятельную игру.
- Считается, что деберц появился в 70-е годы XX века.
- Считается, что деберц возник в еврейских общинах и был особо популярен в 30-е годы XX века.

На настоящий момент игра не является широкоизвестной, однако наряду с бурой и фрапом (храпом) составляет одну из наиболее распространённых в среде профессиональных игроков в карты.

Деберц имеет московскую и харьковскую разновидности, а также некоторые вариации, связанные, в частности, со штрафами и наказаниями. Однако необходимо отметить, что деберц с точки зрения правил является одной из игр со стабильными и точными правилами во всех регионах, а вариации не затрагивают сущности и стратегии игры, как это характерно, например, для разновидностей преферанса.

Во времена СССР советские газеты упоминали Музыканта — сильнейшего игрока в деберц. Настоящее имя Музыканта неизвестно. Секунданты партнёров Музыканта по карточному столу уверяли, что он никогда не был уличён в грязной игре. Считается, что Музыкант никогда не проигрывал исключительно из-за феноменальной памяти. В частности, Музыкант приезжал не менее чем на одну коммерческую игру в Харьков.

Правила игры

Колода

Для игры употребляется 32-х карточная колода (от туза до семёрки в каждой масти).

Количество игроков

В деберц можно играть вдвоём, втроём, вчетвером.

Старшинство карт

(по возрастанию)

В некозырной масти: семь, восемь, девять, валет, дама, король, десять, туз.

В козырной масти: семь, восемь, дама, король, десять, туз, девять, валет.

Цель игры

В партии, состоящей из нескольких сдач, первым из игроков набрать 301 очко (короткий деберц) при игре вдвоём и 501 (длинный деберц) при игре вдвоём, втроём или вчетвером. Необходимое количество очков может иметь варианты, так, в некоторых регионах играют до 1001 очка при игре втроём или вчетвером.

Существует игровая конвенция для двоих игроков, называемая «в один удар». В ней победитель выявляется в одной раздаче (обычно ведётся матч до 9-ти очков, с "даве").

Процесс игры

Сдача и торговля

Сдающий в первый раз определяется жребием. Сдача во все последующие партии производится игроком, выигравшим предыдущую партию. Каждому из игроков сдаётся по часовой стрелке шесть карт, традиционно принято сдавать по три карты. После сдачи открывается потенциальный козырь, на который перпендикулярно кладётся остаток колоды. Затем игрок, сидящий слева от сдающего, основываясь на своих картах, вправе объявить согласие на игру при козыре, обозначенном мастью открытой карты или отказаться от игры при такой масти козыря словом «пас». После паса игрока такое же право переходит при игре вдвоём к сдающему, при игре втроём — к следующему игроку, а если и он откажется, то к сдающему. Если все игроки отказались играть при открытом козыре, сидящий слева от сдающего игрок вправе объявить другую масть козырной или пасовать. При пасае право объявить масть переходит к следующему игроку и при его отказе — к сдающему. Игры без козыря не существует. Если все игроки отказались играть, то карты собираются со стола и передаются для сдачи следующему игроку. При предварительной договоренности играющих существует версия игры "с обязом", где в случае если все говорят пас сдающий обязательно должен играть и пересдача не производится.

Когда игрок выбрал козырь, то говорят, что он «играет» и указывает в какую масть.

В случае, если так или иначе козырь был объявлен, то сдающий сдаёт каждому из игроков, (оставляя открытой карту, бывшую потенциальным козырем) ещё по три прикупные карты, нижнюю карту оставшейся колоды открывает и кладёт открытой поверх колоды. Эта карта (иногда называемая *фреза*) не имеет никакого значения, кроме информативного. Данное правило относится к игре вдвоем и втроем т.к. в колоде только 32 карты, а при игре вчетвером прикуп составляет только две карты и последняя карта (назначающая начальный козырь) достаётся сдающему (фреза при игре вчетвером не открывается).

Каждый игрок, таким образом, перед началом партии играет девятью картами (вдвоем, втроем) или восьмью картами (вчетвером).

Имеется отдельное правило: при игре, объявленной при козыре масти открытого при сдаче, любой игрок, имеющий козырную семёрку вправо (но не обязан) поменять её на открытый на столе козырь, как до прикупа так и после, но до первого хода (при договоренности - до подъема карт прикупа).

Игрок, у которого четыре семерки (как до прикупа, так и с прикупными картами), вправе потребовать пересдачи, предъявив эти карты (до того, как будет сделан первый ход).

После окончания процесса торговли начинается процесс заявки комбинаций.

Комбинации и их заявка

В классической игре существует три вида комбинаций

- *терц*: три карты одной масти подряд, например 7,8,9.
- *берц, деберц (полтина, полтинник, полташ)*: четыре карты одной масти подряд, например 7,8,9,10.
- *белла* (произносится как *бэлла*): козырный марьяж, то есть козырные дама и король.

При определении терцев и полтинников используется порядок карт, отличный от принятого старшинства: туз, король, дама, валет, десять, девять, восемь, семь. То есть терцем является туз, король, дама, а не туз, десять, король и тем более, не валет, девять, туз.

Терцы и полтинники объявляются игроками последовательно, начиная с игрока, сидящего слева от сдающего (понятно, что если игроков двое, то напротив) до начала игры. Игрок, имеющий терц или полтинник и чья очередь подошла, объявляет: «Терц» или «Полтинник». Есть другие варианты объявлений — 9 карт позволяют иметь максимум три терца или два полтинника или терц и полтинник, соответственно игрок и объявляет, например, «Два терца». В случае, если другие игроки не имеют таких комбинаций, начинается игра. С первым ходом игрок, объявивший комбинацию, обязан показать объявленную комбинацию другим игрокам одновременно со своим ходом.

Если же другие игроки имеют комбинации, то объявленные комбинации идут в зачёт тому или иному игроку по старшинству. Только один игрок в партии может зачесть себе комбинации, причём все имеющиеся у него; остальные игроки не засчитывают ничего.

Правила старшинства следующие:

- Любой полтинник старше любого терца. Это означает, что игрок, у кого на руках имеется полтинник сможет (вероятно) записать очки за него себе очки в конце партии, даже если у другого игрока на руках три терца. Последние попросту не будут считаться.
- При равенстве комбинаций преимущество у более старшей комбинации с теми же картами. То есть туз, король и дама старше, чем король, дама и валет. В зачёт пойдёт первый терц, а второй не принесёт его обладателю ничего.
- При равенстве комбинаций преимущество имеет козырная комбинация.
- В случае, если обе одинаковые комбинации некозырные, то комбинация будет считаться объявленной игроком по порядку сдачи. Например, при игре втроем игрок сидящий после сдающего (А) и следующий за ним (Б) имеют одинаковые некозырные полтинники. В этом случае «А» будет считаться объявившим полтинник.
- Комбинация с большим ростом засчитывается даже в том случае, если у противника на руках несколько комбинаций с меньшим ростом. Например, если у игрока «А» на руках два терца с ростом Валет, а у игрока «Б» один терц с ростом Дама, то терц игрока «А» проигрывает.

В том случае, если игрок (А) объявил комбинацию и у следующего по очереди (Б) имеется равноценная, например «А» объявил терц и у «Б» есть терц, «Б» спрашивает у «А»: «От чего?» или «Рост?». «А» обязан назвать старшую карту в комбинации. Например «А» имеет терц: валет, десять, девять, он обязан сказать «Валет». Понятно, что если у игрока два и более терцев, то объявляется старшая карта старшего терца. В случае, если «Б» имеет меньший терц, то он просто говорит «Меньше» или «Твой». Если же «Б» имеет больший

терц, то он называет свою старшую карту. Если терцы равны, то тот, кто имеет козырный объявляет это. Если такого объявления не последовало, то объявившим терц считается игрок первый по порядку сдачи.

Если «А» объявляет полтинник, то последующие игроки терцы уже не объявляют.

Терц и полтинник обязательно должны быть заявлены до первого хода; необъявленные комбинации в зачёт не идут.

Белла до начала игры не объявляется: её игрок вправе (но не обязан) объявить, сказав «Белла» при своём ходе с первой руки (иногда оговаривается условие, что белла объявляется при любом своём ходе)

Игра

В ходе игры игроки берут взятки. Первый ход делает игрок, сидящий за сдающим по левую руку. На положенную игроком карту следующий игрок кладёт свою карту в масть, при отсутствии масти — козырь, при отсутствии масти и козыря — сносит любую карту. Взятку берёт тот из игроков, чья карта оказалась старше.

В процессе игры есть одна особенность:

- если ход сделан козырём, а у следующего игрока имеется меньший козырь и больший козырь, то игрок обязан играть большим козырём;

Подсчёт очков

Игроки суммируют очки карт, содержащихся в их взятках. Карты оцениваются следующим образом

- семь, восемь и девять (исключая козырную) очков не приносят
- туз — 11 очков
- десять — 10 очков
- король — 4 очка
- дама — 3 очка
- валет (исключая козырного) — 2 очка.
- валет козырный — 20 очков
- девять козырная — 14 очков

К очкам, составляющим сумму карт прибавляются бонусы за комбинации и бонус за последнюю взятку (так называемый *послед*)

- терц — 20 очков (соответственно два терца — 40 очков, три — 60 очков)
- полтинник — 50 очков (соответственно два полтинника — 100 очков)
- белла — 20 очков
- послед (последняя взятка) — 10 очков

Так, за партию в игре без комбинаций возможно набрать 162 очка ($11 \cdot 4 + 10 \cdot 4 + 4 \cdot 4 + 3 \cdot 4 + 2 \cdot 3 + 20 + 14 + 10$). Такая партия называется «сто шестьдесят вторая». Если в партии был объявлен, например, терц, она называется «сто восемьдесят вторая» ($162 + 20$ за терц) и т. д. Это удобно при игре «два на два», когда, подсчитав очки одной команды, очки другой определяются вычитанием очков первой из «номера» партии (ведь только при игре вчетвером игра ведётся всеми картами колоды).

Очки за терцы и полтинники записываются игроку только в том случае, если он взял хотя бы одну, пусть даже и пустую, взятку. Очки за беллу записываются в любом случае (естественно, если она была объявлена). Такие моменты желательно оговаривать до начала игры так как в некоторых версиях правил полтинник (деберц) записывается в любом случае, а на беллу надо обязательно взять одну взятку.

Полученные игроками очки записываются в таблицу.

В каждой сдаче игрок, объявивший козыря, обязан взять больше очков, чем соперник при игре вдвоём и оба соперника при игре втроём. В том случае, если игрок, объявивший козыря, взял меньше очков, чем соперник,

его очки плюсятся к очкам соперника, а игроку записывается так называемый *байт (байд)*, обозначаемый буквой «Б» в таблице. В случае, если игра проходит втроем, то очки игрока записываются тому из его двух соперников, кто взял больше очков.

Могут иметь место две ситуации, связанные с равенством очков:

- когда соперник (соперники) играющего набрали одинаковое с играющим количество очков. В этом случае очки играющего записываются отдельно (так называемый *висячий байд*). Их получит тот из игроков, включая играющего, кто в следующей сдаче наберёт большее количество очков (либо по договоренности очки висячего байда переходят вистующему);
- когда при игре втроем байд налицо, но при этом оба соперника играющего набрали одинаковое количество очков. В этом случае очки играющего также записываются отдельно и их получит тот из соперников играющего, который в следующей сдаче наберёт большее количество очков; играющий, получивший байт на них не претендует.

Партия состоит из нескольких сдач. Партия выигрывается тем игроком, кто первым набрал 301 очко или при игре втроем 501 очко.

Существует правило, что игрок, приближающийся к завершению партии, вправе закончить партию не дожидаясь окончания розыгрыша сдачи, полагая, что в его взятках с учётом бонусов уже достаточно очков. Например, игрок имеет 461 очко. В сдаче у него имеется терц и козырный валет. Взяв даже пустую взятку козырным валетом он получает 20 очков за валета и 20 очков за терц, что составит в сумме с имеющимися 461 очком 501 очко. Для этого игрок после закончившегося хода говорит «Партия». В случае, если игрок ошибся, никаких штрафов не предусмотрено, просто игра продолжается (хотя для игры вдвоём может быть предусмотрено правило немедленного проигрыша объявившего). Смысл досрочного завершения партии состоит в том, что противнику (противникам) в розыгрыше досрочно законченной сдачи не записываются полученные в этом розыгрыше очки. Досрочное завершение партии возможно до хода кем-либо из игроков последней имеющейся у него картой.

Партию выигрывает только один игрок (или команда при игре «два на два»).

Штрафы

В деберце существует *правило карандаша*. Это означает, что игрок, посчитавший и записавший свои очки откладывает свои карты не смешивая их с другими и кладёт карандаш. Его оппонент (оппоненты) вправе проверить запись. В случае, если оппонентом будет обнаружена ошибка, со счёта ошибшегося списывается сумма ошибки, она же плюсятся к очкам проверявшего. Интересно, что традиционно не наказывается ошибка в 100 очков (на самом деле, игрок имеет право записать меньше очков, чем он набрал за кон, то есть ошибиться можно безнаказанно в меньшую сторону). Однако, если этот игрок окажется играющим и его очков окажется меньше, чем у противника, будет объявлен байт.

Байтом (так называемый *байт на картах*) также наказывается игрок, допустивший:

- фальшренонс
- наличие лишней карты на руках
- недостачу карты на руках (сдающий попадает в байт)
- ложное объявление конструкции (если игроками оговорено отсутствие обязанности её показывать)
- замена козырной семёрки на фрезу
- замена семёркой вскрытого потенциального козыря, если игра идёт по-другому

Запись очков

Очки могут записываться специальными символами. Это резко увеличивает скорость записи и подсчёта. Существует три основных символа:

- круг — равен 50-ти очкам
- круг (перечеркнутый) — равен 100 очкам
- горизонтальная и вертикальная черта (палка) — равна 20-ти очкам

Если очков не хватает, чтобы записать символ в таблицу, игрок может записать их сверху (-) или снизу (+) — это так называемые «мелкие очки».

Например, если игрок набрал 36 очков, он записывает две палки и сверху 4 (то есть 40-4). Запись 68 очков — три палки и снизу 8 (то есть $20 \cdot 3 + 8$), или же круг, палка и 2 сверху (то есть $50 + 20 - 2$).

Существует правило записи, по которому — при хороших плохих не бывает. То есть нельзя одновременно иметь в записи мелкие очки в плюсах и в минусах.

Чтобы показать, что запись не актуальна, её достаточно перечеркнуть.

Чтобы закрыть партию вместе со словом «Партия», во избежании недоразумений, игрок так же обязан закрыть её на бумаге — справа от всех своих очков провести вертикальную черту, затем от её нижней точки горизонтальную черту влево под своими очками.

После того, как игрок положил карандаш (или передал его другому игроку), он не имеет права брать его снова и дописывать очки в своей таблице. Включается правило карандаша.

Игра на деньги

Существуют разные способы расплаты, оговариваемые заранее, но в целом, их можно разделить на два варианта: зависящий от количества очков проигравшего и не зависящий. В последнем случае оговаривается фиксированная плата за партию или ряд партий.

Если же оговорен вариант, зависящий от количества очков проигравшего, то самый простой из них — привязка одного очка к какой-либо единице, например к рублю. Тогда если проигравший в партии вдвоём имеет, например 210 очков, то он проиграет 90 очков и соответственно 90 рублей (традиционно оплата рассчитывается не из 301 или 501 очка, а из 300 или 500). Как правило, устанавливаются следующие правила:

- при игре вдвоём игрок, не набравший 100 очков, платит в двойном размере;
- при игре втроём игрок, не набравший 100 очков, платит в тройном размере, не набравший 250 очков — платит в двойном размере.

После того, как деньги положены на кон, игрок обязан доиграть партию до конца.

Клабор

Одесская разновидность игры отличается более жёсткими правилами и называется «клабор». Некоторые термины игры также имеют другое название, например, «байт» называют «бэйт» или «болт», козырный валет — «мусор», козырная девятка — «манэлла», терц 7, 8, 9 — «пионер».

- бывает маленькая (501 очко) и большая (1001 очко) партии.
- при игре вчетвером, играют в парах два на два игрока.
- первый ход делает «играющий», а не сидящий от сдающего слева.
- карты сдаются по очереди, по часовой стрелке, а не выигравшим игроком.
- белла может быть объявлена только в тот момент, когда игрок кладёт козырную даму или короля. Если игрок объявил беллу, но взятку забирает другой игрок, очки за беллу (20) записываются забравшему взятку.
- если в течение игры игрок (пара) не берет ни одной взятки, это называется «лыжи» или «лыжа» и со счета игрока (пары) вычитается 100 очков.

- игрок (пара), набравший во время партии 3 бэйта (не обязательно подряд), вычитает со своего счета 100 очков. Кроме того, за каждый последующий болт в течение партии (Б4, Б5 и т.д.), у игрока (пары) будет отниматься по 100 очков.
- после того, как карты были перетасованы игроком, он предоставляет сидящему справа игроку возможность указать пальцем то место в колоде, с которого нужно начинать раздавать карты, то есть «дает на срез», таким образом исключая возможность подтасовки. Сидящий справа вправе как «срезать», так и «поверить», просто стукнув пальцем на верху колоды. Если колода не была дана на срез, сдающему игроку вычитается со счета 100 очков.
- сдающий начинает сдачу карт с игрока слева от себя и далее по часовой стрелке (когда игроков более двух).
- если у игрока после сдачи карт, меньше 2 очков на руках (без прикупа), объявляется пересдача. Впрочем, количество очков может меняться вплоть до исключения возможности пересдачи, эти условия оговариваются заранее.
- когда сдающему второй раз предоставляется возможность выбора, он **обязан** назвать другую масть (то есть ту, которая не была потенциальным козырем), которая и будет козырем. Это называется «обязон». Таким образом, сдающий не имеет права пасовать дважды и обязан во что-то сыграть, если остальные игроки спасовали, то есть у него больше шансов получить бэйт.
- как правило, игроку запрещено сразу говорить «два паса», особенно когда обязон его напарника, поскольку таким образом игрок дает понять напарнику, что ему не во что играть и он не сможет его выручить. Данное правило не является обязательным и оговаривается до начала игры.
- если противники набирают равное количество очков, объявляется «висяк», карты сдаёт следующий по порядку игрок и тот, кто выбирал козырь в прошлый раз будет обязан играть в ту масть, которая выпадет при сдаче, то есть выбора козыря не происходит. При этом терцы и полтины не могут объявляться ни одной из сторон, можно объявлять только беллу. Если игрок (пара), заработавший висяк, выиграет эту игру, очки будут записаны как положено, с учетом очков прошлой игры. Если будет бэйт, соперник получит все очки за обе игры.
- терц или полтина могут быть показаны в промежутке времени от сдачи карт и до переворачивания второй взятки.
- если у игрока (пары) терц по старшинству совпадает с терцом оппонента и оба являются некозырными, то терц засчитывается тому из них, кто взял последнюю взятку — «послед».
- если у игрока по некозырной масти есть только десятка, то она называется «неприкрытой», поскольку при заходе по данной масти, игроку ничего не остаётся, кроме как положить её, чья бы взятка не была.
- в клуборе распространено понятие «ланжировать» (в основном, при игре вчетвером). Оно означает действие, когда при некозырной взятке, игрок намеренно кладёт карту меньшего достоинства, вместо имеющегося у него туза по этой же масти (разумеется, если у него есть такая возможность). Таким образом он сохраняет высшую карту, чтобы при следующем заходе по данной масти иметь шанс забрать десятку, которая теперь может оказаться неприкрытой.
- козырь противника, как правило, принято перебивать, если у игрока есть такая возможность.
- при игре вчетвером, потенциальный козырь всегда идёт сдающему, поскольку это часть его прикупа.
- может применяться дополнительная комбинация карт: *клубор* 6 карт одной масти подряд с туза, сразу сданных игроку, то есть без прикупа. Игрок объявляет «клубор» и партия считается выигранной им.
- если игрок забирает взятку козырем, либо кладет другую масть, хотя у него на руках имеется масть, с которой был «заход», объявляется пересдача, а со счета игрока (пары) вычитается 100 очков.

Особенности харьковской разновидности игры

В Харькове часто говорят «дэбчик». Терц 7,8,9 иногда называют «бедный», «бомжовский», «с добрым утром» (по аналогии с часами утреннего пробуждения), а также «хоккейный», потому что в терце есть семерка, которую часто называют «клюшкой» из-за похожести форм; полтинник называют «полтиной», терц или полтину включающую и даму, и короля - белованным. Если комбинация имеет туз как старшую карту, то на вопрос «рост» отвечают «потолок». Если у игрока на руках из какой либо масти только десятка, то её называют «висяком», так как при заходе тузом игрок обязан положить карту этой масти, иначе рискует быть «сладкачом».

- возможна игра вчетвером, в том числе в команде два на два игрока (этот вариант обычно называют бэлоид);
- карты сдаются не выигравшим игроком, а по очереди (исключение — игра вдвоем), по часовой стрелке, обязательно дать «на сдвиг» («на срез») игроку справа от сдающего, если не дал — «байт» сдающему;
- 3 байта накладывают штраф -100 очков; игра без взяток -50 очков;
- потенциальный козырь обычно кладется поверх колоды;
- при игре втроём нижняя карта колоды (фреза) иногда специально не открывается, чтобы сложнее было просчитать карты противника;
- когда сдающему второй раз предоставляется возможность выбора, он *обязан* назвать другую масть (то есть ту, которая не была потенциальным козырем), которая и будет козырем. Говорят, что сдающего «загнали в обяза́» или «твоя обязаловка». Таким образом, у сдающего больше шансов получить *байт*;
- после определения козыря игрокам раздают дополнительно по четыре карты при игре вдвоем или втроем, или по две при игре вчетвером (в игре вся колода), которые могут раздаваться по-разному: либо в том же порядке, что и первые шесть, либо начиная слева от «играющего»;
- существуют разные варианты обращения с картой-потенциальным козырем: при игре вдвоем или втроем 1) её берет себе «играющий» игрок 2) она кладется в низ колоды 3) может быть поменяна на семёрку; при игре вчетвером семёркой её забирать нельзя, её берет играющий;
- может применяться дополнительная комбинация карт: *деберц* (произносится как дэбэ́рц): 7 (иногда 6) козырных (иногда и не козырных) карт подряд. Объявивший и показавший деберц, или сразу выигрывает партию, или получает максимум очков (301, 501, 1001). Таким образом, даже безнадежно проигрывающий игрок, теоретически имеет шанс на победу. Но также деберц совместно с штрафом даёт в сумме недостаточное количество очков для победы;
- при игре вчетвером может применяться дополнительная комбинация карт: *сотня* 5 карт подряд одной масти (иногда 6 карт, тогда 5 карт образуют пяти карточную полтину);
- старшинство комбинаций не зависит от того, козырная или неkozyрная комбинация;
- белла объявляется в течение кона до того, как будет перевёрнута последняя взятка, то есть игрок, который имеет беллу и хочет её объявить, имеет возможность это сделать включительно до своего последнего хода в течение кона или не объявлять если грозит «байт»;
- существует вариант игры с проведением беллы: или любой хотя бы одной из двух карт или по частям (по 10 очков, при этом десятка старше беллы). Таким образом появляется возможность перебить беллу, если она в момент хода объявляется;
- первый ход делает не сидящий от сдающего слева, а «играющий»;
- при розыгрыше игрок, в принципе, может положить козырь (и таким образом забрать взятку) или другую масть, даже если у него есть карта одной масти с той, с которой начался ход. Однако, если это было замечено (называется «Сладкая взятка» или игрока сделавшего это называют «Сладкач»), в конце партии забирается у него одна любая взятка, иногда кроме взятки с козырным валетом;
- при игре втроём, очки игрока получившего байт, могут делиться пополам между двумя другими игроками, вне зависимости от того, кто из них взял больше;
- партия досрочно не может быть завершена на козырного валета. Таким образом, игрок, собирающийся закрыть партию, обязан взять любую взятку после хода козырным валетом. Если козырный валет был

последней взяткой в коне, игроки начинают новый кон. Если же у игрока не хватает необходимого количества очков, все его очки за все коны вдвойне переписываются противнику и игра продолжается;

- при игре вчетвером по договорённости «обяз перебивать» может не распространяться на партнёра по команде, так как взятка и так уходит этой команде.

Ссылки

- Правила игры в Деберц и его разновидности — Московский деберц, Харьковский деберц, Короткий деберц, деберц с полтинниками в библиотеке карточных игр ^[1]
- Непосредственное обсуждение правил игры харьковчанами ^[2]
- Компьютерный вариант игры Клабор ^[3] Домашняя страница игры Клабор.

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_deberts.htm

[2] <http://www.kharkovforum.com/showthread.php?p=7580317>

[3] <http://ocean-games.com/soft/Klabor.php>

Девятка (карточная игра)

Девятка — популярная, по большей части детская, карточная игра.

Суть игры

В игре может использоваться как колода из 36 карт, так и из 52. Участвуют от 3 до 6 игроков. Цель игры — избавиться от карт на руках. Проигрывает тот, кто последний останется с картами. Старшинство карт — от 6 (либо от 2) до туза.

Все карты колоды сдаются по кругу по одной карте. Если игра ведётся на деньги, перед раздачей карт все игроки ставят в банк оговоренную ставку. Игру начинает игрок, имеющий 9 бубен. Следующий игрок по часовой стрелке может положить 8 или 10 бубен, либо одну из трёх оставшихся 9. Если вышеназванных карт у него нет, то он пропускает ход, а при игре на деньги обязан поставить в банк определённую сумму, обычно равную начальной ставке. Также и в дальнейшем: при невозможности положить карту ход пропускается. Но игрок обязан выложить карту на кон, если он может сделать ход.

Основные варианты

Кроме базового варианта игры, есть вариант с несколько изменёнными правилами (не описанные элементы правил игры такие же, как у базового варианта): Участвуют от 2 до 5 игроков. Каждому игроку раздаются по кругу по одной карте и так до того, пока у всех не окажется 9 карт на руках. Игру начинает игрок, имеющий 9 бубен (может быть в данном варианте отменено по решению играющих, особенно при малом их числе).

Ссылки

- Правила игры «Девятка» ^[1]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_9.htm

Джокер (карточная игра)

Джо́кер — карточная игра для 2-4 игроков, цель которой — набрать на протяжении большого числа сдач максимальное количество очков, используя имеющиеся на руках карты. В каждой из сдач игрокам требуется выиграть определённое число взяток, играя «в закрытую» невидимыми остальным игрокам картами.

Правила игры

Колода

В игре используется колода из 36 карт. Старшинство карт в масти — 6, 7, 8, 9, 10, валет, дама, король, туз. Карты джокер

Джокеры

Джокеры во время розыгрыша могут по желанию обладающего ими игрока:

- *(в любой момент сдачи)* принимать либо своё оригинальное значение (**6♣** и **6♦**), при этом, если пика или трефа является козырной мастью в этой игре, то карта, утратившая статус джокера является козырной. То есть, если до этого имел место снос карт любой масти в отсутствие козыря, назначать джокера шестёркой козырной масти — запрещается;
- *(в любой момент сдачи)* становиться старшей картой взятки;
- *(в любой момент сдачи)* становиться младшей картой взятки;
- *(при своём ходе)* задавать масть карт, в которую должны играть партнёры и их значения (например, можно положить джокера на стол и сказать «по старшим червам», при этом все партнёры должны положить во взятку самые старшие из имеющихся у них на руках карт червовой масти, при неимении черв можно сносить любую карту). Допускаются смешанные заявки вида «по младшим трефам, джокер неберущий».

Если в одну взятку были сыграны последовательно два джокера, обладатель последнего сыгранного из них обладает преимуществом в объявлении старшей или младшей карты. То есть, в показанной ниже ситуации, взятку забирает игрок S.

Игрок	Карта	Заявка
N	6♣	джокер
E	K♥	
S	6♣	джокер
W	A♥	

Игроки

Как правило, в игре принимает участие четыре игрока, хотя при взаимном согласии это число может быть уменьшено до трёх-двух. Однако игры с меньшим числом игроков, как правило, менее интересны.

Структура игры

Игра состоит из четырёх пулек (этапов). Первый этап в свою очередь состоит из 8 сдач, при этом количество раздаваемых каждому игроку карт увеличивается на одну от сдачи к сдаче (1-я сдача — 1 карта, 5-я сдача — 5 карт и так далее). Второй этап проходит в 4 сдачи по 9 карт в каждой. Третий этап, подобно первому, состоит из 8 сдач, но количество карт уменьшается на единицу от сдачи к сдаче (1-я сдача — 8 карт, 2-я сдача — 7 карт и так далее). Наконец, четвёртый этап полностью повторяет второй: 4 сдачи по 9 карт. Таким образом, вся игра состоит из 24 сдач и продолжается от одного до двух часов.

Раздача

Перед началом игры происходит *тузование* (также известное как "*атузва*") — верхняя карта кладётся в центр стола, затем игрокам раздаются в открытую остальные карты — до тех пор, пока кому-нибудь не достанется туз любой масти. Игрок, получивший туза, первым начинает раздавать карты. Раздача карт производится каждым игроком по очереди, при этом роль сдающего переходит строго по часовой стрелке.

В начале сдачи сдающий даёт снять колоду карт игроку, сидящему справа от него и начинает раздачу. Карты раздаются по одной по часовой стрелке до количества, соответствующего этапу и номеру сдачи, начиная с игрока, сидящего слева от сдающего. После того, как все игроки получают необходимое количество карт, следующая в колоде карта выкладывается сдающим на стол вверх лицевой стороной, её масть объявляется козырем (если эта карта — один из джокеров, то сдача проходит без козырей). Во второй и четвертой пулке (по девять карт — каждому) козырь определяет 1-ый игрок сидящий слева от сдающего, но после того как он увидел первые три сданные ему карты, если он увидел четвертую то сдача идет без козырей.

После раздачи карт и объявления козыря, игроки по очереди (по часовой стрелке, начиная с игрока слева от сдающего) делают заявки, являющиеся обязательством набрать любое число взяток от нуля (пас) до числа розданных на руки карт (1-9). Заявки игроков фиксируются в специальной таблице. Исключением является сдающий, который не может делать заявку, при которой возникнет равенство между суммой всех взяток и суммой заявок всех игроков. Четвёртый (сдающий) не сможет заказать одну взятку так как число розданных карт и сумма заявленных взяток не может быть равна и ему остаётся либо пасовать («*пихаловка*»), либо заказывать 2 или более взятки («*отнималовка*»).

Розыгрыш

После заказа сдающего начинается розыгрыш взяток, в течение которого игроки стараются набрать заказанное их количество. Первый ход в сдаче принадлежит сделавшему первую заявку, оставшиеся ходы делают игроки, взявшие предыдущую взятку. Он выкладывает на стол любую из своих карт, включая козырей и джокеров. Оставшиеся игроки по очереди (по часовой стрелке) должны положить любую карту той же масти, а при её отсутствии — козыря (если козырная масть была назначена во время раздачи). Если таковые карты у игрока отсутствуют, он имеет право снести любую карту. Джокером можно играть в любой момент, вне зависимости от наличия или отсутствия у игрока масти, козырем в целях выяснения правомерности хода джокер не является (за исключением ситуаций, когда игрок играет джокером «по номиналу», то есть объявляет его **6♣** или **6♠**). Взятку забирает игрок, положивший на стол старшую карту масти, в которую был сделан ход, старшего козыря при их наличии во взятке либо джокера (если тот был назначен «берущим»). Взятые карты переворачиваются рубашкой вверх, и больше на них смотреть во время игры нельзя. Следующий ход делает игрок, взявший взятку.

«Строгий» джокер

Этот вариант отличается наличием дополнительного правила: с джокеров разрешён заход только тогда, когда у игрока на руках остались только джокеры. Класть джокера при «чужом» заходе можно по обычным правилам.

Подсчёт очков

По окончании каждой из 4-рех пулек игроки подсчитывают очки за набранные взятки. Также игроки получают дополнительные премии за верный набор взяток в соответствии с заявками на них, на протяжении одной пульки. Игрок вышедший на премию получает +максимальное количество очков заработанных в одной из раздач данной пульки, а у 3-рех других игроков списываются по одному максимально набранному количеству очков за взятку в этой пулке. Если на премию выходят более 1-го то бонус начисляется вышедшим на премию, но у остальных игроков баллы не списываются.

хишт(штанга) \---\ = -200 (получают если не взята не одна взятка при заказе от 1 до 9)

пас	-	=	50		
1	=	100			
2	=	150	в раздаче по две карты	=	200
3	=	200	в раздаче по три карты	=	300
4	=	250	в раздаче по четыре карты	=	400
5	=	300	в раздаче по пять карт	=	500
6	=	350	в раздаче по шесть карт	=	600
7	=	400	в раздаче по семь карт	=	700
8	=	450	в раздаче по восемь карт	=	800
9	=	900			

Также существует игра в "минусовой джокер" где правила почти те же но другой подсчет очков:

1 - 100 2 - 200 3 - 300 и т.д. При заказе от 1 и более любое количество "недобранных" взяток трактуется как "минус". Например: При заказе в 4 и недоборе в 2 записывается -200 очков.

Нестандартные ситуации

Универсальные чёткие правила разрешения споров в игре отсутствуют. Наказания за технические ошибки, такие как случайное вскрытие карт или фальшрэнонс, должны оговариваться особо.

Стратегия и тактика игры

Стратегию успеха в игре можно выразить следующим шутивным принципом: «Наш девиз — четыре слова: тонешь сам, топи другого!». Игроки, которым по ходу розыгрыша стало понятно, что выполнить свою заявку они уже не смогут, могут и должны направлять все свои возможности на то, чтобы помешать набрать заказанное другим игрокам. Например, «пихнуть» лишнюю взятку игроку, который уже не нуждается в ней, или забрать необязательную взятку у того игрока, который жизненно нуждается в ней.

Тактически, игра во многом напоминает другие игры на взятки, такие как бридж или преферанс (подобно последнему, при отсутствии масти требуется игра козырем, что делает доступными такие технические приёмы, как сюркуп). В то же время, большую случайность превносит присутствие двух джокеров, которые, несмотря на свои преимущества, по одиночке не гарантируют выигрыш взятки. Это, хоть и добавляет интереса в игре, но делает обычные правила розыгрыша неэффективными, особенно в случаях, когда в игре находятся не все карты (первый и третий этапы игры).

Дополнительные факты

- Проект LiveGames содержит игру «Джокер-онлайн».

Ссылки

- Сайт, посвящённый игре ^[1]
- Онлайн Джокер ^[2]

Примечания

[1] <http://card-tricks.narod.ru/joker.html>

[2] <http://jokernem.com>

Домино (карточная игра)

Домино́ — карточная игра. Применяется 52-карточная колода. Участвуют от 2 до 6 игроков. Цель игры – избавиться от всех карт на руках.

Всем участвующим в игре раздаётся по 7 карт, а оставшаяся колода кладётся в закрытую рядом и верхняя карта снимается. На эту карту по очереди игрок, сидящий следом за сдающим, должен положить карту либо серию карт, которые составляют последовательности с ней, вне зависимости от масти. Например: на 7 можно положить 8 либо 6, либо 6, 5, 4, либо 8, 9, 8, 7 и т. д. Туз является «поворотной» картой: его и на него можно положить и короля, и двойку.

Игрок обязан снести карту, если есть такая возможность. Если игрок не может выложить ни одну из карт, то он берёт карту из колоды. Если она подходит, то он кладёт её на кон и тянет следующую (либо выкладывает карту с рук, если теперь это возможно), если не подходит, то забирает себе и передаёт ход дальше.

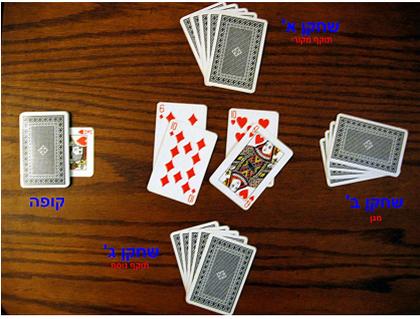
Выигрывает тот, кто первым избавится от своих карт на любой стадии игры, даже если остались ещё карты в колоде. Если таких нет, то считается что игра не состоялась (ничья).

Эту игру относят к играм на скидывание карт. Сюда относится, например, мавр.

Литература

- Карточные игры на все случаи жизни. Энциклопедический справочник. Ред. М.Алимханова. М., 1992

Дурак (карточная игра)

Дурак	
	
Кол-во игроков	2 — 6
Возраст	неограниченно
Время установки	Около 20 секунд
Длительность партии	от 15 минут
Сложность правил	Низкая
Уровень стратегии	Высокий
Влияние случайности	Есть
Необходимые навыки	Память, логическое мышление, расчёт вероятностей и тактика

«Дурак» — карточная игра, популярная в странах бывшего СССР.

Суть игры

В игре используется колода из 36 карт (в некоторых случаях — 52. Джокеры в игре не используются.) и участвуют от двух до шести игроков; в случае игры колодой в 52 карты может играть до 8 игроков. Старшинство карт в колоде из 36 карт (от меньшего достоинства к большему): 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т. Старшинство карт в колоде из 52 карт: 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, В, Д, К, Т. Старшинство мастей для игры в дурака не определено. Каждому раздаётся по 6 карт, следующая (или последняя, возможно и любая из колоды) карта открывается и её масть устанавливает козырь для данной игры, и остальная колода кладётся сверху так, чтобы козырная карта была всем видна. Туз может быть козырем. Козырный туз не сбивается в игре. Цель игры — избавиться от всех карт. Последний игрок, не избавившийся от карт, остаётся в «дураках». Партия в дурака называется "кон".



Ничья

В игре также возможна ничья (розыгрыш) — когда игрок, который делает ход, ходит последними картами, а отбивающийся последними картами отбивается, при этом карт больше нет ни в колоде, ни у других игроков, то есть в результате в конце игры карт не остаётся ни у кого. Результат такого поединка трактуется по договорённости между играющими. Если играют «без ничьи», то проигравшим является последний отбившийся.

Правила

В первую очередь игроки должны определиться, какой тип игры им больше всего интересен. Это может быть подкидной дурак, переводной дурак или другая, менее распространенная разновидность. Количество участников игры может варьироваться от двух до восьми человек, в зависимости от используемой карточной колоды. Но, как правило, при игре в дурака задействуется колода из 36 карт, в редких случаях из 52 карт. Цель игры сводится к тому, чтобы избавиться от всех карт. Игрок, которому это не удастся сделать, признается дураком.

Перед началом хода карты нужно перетасовать. Затем каждому игроку раздаётся по одной карте, начиная с игрока слева от сдающего по часовой стрелке и так до 6 карт. Оставшаяся колода кладётся на стол рубашкой вверх, а одна карта из этой колоды (обычно она снимается сверху) переворачивается рубашкой вниз и подкладывается под оставшуюся колоду. Масть этой карты будет козырной мастью в этом кону, то есть будет крыть все другие масти. Эта карта участвует в игре, как последняя карта в колоде, на тех же основаниях, что и остальные карты. В случае, если вся колода сразу будет роздана участникам игры, то козырем признаётся последняя карта в колоде. Если произошла замена между игроками или один-несколько игроков пришли в игру или ушли из нее то игра начинается с начала.

Игру начинает человек, имеющий на руках козырную карту наименьшего достоинства. Ходят, играя в дурака, всегда по часовой стрелке, то есть под сидящего слева игрока. Второй кон начинают с хода под человека, ставшего дураком в первой раздаче. Это называется «учить дурака» (равноценны понятия ходить «на дурака», «под дурака»). Возможно, по договоренности между игроками, начинать следующую игру «из-под дурака», то есть в этом случае заходящим игроком считается игрок, сидящий по левую сторону от проигравшего человека^[1].

В ходе игры, заходящий игрок, кладёт на стол любую из имеющихся у него карту, а отбивающийся игрок (игрок, под которого сделан заход) должен либо побить её, либо взять. Чтобы побить карту, нужно из имеющихся на руках карт положить на неё старшую карту той же масти, либо козыря, если битая карта не козырь. Если битая карта — козырь, то побить её можно той же картой. После того, как игрок побил карту, заходящий игрок, либо кто-то из поддающих может положить ещё одну карту любой масти, достоинство которой совпадает с достоинством любой из карт, уже лежащих на кону (подкинуть карту). Обычно в роли поддающих могут выступать любые игроки, кроме отбивающегося, но в некоторых вариантах игры есть ограничения, например, только соседними с отбивающимся игроками. Обычно подкидывать принято по одной карте, причём право подкидывать карту первым принадлежит заходящему, затем, если он отказывается подкидывать дальше, говоря ключевое слово "Бито!", это право переходит к сидящему слева от него и т.д. по кругу. Однако иногда допускается возможность подкидывать для любого игрока вне очерёдности и в любом количестве (но так, чтобы общее количество карт, положенных под отбивающегося, не превышало допустимого). Допускать подобные вольности нецелесообразно из-за возможности возникновения конфликтов между поддающими игроками, подкидывающими карты одновременно. Подкидывать можно столько карт, чтобы общее число карт, которые должен отбить отбивающийся, не превышало количество карт у него на руках в момент, когда он начал отбиваться, либо число 6, если карт на руках у него больше. Если отбивающийся игрок не может или не хочет побить хотя бы одну карту, то он обязан принять все. Если игрок

побил все карты (отбился), то все карты, участвовавшие в этом заходе, переворачиваются и складываются в отдельную кучу — отбой, который больше не участвует в игре и подглядывать в который до конца кона нельзя. Пока карты на столе не биты или игрок не взял их себе, брать новые карты из колоды нельзя. После того, как сыгран заход, игроки по очереди добирают из оставшейся колоды карты до шести, если, конечно, у них на руках меньше шести карт. Первым взять карты из колоды должен заходящий игрок, затем, карты берут поддающие, начиная с игрока, сидящего слева от отбивающегося и т.д. по часовой стрелке. Последним карты берёт отбивавшийся игрок.

Если игрок побил все карты (отбился), то все карты, участвовавшие в этом заходе, переворачиваются и складываются в отдельную кучу — отбой, который больше не участвует в игре и подглядывать в который до конца кона нельзя. Пока карты на столе не биты или игрок не взял их себе, брать новые карты из колоды нельзя. После того, как сыгран заход, игроки по очереди добирают из оставшейся колоды карты до шести, если, конечно, у них на руках меньше шести карт. Первым взять карты из колоды должен заходящий игрок, затем, карты берут поддающие, начиная с игрока, сидящего слева от отбивающегося и т.д. по часовой стрелке. Последним карты берёт отбивавшийся игрок.

После того, как в колоде не осталось карт, игра продолжается оставшимися на руках картами по тем же правилам (за исключением добора карт из колоды) до тех пор, пока все игроки, кроме, быть может, одного, не израсходуют все свои карты. Этот оставшийся с картами игрок считается проигравшим (дураком). Возможны также варианты игры с распределением мест по времени выбытия из игры (игрок, первым, избавившийся от своих карт, считается победителем, вторым — занявшим второе место и т.д.).

История игры

Игра в дурака появилась в 19-м веке в России. Поначалу игра была популярна только у народно-крестьянской части населения. Высший свет больше предпочитал такие игры, как покер, бридж, пасьянс. Однако уже в следующем веке в бывших республиках СССР игра даже по популярности стала тягаться с такими играми, как покер. Нет особенной причины такого названия игры. В то время «дурак» был одним из самых распространённых ругательств в стране. В этом и заключался весь интерес игры - оставить в "дураках". Первоначально игра велась по довольно упрощённым правилам (простой дурак). Однако позже появились также подкидной и переводной дураки. Это только увеличило популярность дурака. Также появилась и особая разновидность игры, где пики бьются только пиками, а козыри всегда бубны (пики пиками, вини винями, японский). А дальше появилось ещё около 80 разновидностей, отличающихся от остальных незначительными деталями. Далеко не у всех разновидностей можно назвать хотя бы дату создания.

Основные варианты

Простой

Ходить можно одной, двумя, тремя или четырьмя картами одного достоинства. Игрок может выбрать, какие карты ему побить, если на столе лежат больше чем одна карта, но отбить надо до 6 карт. Если игрок их отбить не может, то он забирает те карты, которые лежат на столе (до 6 карт). Если игрок забирает карты, то он должен принять до 6 карт того же достоинства что и карты на столе. И на этом ход оканчивается.

Подкидной

Является самым распространённым. Ходить можно любым количеством карт одного достоинства. Игрок, под которого ходят, может крыть карты, а может принять. Ходящий игрок имеет право подкинуть карты, совпадающие по достоинству с любой картой на столе, включая те, которыми ходили, и те, которыми крыли. Если в игре участвуют более двух игроков, то игрок, который ходил, имеет право первого действия, но когда он кончил ходить, то остальные игроки имеют право «подкинуть» (добавить для битья) свои карты по тем же

правилам. Отбивающийся игрок должен покрыть и их.

Однако нельзя подкидывать больше карт, чем остаётся у отбивающегося игрока — то есть, если у игрока три карты, ему положили одну, и он решил её принять, то ему можно добавить только две вдогонку. Подкидывает карты ходящий игрок. Если у него нечего подкинуть, то подкидывать начинают игроки по часовой стрелке. Ходящий игрок может подкинуть опять, когда до него вновь дойдёт очередь по кругу. Также нельзя подкидывать более пяти карт, даже если у игрока на руках больше карт, то есть общее количество карт для отбоя — шесть.

Возможны некоторые дополнительные правила по договорённости, например:

- если играет 4 и больше человек, то подкидывать могут только соседи
- отбиваются все подкинутые карты, любое количество
- первый отбой — 5 карт(после первой биты, отбивают 6)
- 5-6 карт одной масти на руках у одного или нескольких игроков при раздаче обязывают к передаче.

На усмотрение играющих:

- когда в конце игры остаётся 2 человека и у одного из них 1 (в более сложном варианте от 2) и более карт достоинством 6, то он может «повесить погонь», при условии что он выигрывает (предыдущим ходом он отдал сопернику карты, которые тот не смог побить). Нельзя «повесить погонь» одной козырной картой, должна быть хотя бы одна не козырная.
- Если у игрока остается лишь одна карта, а в колоде больше нет карт, то другие игроки не имеют право кидать ему более 1 карты.

Переводной

Правила те же, что и в подкидном, но с одним усложнением: если игрок, под которого ходят, имеет карту того же достоинства, то он может положить её рядом с уже лежащей картой и передать обе карты следующему игроку для битья («перевести»). Первый кон переводить нельзя, но также игроки могут договориться, что первый кон перевести можно, если участники играют первую партию. Следующий игрок может перевести повторно, если у него есть карта того же достоинства. Нельзя переводить большее количество карт, чем следующий игрок имеет на руках, а также если на столе лежит карта козырной масти (по договорённости между игроками можно переводить). Когда карты переведены на игрока, который не может их перевести дальше, он становится отбивающимся игроком, и обязан покрыть все или принять. Далее игра полностью совпадает с подкидным дураком.

Кроме того, существует понятие «проездной», особое правило перевода действует при переводе козырной картой, для этого её не обязательно класть на стол, достаточно просто показать. Данное правило действует один раз в течение кона. Если на игрока, воспользовавшегося проездным переводом во второй раз в течение кона, то для повторного перевода козырную карту необходимо выложить на стол.

Также нельзя переводить в последнем круге, то есть выходить из игры «переводом» (по договорённости между игроками можно) и переводить против часовой стрелки, в случае если «заходящий» игрок вышел из игры, положив свою последнюю карту на стол.

При игре в переводного дурака «два на два» или «три на три» правила те же. При этом при окончании игры одним из игроков направление перевода не меняется, то есть при игре по часовой стрелке перевод осуществляется строго на игрока, находящегося слева. В случае, если игрок слева уже не имеет карт, перевод осуществляется на следующего игрока противоположной команды, находящегося слева. Аналогично, если игрок какой-либо команды закончил игру отбоем, ход имеет игрок этой же команды, следующий по часовой стрелке.

Японский (Пики пиками)

Варианты названия — «пики пиками», «вини винями».

В этом варианте игры пики рассматриваются как особая масть, выделяющаяся только тем, что карты этой масти должны быть покрыты только картами той же масти (а козырями не могут). При этом козыри не могут быть пиками, а пики не являются козырями (не могут отбивать карты других мастей). Если в качестве козыря всё-таки выпадает карта пиковой масти, то игра идёт без козырей. Дама пик кроет любую карту своей масти. Есть также вариант этой игры, где козыри всегда бубны.

Стратегия игры

Игра «дурак» одна из немногих карточных игр, в которой есть возможность выработки чёткого плана действий. По богатству различных комбинаций, «дурак» оставляет далеко позади шашки, и отчасти сопоставим с шахматами.^[2] Стратегия игры базируется на запоминании карт, теории вероятности и психологии игры. Статистика игры: общее количество карт 36, из них 9 козырных. При раздаче выкладывается сразу 1/3 колоды — 12 карт. На руках у игроков математически в среднем будет по полтора козыря и 1 козырь лежит в открытую. В начале игры игрокам неизвестно 23 карты. Главная составляющая стратегии игры — это запоминание карт. Чем больше игрок может запомнить карт, тем больше у него преимущество над противником. Также надо использовать преимущество парных карт.

Игра в дурака на 52 карты

Правила игры в дурака на 52 карты ничем не отличаются от правил игры на 36 карт. Только в такой игре добавляется 16 карт. Джокеры не используются в игре в дурака.

Статистика игры в дурака на 52 карты:

В такой игре 13 козырей. При раздаче выкладываются 13 карт (по 6 карт игрокам и одна карта показывает козырь игры). В колоде остаётся 39 неизвестных игрокам карт (из них 12 карт-козырные). В колоде по 13 карт одной масти.

Отличия игры в дурака на 36 карт и игры на 52 карты:

Игра в дурака на 52 карты длится значительно дольше. Количество игроков от двух до восьми. Самая младшая карта- двойка, а самая старшая- туз. В игре добавляются четыре двойки, четыре тройки, четыре четвёрки, четыре пятёрки.

Другие варианты игры

Кроме четырёх основных видов игры в дурака имеются и другие разновидности, отличающиеся от простого, подкидного, переводного или японского дурака незначительными деталями^[3].

Бескозырный

Игра отличается от остальных разновидностей только тем, что игра проходит без козырей.

Двухкозырной

В данной разновидности игры у каждого игрока свой козырь. Таким образом, если один из игроков ставит **свою** козырную карту, то для противоположного игрока козырем она являться не будет. Однако по договорённости игроков можно также ввести следующее правило:

- если один из игроков ставит **чужую** козырную карту, то противоположный игрок должен побить её, как козырь.

Безмастный

В этом типе игры в дурака масть играет роль только при выборе козыря. То есть, бить карты нужно картой большой величины (масть не имеет значения) или козырной.

Круговой

Игра отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака только тем, что после каждого «бито» или взятия игроки меняются картами друг с другом. Если играют много игроков то меняются по часовой: 1-2 2-3 3-4 4-5 5-6 6-1

Чукотский

Эта разновидность отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака лишь тем, что сразу после того, как всем игрокам было роздано по шесть карт каждому колода с козырем удаляется из игры.

Наваленный

Единственное отличие этого вида дурака заключается в том, что изначально между игроками колода делится поровну.

Вторая попытка

Эта версия отличается от остальных видов дурака только тем, что если игроку нечем побить карту, сначала он должен взять из колоды ещё одну карту. Если эта карта подходит для того, чтобы побить нужную карту, игрок бьёт её. Но если и она не подходит игрок берёт. Игрок также может отказаться от второй попытки и взять карты сразу.

Армянский

В этом случае игрок может походить не только своей картой, но и взять одну карту, лежащую поверх колоды. Данное действие можно делать только один раз за ход (по договорённости игроков это число можно увеличить до бесконечности).

Армянский-Вторая попытка

Данная разновидность дурака является комбинацией Армянского дурака и Дурака-Вторая попытка.

Переводной 2

Эта игра отличается от игры в переводного дурака тем, что переводить можно и после подкидывания. Например: первый игрок походил десять пик, второй побил валет пик, а первый подкинул валета треф, но у второго есть валет бубей, то он может перевести его и побить должен будет уже первый игрок.

Переводной 3

В данной версии при переводе одного игрока(1) другому(2) игрок «2» должен побить только ту карту которой перевёл игрок «1». То есть если игрок «2» поставил семёрку треф, а игрок «1» перевёл семёркой бубен, то игрок «2» обязан побить только семёрку бубен.

Пустой

Эта игра отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака только тем, что игрок берёт карты из колоды только если карт на руках не осталось вовсе.

Занудный

В данной версии дурака ходить можно только самой сильной картой на руках (побить можно любой).

Большой

Эта игра отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака следующим образом: Игра ведётся 2 колодами по 36 карт (всего 72 карты). Отбиваться равной по значению картой или картой той же масти нельзя. Игрок, у которого оказывается 52 или более карт, проигрывает сразу.

Двойной

Эта игра ведётся 2 колодами в 36 карт (всего 72 карты). Отбиваться можно по правилам простого, подкидного или переводного дурака. Если игрок отбивается картой, абсолютно равной по значению возможность подкидывания со стороны других игроков блокируется (переводом этот ход не считается). Игрок, у которого оказывается 52 или более карты проигрывает сразу.

Королевский

Королевский дурак отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака тем, что самую младшую карту (обычно это — от двойки — до десятки) можно побить только самой старшей картой (обычно туз или джокер). А самую старшую карту можно побить только самой младшей или козырной (джокера можно бить только младшими).

Трешка

Эта игра ведётся в целом по правилам простого, подкидного, переводного или японского дурака, с тем лишь отличием, что заходить нужно сразу с трёх карт. Если у игрока на руках есть только две — с двух, если одна — с одной.

Покерный

В покерном дураке перед тем, как отбить карты игрок имеет право поменять 2 карты на 2 карты с колоды.

Армянский Покерный

Комбинация Армянского и Покерного дураков.

Покерный-Вторая попытка

Комбинация Покерного дурака и Дурака-Вторая попытка.

Армянский Покерный-Вторая попытка

Комбинация Армянского, Покерного и Вторая попытка дураков.

Очковый

Игра в очкового дурака отличается от игры в простого, подкидного, переводного или японского дурака только тем, что выигрывает игрок, который отобьёт наибольшее количество карт.

Китайский

При игре в Китайского дурака карты раздаются как в Наваленном дураке. Первым ходит игрок, у которого девять бубны. Если игрок побил девять бубны, дальнейшее подкидывание со стороны других игроков блокируется (переводом данный ход не считается). Если игрок не смог отбиться он берёт только первую карту, которую он отбивал. Остальные карты попадают на «свалку». Если игрок не смог отбить и первой карты, он также берёт её. В остальном же правила совпадают с правилами других разновидностей игры.

Магаданский

Эта версия отличается от остальных только тем, что из 6 розданных карт игрокам сначала доступна только одна. С каждым отбоем доступными становятся всё больше карт (по одной за каждый отбой). Если карты на руках у игроков заканчиваются, карты берутся из колоды и всё начинается сначала. Если заканчивается колода, все карты на руках у игроков становятся доступными. Если игрок берёт карты, все взятые карты для него доступны.

Албанский

Игра ведётся по правилам простого, подкидного, переводного или японского дурака, но карты в колоде расположены в порядке убывания. То есть сверху колоды лежат тузы, далее короли, дамы, валеты, десятки и т. д.

Волшебный

Играют колодой в 54 карты (2 джокерные). Игра, в целом ведётся по правилам других вариантов дурака. Особую роль в игре имеют джокеры. Если игрок походит чёрным джокером, он должен будет отдать сопернику любые две свои карты. Если игрок походит красным джокером соперник должен отдать ему две любые свои карты. Оба джокера могут побить любую карту, и их также можно побить любой другой картой. Но при этом нужно учитывать следующие правила:

- Игрок, у которого в конце игры остался только джокер проигрывает в любом случае.
- Если игрок поставит одного джокера, а второй сможет перевести его другим джокером, то второй должен отдать любые пять своих карт.
- Если игрок поставит двух джокеров, он должен будет отдать сопернику любые пять своих карт.
- Если у какого-либо игрока не хватает карт для того, чтобы отдать их сопернику (из-за джокера), он берёт из колоды столько карт, сколько ему нужно.
- Если у какого-либо игрока не хватает карт для того, чтобы отдать их сопернику (из-за джокера) и колода закончилась, данная способность джокера блокируется.
- По договорённости игроков можно ввести комбинации карт, которые блокируют способность джокера. Комбинация состоит из 5 любых карт. Лучше всего, чтобы она состояла из трёх парных карт и ещё двух разных.

Двухджокерный

Игра ведётся по правилам простого, подкидного и/или переводного. Но игра ведётся колодой в 54 карты (2 джокерные). Если козырем выпадают червы или бубны, красный джокер — самая старшая карта в игре, а чёрный просто бьёт все пики и трефы (чёрные карты). Если же козырь — пики или трефы, чёрный джокер — самая старшая карта в игре, а красный джокер просто бьёт все червы и бубны (красные карты). Если козырем выпал джокер, то козырями становятся все карты его цвета. Например, если выпал чёрный джокер, все пики и трефы — козыри, если же красный, козыри — бубны и червы. В другом же варианте джокеры не могут быть козырями и бьют карты только своего цвета независимо от того, какая масть козыряна.

Одноджокерный

Игра ведётся по правилам простого, подкидного, переводного или японского дурака, но в 53 карты (1 джокерная). Джокером можно побить любую карту.

Двухджокерный новосибирский

Этот вариант позволяет в эндшпиле достичь баланса между игроком, обладающим козырным тузом, и игроком, который им не обладает. Игра ведётся по правилам простого, подкидного или переводного дурака колодой в 54 карты, включая двух джокеров. Джокер бьёт любого туза, включая козырного, но не бьёт никакую другую карту. Джокер может быть побит любой картой, кроме тузов и другого джокера. При выпадении джокера в козыри игра идёт без козырей, а сам джокер бьёт любую карту, но тоже может быть побит любой картой, кроме тузов и другого джокера.

Дикий

Игра ведётся по правилам других вариантов дурака, но в 58 карт (2 джокерные и 4 дикие). Дикими картами можно покрыть любую карту, но и побить любой картой. Тогда, как после удара джокером объявляется «бито».

Американский

Данная разновидность дурака отличается от остальных тем, что когда игроки больше не могут подкидывать карты, отбивающемуся игроку, он имеет право подкинуть самому себе и затем побить.

Эстонский

Игра ведётся по правилам переводного дурака, учитывая правила переводного-2 и -3 дураков. Игра ведётся колодой в 54 карты (две джокерные). Если игрок должен поставить какую-либо карту и у него есть пара, тройка или четвёрка карт одного достоинства, он может поставить их все сразу, а ни подкидывать их поочерёдно. Джокером можно побить любую карту, кроме двоек и троек (туз бьётся двойкой, джокером или козырем), которые сами бьют его.

Столичный

Игра ведётся по правилам эстонского дурака, хотя игра возможна и при другой разновидности. Играют колодой в 55 карт (2 джокерные и 1 мега). Единственное отличие столичного дурака от эстонского это — наличие мега-карты (суперджокер, сверхджокер, премьер-министр, зелёный джокер). Мега-карта бьёт любые карты кроме четвёрок, которые сами бьют её.

Без названия

Игра ведётся по правилам китайского дурака, однако если игрок не смог отбить и взял, как и должно быть, только первую карту, которую отбивал, остальные карты переходят к следующему игроку, для отбоя. Если игрок не смог побить и первой карты, он берёт её и пропускает ход. Ход переходит к следующему игроку.

Добрый

Игра ведётся по правилам простого, подкидного, переводного или японского дурака, но если игрок не может побить карты и берёт их, он не пропускает ход, а сам ходит под следующего игрока.

Крестовый

Каждый игрок берёт из колоды по одной карте и выкладывает рубашкой вниз. Первого берущего из колоды сначала определяет жребий, потом это — проигравший. Первым ходит тот, у кого самая старшая карта. Остальные игроки должны выкладывать на эту карту карты, старшие по достоинству на один.

Если у какого-то игрока нет нужной карты все карты себе, он берёт все карты себе. Всё начинается сначала. Так продолжается до тех пор, пока колода не будет полностью исчерпана. Если имеются две или три самые старшие карты, карта кладётся на близлежащую по часовой стрелке. Когда колода разыграна, начинается игра в японского дурака, учитывая, что козыри всегда бубны. Однако, как особая масть выделены не пики, а трефы, они бьются только трефами более старшего значения.

С подкидывающим болваном

Эта игра интересна тем, что в игре участвует воображаемый игрок — «болван». Игрок, который выиграет жребий и получит право первого хода имеет право подкидывать за болвана. Болван ходить и отбиваться права не имеет. Игра ведётся по обычным правилам дурака. Болван проигравшим не считается.

С играющим болваном

В этой игре также участвует «болван». Однако, здесь игрок, выигравший жребий имеет право (а вернее должен) не только подкидывать, но и ходить за него. Болван может выиграть и проиграть.

Бесподкидный

Эта игра идёт по правилам переводного. Но в ней нельзя подкидывать. Если до игрока дошёл ход, и у него есть группа карт одного достоинства, он, как в простом дураке, должен поставить всё сразу.

Потайной

Потайной дурак отличается от игры в простого, подкидного или переводного дурака только тем, что в начале игры, как только становится известен козырь из колоды в закрытом виде берут ещё одну карту и кладут её либо под козырь, либо рядом с колодой, естественно рубашкой вверх. Когда колода закончится вместе с козырем, эта карта откроется и станет новым козырем.

Хитрый

Эта версия игры в дурака отличается от остальных тем, что если какой-либо игрок не смог отбить все карты и берёт их, то тот игрок, из-за карты которого первый участник игры не смог отбиться имеет право сам побить свою же карту. И тем самым добавит карт на руках у берущего игрока, и уменьшит у себя. После этого все игроки могут подкидывать сколько угодно (но, конечно, то, что по правилам можно подкидывать в том или ином случае)и, по желанию, бить свои же карты. Здесь стоит учесть, что те карты, которыми один игрок побил свои же, подкидывать уже нельзя, если только карты этого достоинства не встречались в игре, когда отбивался ещё игрок, под которого ходили изначально.

Наглый

Эта игра идёт по правилам хитрого дурака, но чтобы подкинуть игрок должен сначала побить свою же карту, и только потом подкинуть игроку, под которого ходят изначально. Наглый дурак много уступает в популярности хитрому, но не вымирает.

С пар

Игра ведётся по обычным правилам дурака. Но каждому игроку раздаётся не 6, а 5. Если у игрока имеется пара карт, он имеет право походить этой парой и ещё любой одной картой. Если есть две пары карт, также можно походить ими и ещё одной картой. Можно походить и одной картой. Но:

- Другие комбинации карт при ходе невозможны (отбивать можно любыми).

С групп

Игра ведётся по правилам дурака с пар, но можно ходить и тройками, и четвёрками карт одного достоинства. К группам карт не обязательно добавлять ещё одну карту. К тройке добавлять карты запрещено.

Фигурный

Игра ведётся по правилам подкидного или переводного дурака. Но в игру вводят следующее понятие — «фигурная карта». Это — карты по достоинству выше девятки, то есть: десятки, валеты, дамы, короли, тузы. Во время игры все игроки записывают, сколько фигурных карт они отбили. Если игрок сначала отбил фигурные карты, но потом ему подкинули ещё, фигурные карты отбитыми не засчитываются (игрок берёт).

Пасьянный

Шуточная разновидность игры в дурака. Колода раздаётся поровну. Первым ходит тот, у кого шестёрка, и который сидит ближе всех, слева от сдатчика

Он ходит этой шестёркой. Ход переходит к следующему игроку. Если у него есть семёрка, он ставит её на шестёрку. Следующий игрок должен будет поставить восьмёрку, затем девятку, десятку, ... и так до туза, а туз, следственно покрывается шестёркой. Если у игрока нет нужной карты он пропускает ход. При этом каждому игроку в игре даются прозвища, вроде «кот, осёл, волк, конь...». И если игрок не может поставить нужной карты, он издаёт звуки, в соответствии с прозвищем. Если он сделал это, так, что ни один из игроков не засмеялся, он берёт карты себе. Побеждает тот, у кого первым закончатся все карты.

Наборный

Первый игрок берёт верхнюю карту с колоды и выкладывает её по центру стола. Затем берёт ещё одну карту из колоды. Если эта карта той же масти, что и изначально взятая, и к тому же, большего достоинства, игрок берёт обе вышеупомянутые карты. Затем всё тот же игрок берёт из колоды третью карту и ход переходит к следующему игроку. Если же полученная карта не может побить выложенную, игрок ставит её рядом с выложенной, берёт ещё одну карту из колоды и ставит её по центру стола. Ход переходит к следующему игроку. Второй игрок опять берёт карты из колоды и повторяет всё вышеописанное. Если он побьёт, он заберёт все карты, лежащие на столе. Игра продолжается. Когда колода разыграна, игра ведётся по правилам подкидного или переводного дурака.

Отбойный

Игра ведётся по классическим правилам игры в дурака. Но во время каждого второго отбоя карты не идут в закрытую стопку, а смешиваются с колодой.

Тузовый

Версия отличается от остальных вариантов дурака, лишь тем, что туза нельзя бить самой младшей картой, а только козырем. Поэтому козырной туз в игре исполняет роль «дикой» карты («пустышки»).

С арифметической прогрессией

Игра ведётся по классическим правилам дурака, но сначала каждому игроку выдаётся только одна карта. После каждого следующего хода карты на руках у игроков дополняются на 1 больше. То есть во второй раз количество карт на руках дополняется до двух, потом до 3-х, 4-х, 5-ти и так далее, пока колода не кончится.

С прикупом

Отличительной особенностью является то, что при раздаче карт каждому игроку выдается некоторое количество карт рубашкой вверх — прикуп. В конце игры, когда карт в колоде не осталось и игрок выбросил все свои карты, он берет свой прикуп и продолжает игру.

Прибалтийский

Игра отличается от остальных следующим образом: Если под одного игрока походили и он может отбиться той картой, карты с достоинством, которой у игрока уже есть на руках, он имеет право также положить эту (эти) карту, и тогда второй должен будет побить обе карты. Например: игрок «2» походил под игрока «1» девяткой треф, а игрок «1» побил десяткой треф, но у него есть ещё и десятка пик, он может также поставить её и тогда бить должен уже игрок «2», ему нужно побить обе десятки.

2x2

Игра отличается тем, что играют только четверо игроков, сидящие друг напротив друга, которые и образуют играющие пары. При игре подкидывать имеют право только игроки одной пары, к которой относится ходящий игрок. Соответственно выигрыш (или проигрыш) записывается не отдельному игроку, а паре.

Терминология

- *Козырь, козырная масть* — масть, обладающая особой силой, стоящая над другими.
- *Отбой, бито* — 1) ситуация, когда игрок, под которого ходили, покрыл схоженные карты; 2) схоженные и покрывающие карты при такой ситуации; 3) все отыгранные карты к текущему моменту.
- *Погоны* — ситуация, когда последними картами, которыми ходит выигравший, является некозырная шестёрка или две шестёрки. Эти шестёрки кладутся на плечи дураку, и тогда последний называется «дураком с погонами» (или с одним погоном). Такой проигрыш считается более позорным, чем обыкновенный.
- *Патронташ* — ход тремя восьмерками, аналогия с охотничьим патронташем, имеющим три отделения каждое для восьми патронов.
- *Розыгрыш, ничья* — ситуация, когда при завершении партии карт в колоде не осталось и все карты биты. Нет ни победителей, ни проигравших.

Игра в культуре

Игра упоминается в повести Н.В.Гоголя "Пропавшая грамота".

«Ладно! — провизжала одна из ведьм, которую дед почел за старшую над всеми потому, что личина у ней была чуть ли не красивее всех, — шапку отдадим тебе, только не прежде, пока сыграешь с нами три раза в дурня!»
Что прикажешь делать? Козаку сесть с бабами в дурня! Дед отпираться, отпираться, наконец, сел. Принесли карты, замасленные, какими только у нас поповны гадают про женихов. «Слушай же! — залаяла ведьма в другой раз, — если хоть раз выиграешь — твоя шапка; когда же все три раза останешься дурнем, то не прогневайся, не только шапки, может, и света более не увидишь!» — «Сдавай, сдавай, хрычовка! что будет, то будет». Вот и карты розданы. Взял дед свои в руки — смотреть не хочется, такая дрянь: хоть бы на смех один козырь. Из масти десятка самая старшая, пар даже нет; а ведьма все подваливает пятериками. Пришлось остаться дурнем! Только что дед успел остаться дурнем, как со всех сторон заржали, залаяли, захрюкали морды: «дурень! дурень! дурень!» — «Чтоб вы перелопались, дьявольское племя!» — закричал дед, затыкая пальцами себе уши. «Ну, — думает, — ведьма подтасовала; теперь я сам буду сдавать». Сдал. Засветил козыря. Поглядел на карты: масть хоть куда, козыри есть. И сначала дело шло, как нельзя лучше; только ведьма пятерик с королями! У деда на руках одни козыри; не думая, не гадая долго, хватъ королей по усам всех козырями. «Ге, ге! да это не по-козацки! А чем ты кроешь, земляк?» — «Как чем? козырями!» — «Может быть, по-вашему это и козыри, только по-нашему нет!» Глядь — в самом деле простая масть. Что за дьявольщина! Пришлось в другой раз быть дурнем, и чертанье пошло снова драть горло: «дурень, дурень!» — так, что стол дрожал и карты прыгали по столу. Дед разгорячился; сдал в последний раз. Опять идет ладно. Ведьма опять пятерик; дед покрыл и набрал из колоды полную руку козырей. «Козырь!» — вскричал он, ударив по столу картою, так, что ее свернуло коробом; та, не говоря ни слова, покрыла восьмеркою масти. «А чем ты, старый дьявол, бьешь!» Ведьма подняла карту: под нею была простая шестерка. «Вишь, бесовское обморачиванье!» — сказал дед и с досады хватил кулаком, что силы, по столу. К счастью еще, что у ведьмы была плохая масть; у деда, как нарочно, на ту пору пары. Стал набирать карты из колоды, только мочи нет: дрянь такая лезет, что дед и руки опустил. В колоде ни одной карты. Пошел, уже так, не глядя, простою шестеркою; ведьма приняла. «Вот тебе на! это что? э, э, верно, что-нибудь да не так!» Вот, дед карты потихоньку под стол — и перекрестил; глядь — у него на руках туз, король, валет козырей; а он вместо шестерки спустил кралю. «Ну, дурень же я был! дурень же я был! Король козырей! Что! приняла? а? Кошечье отродье!.. А туза не хочешь? Туз! валет!..» Гром пошел по пеклу; ведьму напали корчи, и, откуда ни возьмись — шапка бух деду прямехонько в лицо.

А также в сказке С.Я.Маршака "Кошкин дом".

Козёл: Ты с ума сошла, коза, - Бьёшь десяткою туза!

Коза: Что ворчишь ты, бестолковый? Бью десяткою бубновой. Бубны - козыри у нас.

Козёл: Бубны были в прошлый раз, А теперь наш козырь - крести!

Коза (зевая): Пропади ты с ними вместе! Надоела мне игра, Да и спать давно пора! Нынче за день я устала!..

Козёл: Нет, начнём игру сначала! Кто останется из нас В дураках на этот раз?

Коза: И без карт я это знаю! (подразумевается, что в её глазах муж "упал" до уровня дурака)

Козёл: Эй, потише! Забодаю!

Чемпионы России

- 1996 — Альберт Миннуллин^[4]
- 1997 — Альберт Миннуллин
- 1998 — Валерий Железняков
- 1999 — Булат Батагаев (регулярный чемпионат, суперфинал), Валерий Железняков (матч-реванш)^[5]

Примечания

[1] Правила игры в «Дурака» (<http://durolom.com/pravila-igri-v-duraka.html>)

[2] Стратегия карточной игры в дурака (http://www.gambiter.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=183&Itemid=45)
gambiter.ru, Нестеров И.В

[3] www.durbetsel.ru (<http://www.durbetsel.ru>)

[4] Гроссмейстеры подкидного дурака (<http://kommersant.ru/doc/21092>)

[5] Чемпионаты по дураку (http://bbb.tj/?NASHI_POPULYaRNYE_IGRY:ChEMPIONATY_PO_DURAKU)

Золе

Золе	
	
Кол-во игроков	3-5
Возраст	10+
Время установки	Около 15 секунд
Длительность партии	1-2 минуты
Сложность правил	Средняя
Уровень стратегии	Средняя
Влияние случайности	Высокая
Необходимые навыки	Память, Логическое мышление, Теория вероятностей, Тактика

Золе (латыш. *zole* (подошва)) — карточная игра со взятками, наиболее популярная и распространенная в Латвии. Проводятся соревнования и чемпионаты начиная с районных уровней и заканчивая республиканскими.^{[1] [2] [3]}

Цель игры

Играя против остальных двух участников набрать на взятках более половины очков (то есть минимум 61 очко из 120 возможных).

Колода для игры

Игра ведется колодой из 26 карт - все масти от туза до девятки включительно, плюс бубновые восьмерка и семерка. Козыри фиксированные: самый старший козырь - крестовая дама, затем пиковая, червовая и бубновая, затем валеты в том же порядке, а затем остальные бубны - туз, десятка, король, девятка, восьмерка и семерка. Старшинство карт в мастях - туз, десятка, король, девятка. Очковые достоинства карт: тузы - 11 очков, десятки - 10 очков, короли - 4 очка, дамы - 3 и валеты - 2. Остальные карты очков не имеют.

Старшинство	Козырь	
1	Крестовая Дама	♣Q
2	Пиковая Дама	♠Q
3	Червовая Дама	♥Q
4	Бубновая Дама	♦Q
5	Крестовый Валет	♣J
6	Пиковый Валет	♠J
7	Червовый Валет	♥J
8	Бубновый Валет	♦J
9	Бубновый Туз	♦A
10	Бубновая десятка	♦10
11	Бубновый Король	♦K
12	Бубновая девятка	♦9
13	Бубновая восьмерка	♦8
14	Бубновая семерка	♦7

Раздача

Тасующий перетасовывает колоду и дает сдвинуть игроку, сидящему справа. Затем раздает игрокам по 4 карты, начиная с игрока, сидящего слева. После этого кладет 2 карты в прикуп и снова раздает по 4 карты игрокам. Раздача происходит по очереди, независимо от результата предыдущей партии.

Торговля

Игрок, сидящий слева от раздающего (первая рука) после просмотра своих карт говорит "беру", если он решает играть игру или "мимо", если он пасует. В случае паса, слово переходит ко второй руке, а в случае паса второй руки, к третьей. Игрок, сказавший "беру" берет две карты из прикупа никому не показывая и сбрасывает две ненужных карты также ни кому не показывая. Очки этих двух карт будут учитываться при подсчете очков у играющего. Играющий называется "большой"(латыш. *Lielais*), его противники "маленькими"(латыш. *Mazais*). Взятки "маленьких" при подсчете очков суммируются.

Игра

Независимо от результатов торговли первый ход всегда делает первая рука. На масть надо всегда сбрасывать масть, при её отсутствии можно положить как козыря, так и любую другую масть. На козыря всегда необходимо класть козыря, при его отсутствии любую масть. Следует помнить, что дамы и валеты всегда козыри и не входят соответственно в крестовую, пиковую и червовую масти. Любой козырь перебивает любую карту в обычной (не козырной) масти. Взятку берет положивший старшую карту. Он же делает следующий ход. После розыгрыша всех восьми взяток подсчитываются очки.

Подсчет очков и запись

Если "большой" набирает 61-90 очка, то он выигрывает простую игру. На каждого "маленького" пишется по минус 1 очку, "большой" с каждого получает по плюс 1 очку. Если "большой" набрал 91 очка и более, то "маленькие" остаются "в янках" (0-30 очков), и "большой" пишет на каждого по минус 2 очка, а себе по плюс 2 с каждого. И наконец, если "маленькие" не взяли ни одной взятки, то "большой" пишет им по минус 3 очка на каждого, а себе по плюс 3 с каждого. Если "большой" набирает менее 61 очка, то он проигрывает и пишет на маленьких по плюс 2 очка, а себе соответственно по минус 2 с каждого, если он набирает менее 31 очка, то он остается "в янках" и пишет "маленьким по плюс 3 очка каждому, а себе по минус 3 с каждого, наконец, если "большой" не взял ни одной взятки, то он пишет "маленьким" по плюс 4 очка, а себе по минус 4 с каждого. Таким образом в записи всегда сумма положительных очков равна сумме отрицательных.

Золе

Если при торговле игрок видит у себя очень сильную карту, то он может вместо "беру" сказать "Золе". Это значит, что он обязуется, не беря прикуп выиграть игру, то есть набрать 61 и более очков. В этом случае две карты прикупа не вскрывая передаются "маленьким" и будут учитываться при подсчете их очков. В остальном игра проходит как обычная. При выигранной "Золе" "большой" пишет на "маленьких" по минус 5 очков, а себе по плюс 5 с каждого, при "Золе в янках" по минус 6, а себе по плюс 6 с каждого и при "Золе без взяток" по минус 7 на каждого и себе по плюс 7 с каждого. При проигрыше "Золе" "большой" пишет на "маленьких" по плюс 6, при проигрыше "Золе в янках" по плюс 7 и при проигрыше "Золе без взяток" по плюс 8, а себе соответствующие минусы.

Малая Золе

Перед началом игры игроки договариваются, играют они или нет с "малой золе". Если играют, то игрок, при своем слове, имеющий очень слабую карту может объявить "Малую золе". Это значит, что он обязуется не взять ни одной взятки. Прикуп не смотря убирается, и партия играется по обычным правилам. Если играющий не возьмет ни одной взятки, то он пишет на противников по минус 6 на каждого, а если играющий возьмет хоть одну взятку, то он пишет на противников по плюс 7 на каждого. Себе соответствующее количество плюсов или минусов.

Общий пас

Перед началом игры играющие договариваются как они будут играть в случае общего паса. Существует два варианта игры "Золе" при общем паса: - "игра со столом" и "игра с пулей".

Игра со столом

Если все игроки сказали пас, то поочередно по одной вскрываются карты прикупа. На каждую карту прикупа игроки по очереди (согласно руке), кладут свою карту по общим правилам "Золе". Взятку забирает игрок, у которого старшая карта (или взятка остается у стола если карта стола старше). Затем разыгрываются карты игроков. Игрок, набравший больше всех взяток проигрывает как "большой" одинарную игру (по плюс 2 очка каждому сопернику, себе по минус 2 очка с каждого). При равенстве взяток у игроков, проигрывает тот, у кого набрано во взятках больше очков.

Игра с пулей

Если все игроки сказали пас, то пишется общая "пуля". Если следующий круг опять будет общий пас, то пишется вторая "пуля" и т.д. Если имеется хоть одна "пуля", то при очередной игре в случае выигрыша "большого", одна "пуля" списывается, а на проигравших "маленьких" добавляется по минус 1 очку (себе по плюс 1 очку с каждого) по сравнению с игрой без "пули". Если же при наличии хоть одной "пули" большой проигрывает, то общая "пуля" не списывается, а вдобавок к проигранным очкам "большой" получает персональную "пулю". Если имеются в наличии как общие "пули", так и персональные, то игроки не имеющие персональную "пулю" в первую очередь списывают общие, а игроки, имеющие персональные "пули" в первую очередь списывают персональные. Если игрок закрывает свою "пулю", то дополнительных очков он не получает, а если игрок закрывает чужую персональную "пулю" (общих уже не осталось), то на того игрока, чью пулю он закрыл пишет дополнительно минус 3 очка, а себе дополнительно плюс 3. Списывание и запись "пуль" происходит только при простых играх, при "Золе" или "Малой Золе" наличие пуль не учитывается при подсчете и никаких дополнительных бонусов или штрафов игроки не получают.

При любительской игре продолжительность игры определяется только договоренностью участников. При проведении турниров обычно устанавливается продолжительность игры по времени.

Публикации

- Колбергс, Андрис (1996), *«Золите в Латвии и в мире»*, Рига, LV: Верманский парк, ISBN 9984-08-004-8
- Ласкер, Эммануэль (1931/1991), *«Карточные игры»*, Рига, LV: Атбалсс, ISBN 5-87434-003-3, ISSN 5-89965-059-1^[4]

Примечания

[1] В Латвии пройдет чемпионат по "Золе" (<http://rus.delfi.lv/archive/article.php?id=6952386>)

[2] Список всех турниров по "Золе" за 2011 год (<http://www.zolei.lv/>)

[3] Турниры 2010 года по "Золе" в Ирландии среди постоянных жителей-латвийцев (<http://baltic-ireland.ie/2010/05/14908/>)

[4] <http://worldcat.org/issn/5-89965-059-1>

Канаста

Канаста (от исп. *canasta* — корзинка) — карточная игра, зародившаяся в начале XX века в Южной Америке, предположительно в Уругвае. В 50-е годы игра проникла в США, где стала популярной, а после уже попала в Европу. Существует несколько вариантов канасты, наиболее распространёнными из которых являются два — классическая канаста и американская канаста.

Обычно в канасту играют вчетвером, пара на пару, хотя существуют возможность игры вдвоём, втроём (каждый за себя) и вшестером (три пары). Для игры используются две полные колоды с джокерами. Смысл игры состоит в накоплении на руках и последующей выкладке на стол комбинаций карт. Комбинациями в канасте считаются сочетания карт одного ранга — три и более (три девятки, четыре дамы и т.д.), которые могут быть дополнены двойками и джокерами, которые в этой игре имеют особое значение, причём количество двоек и джокеров в комбинации не должно превышать половины (например, допустима комбинация две пятёрки и джокер, но не допустима пятёрка и два джокера). Игра состоит из нескольких розыгрышей, целью которых является получение наибольшего числа очков за выложенные на стол комбинации. Для окончания розыгрыша нужно, чтобы один из игроков сбросил все карты при наличии в своей выкладке или выкладке партнёра комбинации из семи карт, которая и называется канастой.



Игра в канасту. Колода и заблокированный банк

Классическая канаста

В самом начале сдающий определяется по жребию, в дальнейшем сдают по очереди. При игре вчетвером сдаётся по 12 карт (втроём — по 13, вдвоём — по 15). Ещё одна карта кладётся лицом вверх рядом с колодой, образуя начало банка. Начальной картой не могут быть джокеры, двойки и тройки, которые должны быть заменены на любую другую карту из колоды.

Карты оцениваются следующим образом: чёрные тройки и карты от четвёрки до семёрки — по 5 очков, от восьмёрки до короля — по 10 очков, двойки и тузы — по 20 очков, джокеры — по 50 очков. Красные тройки не участвуют в игре и при попадании на руки должны быть сразу же обменены на другие карты из колоды. В конце розыгрыша каждая красная тройка приносит 100 плюсовых очков в случае, если пара игроков закрывается первой, то есть выигрывает розыгрыш (не обязательно, что при выигрыше партнёрами будет набрано большее число очков, нежели у соперников), или 100 минусовых очков в случае проигрыша розыгрыша. Четыре красные тройки дадут 800 плюсовых или минусовых очков. Игра ведётся до 5000 очков (или до 7000).

Игру начинает игрок, сидящий по левую руку от сдающего. Он должен взять одну карту из колоды, решить, выкладывать или нет комбинацию на стол, если таковая имеется на руках, дополнить или нет выкладку партнёра, и сбросить одну карту в банк. После сброса карты в банк выкладывать карты нельзя, ход переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Для выкладки первоначальной комбинаций предъявляется требование необходимого числа очков в этой комбинации, которые ужесточаются по ходу игры. Так, если на счету партнёров от 0 до 1495 очков, то в начальной выкладке должно быть как минимум 50 очков, от 1500 до 2995 — 90 очков, от 3000 — 120 очков (при игре до 7000 очков эти требования меняются незначительно: 0—1495 — 50 очков, 1500—2995 — 70 очков, 3000—4995 — 90 очков, 4500 и больше — 120 очков). Если у партнеров отрицательное число очков, то для первой выкладки достаточно предъявить 15 очков, чему удовлетворяет любая комбинация. Если на руках есть канаста, то её разрешается выложить в любом случае, даже без

выполнения условия наличия определённого числа очков. Комбинации на руках можно удерживать для того, чтобы выйти за одну выкладку, что даёт дополнительные очки. Выйти имеет право только тот игрок, у которого (или у его напарника) есть в выкладке канаста. В противном случае, если у него осталась на руках одна карта, он не сбрасывает её в банк, а пропускает ход.

Канаста может быть «чистой» (или красной) или «грязной» (или чёрной). В «чистой» канасте семь или более карт одинакового ранга без джокеров. В «грязной» канасте могут присутствовать двойки или джокеры, количеством не более половины. Для удобства подсчёта карты «чистой» и «грязной» канаст складываются стопкой, чтобы показать, что комбинация закрыта, с верхней красной или чёрной картами. В дальнейшем к канасте разрешено добавлять карты, причём добавление двойки или джокера к «чистой» канасте сразу же превращает её в «грязную».

Карты также можно брать из банка. Для этого требуется, чтобы на руках были две карты того же ранга, что и верхняя в банке, если банк заблокирован или на столе была выкладка из карт того же ранга, если банк не заблокирован. Взяв верхнюю карту из банка и сделав выкладку, удовлетворяющую минимальным требованиям, если она начальная, игрок забирает и все остальные карты из банка. Банк блокируется, если в нём есть хотя бы одна двойка или джокер. Чтобы показать, что банк заблокирован, блокирующая карта кладётся перпендикулярно остальным. Чёрные тройки также блокируют банк, но только для следующего игрока. Это делается, чтобы оставить возможность взятия банка для своего напарника, чтобы в свой ход игрок соперника не мог взять банк. В самом начале розыгрыша банк заблокирован.

Чёрные тройки разрешается также выкладывать на стол в виде комбинации из трёх или четырёх карт. Допустимо это только при сбросе с руки всех карт. Каждая чёрная тройка оценивается в 5 очков.

Подсчёт очков

По окончании розыгрыша, когда один из игроков сбросил свои карты (вышел) при наличии канасты в выкладке у него или его напарника, производится подсчёт очков. Все карты, оставшиеся на руках засчитываются в минус. Если к моменту окончания розыгрыша у соперников нет в выкладке ни одной канасты, то и выложенные карты засчитываются в минус.

- 3♦, 3♥ — по +100 очков в случае выигрыша и по –100 в случае проигрыша (±1000 за четыре красные тройки)
- 3♣, 3♠ — по 5 очков
- 4, 5, 6, 7 — по 5 очков
- 8, 9, 10, В, Д, К — по 10 очков
- Т — 20 очков
- 2 — 20 очков
- джокер — 50 очков

Очки начисляются за следующее:

- за комбинации карт, выложенные на стол:
 - 3♦, 3♥ — по +100 очков в случае выигрыша и по –100 в случае проигрыша (±800 за четыре красные тройки)
 - 3♣, 3♠ — по 5 очков
 - 4, 5, 6, 7 — по 5 очков
 - 8, 9, 10, В, Д, К — по 10 очков
 - Т — 20 очков
 - 2 — 20 очков
 - Джокер — 50 очков
- за выход — 100 очков
- за выход одним ходом — 100 очков дополнительно

- за выход одним ходом с канастой — 100 очков дополнительно
- за «грязную» канасту — 300 очков (плюс номинал каждой карты, если в канасте больше семи карт)
- за «чистую» канасту — 500 очков (плюс номинал каждой карты, если в канасте больше семи карт).

Существующие разновидности классической канасты требуют наличие канасты у каждого из игроков пары, наличия как минимум двух канаст на пару, разрешают при закрытии дать возможность выложить карты (но только все) и напарнику, разрешают не сбрасывать последнюю карту в банк, а доложить к выкладке партнёра, а также существуют некоторые другие условия.

Ссылки

- Правила игры в канасту и ее разновидности: боливия, бразильская канаста, голливудская канаста, джокер, комбо, кубинка, мексиканка, самба, уругвай, чили, ^[1]
- Классическая канаста ^[2]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_kanasta.htm

[2] <http://www.canasta.ru/>

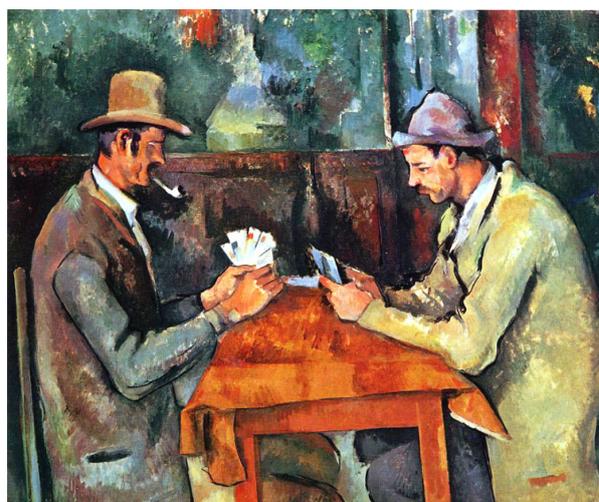
Карточная игра

Карточная игра — игра с применением игровых карт, характеризуется случайным начальным состоянием, для определения которого используется набор (*колода*) карт. Существует также множество наборов карт, созданных под конкретные игры.

Процесс определения начального состояния каждого тура игры называется *раздачей карт* и состоит в раскладывании определенного правилами игры количества карт по определенным местам.

Пример: раздать каждому из игроков по 6 карт *на руки* (то есть чтобы карты каждого игрока были открыты только ему), положить одну карту *в открытую* (открытую для всех) на стол, оставшиеся карты сложить стопкой *в закрытую* (закрытыми для всех).

Важным принципом практически всех карточных игр является случайность порядка карт в колоде. Перед использованием той же колоды в следующей игре карты в ней перемешиваются (*перетасовываются*).



Игра в карты на картине Поля Сезанна

Классификация карточных игр

Обычно карточные игры подразделяют на

- семейные или *народные*: эти игры имеют несложные правила, доступны для всех возрастов:
 - домино
 - сундучки
 - дурак
 - мавр, он же 101
 - пьяница
 - девятка и др.
- *коммерческие* (выигрыш в них зависит от умения игрока):
 - бридж
 - преферанс
 - вист
 - винт
 - мушка
 - кинг (дамский преферанс)
 - тысяча

Многие коммерческие игры очень сложны, по ним выходят отдельные справочники. Единственной из официально признанных спортивной карточной игрой в мире является бридж.

- *азартные* (выигрыш или проигрыш зависит только от случая) и почти не зависит от умения игрока. Поэтому наиболее важным становится расчёт вероятностей.
 - Покер (фактически коммерческая игра, но традиционно считается азартной, что неверно)
 - Блэкджек
 - Сека
 - Бура
 - Очко
 - Трына
 - Баккара
 - Пьяница
 - Экарте
 - Макао
 - Фараон и др.

Такую классификацию даёт Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона, и др. источники. Кроме этого игры делятся на современные и архаичные (ломбер, он же возглавляет группу ломберных игр; *Campis*). Одни из них азартные, другие коммерческие. Запреты на азартные игры появились впервые еще в XVII веке. В 1873 году были запрещены все игорные дома в Европе, кроме Монако. В 1761 г. Екатерина II установила разницу между коммерческими и азартными, и запретила вторые.

Ещё одна классификация делит игры на:

- игры на скидывание карт (мавр, домино, лесенка, кун-кин);
- игры на скидывание карт и на отбой или только на отбой (разные виды дурака)
- игры на набор взяток (коммерческий вариант экарте, бриск);
- игры на набор очков во взятках (кончинка, бура, козёл);
- игры на старшинство комбинаций (покер, макао); и т. д.

В XIX веке в России самой сложной игрой считалась винт, в Европе — ломбер. При Екатерине II азартными считались банк, фаро, квинтич, коммерческими — ломбер, кадрилья, пикет, контра, памфил (разновидность

мушки). В конце 19 в. популярными из азартных стали штосс, баккара, виктория, макао.

Коммерческие игры обычно разыгрываются долго, порой по несколько часов. Часто их цель — занять время, как, например, используется кинг в поездах. Азартные же игры обязательно быстрые, поскольку их цель — как можно быстрее выиграть, и как можно больше. Вот как описывается простейшая игра у Сервантеса в «Назидательных новеллах»: «Давай сыграем, — говорит один бродяга, — правила простые: я перемешиваю колоду, затем тянем по одной карте, ты и я, у кого карта больше, тот и выиграл.

Кроме того, есть игры, где важно не только то, чтобы получить сильные карты, но еще и выдержать торг. Это, например, покер и сека. В них, набрав какую-либо комбинацию, игроки начинают торговаться. Перед тем поставлена первоначальная ставка. Затем ставки наращивают. Тот, чья очередь, увеличивает ставку, следующий увеличивает еще, и т. д. Например, начальная ставка — 10. Первый говорит: «Ставлю 15». Следующий: «Ставлю 20». В любой момент любой игрок может предложить вскрыться, поставив последнюю названную сумму («Вскрываюсь за 20»). Тогда все вскрываются и сверяют карты. В ходе торга любой может спастись, сбросить карты, не показывая их. И, наконец, при отсутствии сильных карт, игрок может рискнуть, пойти на блеф, то есть поставить, например, сразу 100. Если при этом все спасуют, он выигрывает, не показывая своих карт. Однако, при этом кто-нибудь может сказать: «Вскрываюсь за сто», и тогда придется сравнивать карты, по крайней мере этим двоим игрокам. Результат будет зависеть от карт.

Также существуют игры, в которых игральные карты располагают на клетках игрового поля открыто и перемещают как в шахматах, но играют согласно правилам традиционных карточных игр. Например, применяют правила игры в дурака, но перемещают карты по клеткам поля как шахматных ферзей или королей. [1]

– В некоторых компьютерных играх используется симуляция бросания многогранного «кубика» (традиция идущая от настольных игр Dungeons & Dragons с бросанием кубика). – Но есть игры, в которых вместо бросания «кубика» используется симуляция тасования специальной колоды карт. Например, в серии игр Демидурги (Демидурги и Демидурги II) игрок перед магическим поединком составляет собственную колоду из доступных ему заклинаний.

Произведения о картах, играх, игроках и шулерстве

Литература

- Достоевский Ф. М., «Игрок». Роман, подробно описана игра в рулетку в казино на одном из немецких курортов и судьбы игроков.
- Гоголь Н. В., «Игроки». Пьеса.
- Пушкин А. С., «Пиковая дама».
- Хосе Хоакин Фернандес де Лисарди. «Перрикильо Сарньенто». Плутовской роман.
- Матео Алеман. «Гусман де Альфараче». Плутовской роман.
- Сервантес Сааведра, Мигель де. «Ринконете и Кортадильо». Новелла. Упоминается игра в «двадцать одно».
- Ларионова, Ольга Николаевна. «Чакра Кентавра». Игра-гадание многократно через всё произведение.
- Бас, Хуан. «Таверна трех обезьян». Роман.
- Тубакс, Григорий. «Самрис». Роман — карточная игра.
- Самуил Маршак, Происшествие в карточном домике, Художественная литература, 1968
- Алиса в стране чудес
- Андреев Л. Н., «Большой шлем». Рассказ.

Фильмы

- 1896 — Партия в карты / *Une partie de cartes*
- 1989 — Катала
- 1991 — Номер «люкс» для генерала с девочкой
- 1994 — Мэверик / *Maverick*
- 1998 — Шулера / *Rounders*
- 2007 — Русская игра
- 2008 — Двадцать одно / *21*

Примечания

[1] <http://www.cardgameopen.64g.ru>



Литература

- «Винт». Сост. М. Шевляковский, Новосибирск, 1991
- «Коммерческие карточные игры». Сост. М. Шевляковский, Новосибирск, 1991.
- «Коммерческие карточные игры». — СПб.: «ИнКА»; «ЭКИП», 1992. — С. 192. — ISBN 5879960013
- Лесной Д. С. «Игорный дом». Энциклопедия, Вильнюс, М., 1994.
- Мальшинский А.П. Московские игроки. 1795-1805 гг. // Исторический вестник, 1891. — Т. 45. - № 7. — С. 108-124. (http://www.memoirs.ru/rarhtml/Malsinsk_IV91_7.htm)
- Розалиев, Н.Ю. «Карточные игры для дома и казино». — М.: Гранд, 1998-1999. — С. 384. — ISBN 5818300145
- Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона, том 28, стр. 631, изд 1890 г. или репринтное 1991.

Ссылки

- Карточные игры (более четырехсот) в библиотеке карточных игр Александра Конюхова (http://www.durbetsel.ru/0_games.htm)
- Карточная игра в общественном быту России (конец XVI — начало XIX вв.) (http://ostrog.ucoz.ru/publikacii_2/4_75.htm). В. В. Шевцов. Материалы конференции.
- Карточные игры (<http://cardzone.ru>) Коллекция разнообразных карточных игр и их подробное описание
- Карточные игры: Правила (<http://www.cardgames.net.ru/>)

Карточная масть

Карточная масть — это одна из нескольких категорий, на которые делятся карты в колоде. Чаще всего каждая карта имеет один из нескольких символов, показывающих, к какой масти она относится. В качестве альтернативы или в дополнение масть может выделяться отдельным цветом при печати карт. Большинство карточных колод устанавливают также *ранг* каждой карты, и могут содержать специальные карты в колоде, которые не имеют масти, чаще всего их называют джокерами.



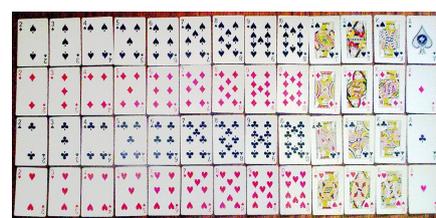
Традиционные западные игральные карты

С XIV века, когда появились игральные карты, и по настоящее время в Европе использовались различные типы колод. И сейчас в разных регионах применяются разные типы колод, но почти все они имеют следующие общие характеристики:

- Во всех колодах используются ровно четыре масти (иногда плюс несколько карт без масти).
- Цифры и другие символы указывают, какие карты внутри масти «старше», «выше» или «более значимы», чем другие, в то же время никакого упорядочения между мастями нет.
- Для каждого ранга внутри любой масти существует ровно одна карта.

Разница между европейскими колодами состоит, в основном, в количестве карт каждой масти, например:

- **13** в самой распространённой французской колоде,
- **14** в игре «французский таро»,
- **8** в некоторых играх в Германии и Австрии,
- **10** в Испании и Италии,
- **5** в венгерских иллюстрированных картах Таро, плюс включение или исключение дополнительных серий из (обычно) **21** нумерованных карт, известных как таро или козыри. Иногда их считают как пятую масть, но более правильно их следует рассматривать как группу специальных карт без масти, чтобы определить то, что известно как колода Таро.



Комплект из 52 игровых карт.

- Масти испанской колоды являются самыми древними мастями, используемыми в картах Таро для гадания, эти масти нашли в старых сохранившихся колодах.
- Масти французской колоды стали популярными в основном из-за того, что карты с этими мастями были дешевле в изготовлении. Традиционные масти требовали изготовления гравюр на дереве для каждой карты, а в французских мастях большая часть карт содержала только «значки», которые можно изготовить через трафареты. Только «старшие» карты с человеческими фигурами требовали изготовления гравюр при печатании.
- Масти во всех четырёх основных европейских колодах — итало-испанской, латинской-Таро, немецкой и французской — первоначально приравнивались к четырём основным феодальным классам: военные, духовенство, купечество и крестьянство.

В нижеследующей таблице представлены эквиваленты между различными названиями и образцами, используемыми для мастей в традиционных колодах в различных частях Европы. Все особенности каждой страны показать не удалось (например, во Франции и Дании в колоде Таро 78 карт, но они используют знакомые червы, бубны, пики и трефы), но французская колода известна во всех странах, и именно она используется в распространённых играх типа бриджа.

Четыре стандартных символа мастей впервые были использованы на французских игральных картах, сделанных в Руане и Лионе в XV в., примерно в то время, когда началось массовое производство игровых карт методом ксилографии.

Трефы называют также **клевера** или **цветы**. Значок трэф, как считается, произошёл от немецкой масти жёлудей.^[1]

В Германии пики были символом, связанным с лезвием лопаты. Английский термин «spade» изначально не относился к инструменту (лопате), а произошёл от итальянского слова *spada* = меч, от названия итало-испанской масти. Позже символ был заменён на лопату, чтобы избежать путаницы. В Германии и Голландии масть называлась соответственно *Schüppen* и *schoppen* (ковш). В некоторых районах Англии, например, в Западном Мидланде, масть иногда называется «*капустка*» или «*капустный лист*», что указывает на прямую связь с немецким названием масти «листья».

Таблица перевода

Традиционные западные игральные карты				
Национальная культура	Масть			
Французская колода ^[2]	Червы (♥) <i>(Hearts, Cœurs, Copas, Corazones, Herz, Hjärter, Srdce, Hjarta, Harten, Cuori, Co)</i>	Бубны (♦) <i>(Diamonds, Carreaux, Diamantes, Kára, Karo, Ouros, Ruter, Squares, Tigull, Ruiten, Quadri, Rô)</i>	Трефы (♣) <i>(Clubs, Clovers, Klöver, Kreuz, Kříže, Paus, Tréboles, Trèfles, Lauf, Klaveren, Fiori, Chuòñ)</i>	Пи́ки (♠) <i>(Spades, Espadas, Listy/Piky, Picas, Pik, Pikes, Piques, Spader, Spadi, Schoppen, Picche, Bích)</i>
Немецкая колода ^[3]	Сердца (<i>Herz</i>) 	Бубенцы (<i>Schellen, Kule</i>) 	Жёлуди (<i>Eichel, Žaludy</i>) 	Листья, трава или зелень (<i>Laub, Gras, Blau, Grün, Blatt, Zelený</i>) 

Швейцарская колода	Розы (<i>Rosen</i>) 	Бубенцы (<i>Schellen</i>) 	Жёлуди (<i>Eicheln</i>) 	Щиты (<i>Schilten</i>) 
Итало-испанская или латинская колода [4] (Показаны знаки из Пьяченцы.) [5]	Кубки (<i>Coppe / Copas</i>) 	Монеты (<i>Denari / Oros</i>) 	Палицы Палицы (<i>Bastoni / Bastos</i>) 	Мечи (<i>Spade / Espadas</i>) 
Испанская колода [6]	Кубки (<i>Copas</i>) 	Монеты (<i>Oros</i>) 	Палицы (<i>Bastos</i>) 	Мечи (<i>Espadas</i>) 
Североитальянская колода	Кубки (<i>Coppe / Copas</i>) 	Монеты (<i>Denari / Oros</i>) 	Палицы (<i>Bastoni / Bastos</i>) 	Мечи (<i>Spade / Espadas</i>) 
Карты Таро (Марсельское Таро/Таро Райдера — Уэйта) [7]	Кубки	Пентаграммы, Монеты, Кольца или Диски	Жезлы, Палицы, Пуговицы или Посохи	Мечи
Феодалный класс/каста	Духовенство	Купечество	Крестьянство	Военные
Стихия [8]	Вода	Земля	Огонь	Воздух
Распространённая ассоциация	Любовь или романтика	Богатство или сокровища	Государство, работа, служба; тюрьма	Ссоры
Использование в карточных гаданиях	Любовь, эмоции или духовность.	Материальные ценности и физическое благополучие.	Интерпретации варьируются. Чаще всего указывает на мудрость, трудолюбие и творческий энтузиазм, однако в некоторых системах ассоциируется с войной.	Несчастья и проблемы.
Чёрные символы Юникода (с HTML именами)	♥ U+2665 (♥)	♦ U+2666 (♦)	♣ U+2663 (♣)	♠ U+2660 (♠)
Белые символы Юникода	♡ U+2661	◇ U+2662	♧ U+2667	♨ U+2664
Албанская				Maçet/Macet — кошки
Армянская	♥ Սիրտ (sirt, sird) — сердце; Փոսիկ (p ^h osik, posig) — ямка	♦ Ագուր (aguř, akur) — алмаз; Բարփինջ (k ^h ærp ^h indʒ, k ^h arp ^h intʃ) — кирпич	♣ Խաչ (xaç) — крест	♠ Ագրավ (agrav, akřav) — ворона; Ղաթ (kař) — гар(барр)

Афганская	♥ لال (lal) — рубин	♦ خشت (khesht) — кирпич	♣ پشه (pasha) — комар	♠ قره (qara)
Бенгальская	Horoton	Ruiton	Chiriton	Ishkaron
Болгарская	<i>Kyna</i>	<i>Karo</i>	<i>Спатия</i> или <i>Трефа</i> — французская транскрипция	<i>Пика</i> — французская транскрипция
Венгерская	kőr	káró	treff	pikk — французская транскрипция
Вьетнамская	Cơ	Rô	Chuồn	Bích
Германская	Herz — сердца	Каго или <i>Eckstein</i> — ромбы или угловые камни	Kreuz или Treff — кресты	Pik — пики, копья (в Швейцарии <i>Schaufel</i> — лопата)
Греческая	Κούπες (Coupes) — кубки	Καρό (Caro) — квадратная сетка	Σπαθιά (Spathia) — мечи	Μλαστούνια (Bastounia) — трости
Датская	♥ Hjerter (всегда во множественном числе)	♦ Ruder	♣ Klør	♠ Spar
Еврейская (всегда в единственном числе)	לב (Lev, сердце)	יהלום (Yahalom, алмаз); также מעין Meu'yan, ромб	תלתן (Tiltan, клевер)	עלה (Ale, лист)
Индонезийская	Hati — Любовь	Tahu — Тофу или Wajik — Рисовый торт	Keriting — Волнистый или Cengkir — Клевер	Sekor — лопата
Исландская	Hjarta	Tígull — черепица, половая плитка	Lauf — листья	Spaði
Испанская	Corazones — сердца	Diamantes — алмазы	Tréboles — клевер	Picas — пики, копья
Итальянская	Cuori — сердца	Quadri — квадраты	Fiori — цветы	Picche — пики, копья
Китайская	紅心 — Красное сердце	方塊 — Квадрат или 階磚 — Кирпич	梅花 — слива	黑桃- Чёрный персик или 葵扇 традиционный веер такой формы из засушенных растений.
Латвийская	Ercens	Kāravš	Kreicis	Pīķis
Литовская	Širdys — сердца	Būgnai — барабаны	Kryžliai — кресты	Vynai — Вина
Македонская	Срце — сердце (всегда в единственном числе)	Баклава (<i>Пахлава</i> , из-за её формы) или Каго (от нем. <i>Karo</i> / фр. <i>Carreau</i>)	Детелина — клевер (всегда в единственном числе)	Лист (всегда в единственном числе)
Нидерландская	Harten — сердца	Ruiten — Ромбы (Во Фландрии их иногда называют <i>Koeken</i> : Печенье)	Klaveren — Клевер	Schoppen — Лопаты
Норвежская (всегда во множественном числе)	Hjerter — сердца	Ruter — квадраты	Kløver — клевер	Spar — лопаты
Персидская (всегда в единственном числе)	دل — Сердце	خشت — Саман	گشنیز — Кориандр	اسپیک или اسپیک
Польская	Kier — французская транскрипция, или <i>Serce</i> — сердце, или <i>Czerwien</i> — краснота, красный цвет	Karo — французская транскрипция, или <i>Dzwonek</i> — звонок	Trefl — французская транскрипция, или <i>Żołądź</i> — жёлудь	Pik -французская транскрипция, или <i>Wino</i> — вино
Португальская	Coras — кубки	Ouros — золотые монеты	Paus — посохи, палицы	Espadas — мечи

Румынская	Roşu — красный или inimă — сердца	Caro или <i>Romb</i>	Treflă — клевер	Înimă neagră — Чёрное сердце или <i>Pică</i> — пики, копия
Русская	<i>Черви, червы</i> (от: червонный — красный или золотой)	<i>Бубны</i> или <i>Буби</i> (от: бубенцы, бубенчики)	<i>Трефы</i> (французская транскрипция) или <i>крести</i> (от: кресты)	<i>Пики</i> (одновременно и французская транскрипция, и от оружия: пики, это слово заимствовано независимо), так же в некоторых областях (Рязанской, Владимирской) <i>Вини</i> (от формы, похожей на виноградные листья).
Тайская	โพธิ์แดง — Красные листья Бодхи	ข้าวหลามตัด — Ромб	ดอกจิก — клевер	โพธิ์ดำ — Чёрные листья Бодхи
Турецкая	кура — кубки (первоначально кубок)	Каго — квадраты, соты	Sinek — мухи (первоначально только муха)	Maşa — пики, копия
Украинская	укр. <i>Чирва</i>	укр. <i>Бубна</i> ; иногда укр. <i>Дзвінка</i> (от укр. <i>дзвін</i> — бубенцы)	укр. <i>Жир</i> ; укр. <i>Трефа</i> ; укр. <i>Хрест</i>	укр. <i>Вино</i> ; укр. <i>Піка</i>
Финская	Hertta — сердце	Ruutu — квадраты, черепица	Risti — кресты	Pata — горшок
Французская	Cœur — сердце	Carreau — квадраты, соты	trèfle Клевер	Pique — пики, копия
Чешская	Srdce	Kára	Kříže — Кресты	Piky
Шведская	Hjärtar — сердца	Ruter — квадраты	Klöver — клевер	Spader — пики
Эстонская	Ärtu (сердца)	Ruutu (бриллианты)	Risti (кресты)	Poti (ковши)
Японская	ハート (hāto: сердца)	ダイヤ (daiya: алмазы)	クラブ (kurabu: палицы) or クローバー (kurōbā: клевер)	スペード (supēdo: пики)

Козыри

В популярной и большой категории карточных игр со взятками, традиционно называемых играми в стиле «вист», хотя самым известным примером является бридж, одна из мастей в каждом коне игры назначается **козырем**. Все карты козырной масти получают ранг выше остальных некозырных мастей и автоматически превалируют над ними, уступая только старшим козырям, борющимся за взятку.

Особые масти

В некоторых играх одна или более мастей являются особыми или отличаются от остальных. Простой пример — игра «Пики», в которой пиковая масть всегда является козырем.

Более сложный пример — игра «Черви», в которой игрок должен избегать взятков, содержащих червовую масть. В распространённых правилах игры «Черви» (правила слегка варьируются) дама пик и две трефы (иногда также бубновый валет) обладают особым свойством, в результате все четыре масти имеют различную стратегическую стоимость.

Также нетривиальный пример — игра «Козёл», где к особой козырной масти относятся не только все трефы, но и валеты и дамы всех мастей, причём порядок старшинства карт козырной масти немного отличается от такового для некозырной масти. Таким образом, из 36 карт обычные масти имеют по 7 карт, а козырная — 15 карт.

Старшинство мастей

В некоторых играх правила устанавливают старшинство мастей. Примером являются игры с торгом, типа бриджа, потому что если один игрок обещает сделать определённое число взяток на червах, а другой — такое же количество взяток на бубнах, то должен существовать механизм выбора предпочтения.

Поскольку нет стандартного правила упорядочения мастей, то в каждой игре, где есть такая необходимость, делаются свои соглашения. Однако, распространённость бриджа создаёт предпосылки для того, чтобы его упорядоченность *de facto* стала стандартом. Типичное упорядочение мастей (от старшей к младшей) такое:

В самых распространенных в России карточных играх со взятками ранги мастей такие:

- Преферанс: черви, бубны, трефы, пики; старше червей — бескозырка. Используется только для торга, никаких козырей на этом этапе игры нет.
- Бридж (для торга и подсчёта очков) и иногда в покере: пики, черви, бубны, трефы
- Козёл (касается только дам и валетов) — трефы, пики, черви, бубны
- «500»: черви, бубны, трефы, пики (для торга и подсчёта очков)
- «Девяносто девять»: трефы, черви, пики, бубны (предположительно, используется мнемоника, поскольку масти в таком порядке состоят из 3, 2, 1, 0 долей соответственно)
- Скат или «Sheepshead» (бараньи головы): трефы, пики, черви, бубны (для торга и в игре, для определения, какой Джек старше)
- «Большая двойка»: пики, черви, трефы, бубны (поочерёдные цвета)

Использование в метафорах

- В некоторых карточных играх карточные масти имеют порядок старшинства: трефы (самый низкий) — бубны — черви — пики (самый высокий). Это привело к выражению «в пиках», используемое в значении «больше, чем ожидалось, в изобилии, очень много».^[9]
- Многие выражения появились из бриджа и ему подобных игр, например, «сильная масть» (используется для ссылки на любую сферу человеческого достоинства) и «следовать за мастью» (в смысле «идти вместе с толпой»).
- Осведомлённость о масти бубен привела к тому, что слово «бубна» стало иметь смысл ромба или квадрата, стоящего углом, и к появлению выражения «бейсбольная бубна» (для обозначения бейсбольного поля).

Примечания

[1] Четыре короля в колоде карт (<http://www.snopes.com/history/world/cardking.asp>)

[2] Французские масти являются международным стандартом, даже в странах с другими традиционными мастями.

[3] Популярность этих «немецких» мастей зависит от региона и от игры; обычно они используются только в колодах из 32 карт для ската или дурака; в колоде для немецкого бриджа (с 52 картами) обычно используются международные французские масти.

[4] В испано-говорящих странах названия мастей варьируются. В странах Латинской Америки часто используются классические французские масти.

[5] Чаше всего в Италии используется набор знаков из Пьяченцы, но в некоторых регионах набор символов отличается от него. Для исчерпывающего обзора см. эту ссылку (http://it.wikipedia.org/w/index.php?title=Carta_da_gioco&oldid=30127507#Italiane) на итальянскую Википедию.

[6] PAGAT (<http://www.pagat.com/class/latin.html>)

[7] Большинство «игровых Таро» используют либо французские, либо немецкие масти.

[8] Хотя это наиболее распространённая систематизация, среди экспертов по гаданию мнения о природе стихий по мастям расходятся. Мечи часто связывают с огнём, а посохи с воздухом.

[9] Фразы, выражения, идиомы (<http://www.phrases.org.uk/meanings/in-spades.html>)

Ссылки

- *The Games Journal* article on card decks (<http://www.thegamesjournal.com/articles/GameSystems2.shtml>)
- Playing Card Picture Gallery (http://a_pollett.tripod.com/cardpgal.htm) (warning: Tripod page, popups)
- Stardeck (with rules for 5-suited Poker and Spades) (<http://www.stardeck.com/>)
- Empire Deck (with rules for 5- and 6-suited Rummy and Hearts) (<http://rightfast.com/empire/CAcards.htm>)
- Super-Bridge (<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,759204,00.html>) A reprinted article by Time Magazine from 1938, describing origins of five-suited bridge decks
- the Discordian Tarot (<http://discordia.org.uk/tarot.html>)
- Five Crowns (<http://www.setgame.com/fivecrowns/>), a 5-suits deck
- 5°Dimension (<http://jeudecartes5d.com>), a deck with 5 suits of 16 cards each

Карточные игры со взятками

Карточные игры со взятками — класс карточных игр, в которых контракт состоит из некоторого количества кругов, где разыгрываются взятки. Цель игры в них — набрать оптимальное количество взятков или очков, связанных со взятками. Это наиболее широкая категория, их история восходит к самому зарождению карточных игр в XV веке в Европе^[1].

Правила

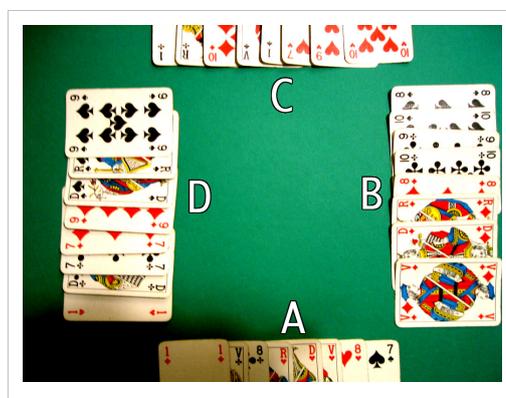
Перед очередным кругом игры раздаётся одинаковое количество карт каждому игроку. Для многих игр со взятками характерны два этапа в каждой игре: торговля за право назначить контракт и розыгрыш^[2].

Торговля (или *аукцион*) — часть розыгрыша, в котором определяется, кто из игроков (или команд) сделав самую высокую заявку получает право на розыгрыш контракта и определение козыря (если это предусмотрено правилами игры).

Розыгрыш состоит из нескольких кругов, где разыгрываются взятки игроков. Под **взяткой** понимаются разные понятия.

- Полный розыгрыш круга, ход картой начинающего игрока и ответ каждого из участников в соответствии с правилами^[3]. Таким образом, если в игре участвуют 3 игрока, взятка состоит из трёх ходов игроков тремя картами. Выигрывает взятку игрок, номинал карты которого во взятке, согласно правилам игры, наивысший.
- Также под взяткой в более общем смысле может пониматься сам факт выигрыша и выигранные карты («игрок получил 6 взятков»)^[4].

Игроки могут выкладывать карты рубашкой вниз на стол, а после розыгрыша взятки выигравший её игрок забирает карты себе (преферанс, тысяча). Если турнир проводится по дубликатной системе (бридж), игроки только показывают противникам номинал карты, оставляя её себе. При этом взятки, которые принадлежат игроку (команде), выкладываются короткой стороной, а принадлежащие противнику — длинной стороной игровой карты к себе^[5].



Пример розыгрыша взятки в белоте. В начале розыгрыша и после первой взятки.

При розыгрыше взятки в соответствии с правилами конкретной игры определяется победитель, который выигрывает взятку. Во многих разновидностях игр существует понятие козыря, дающего преимущество при розыгрыше взятки. Игрок начинающий розыгрыш в контракте определяется по правилам. В преферансе это следующий по часовой стрелке за сдававшим карты. В игре червы заходит тот у кого 2♣. Далее в большинстве игр со взятками заходят те, кто выиграл последнюю взятку.

Количество кругов определяется количеством карт в игре. В преферансе 10 кругов (10* 3 игроков + 2 в прикупе). В бридже 13 кругов (4 × 13 = 52).

Соревнования

Характерной для игр на взятках является возможность проведения турниров по дубликатной системе, что позволяет полностью исключить случайный фактор^{[6][7]}. При этом варианте все расклады карт до начала турнира определяются (случайным образом) судейской коллегией и раскладываются в специальные футляры. Теперь задача игроков, используя одинаковый расклад, добиться на нём лучшего результата, чем противник. Именно по такой системе проводятся соревнования по спортивному бриджу начиная с 1950-х годов^[8].

Дубликатные турниры, однако, гораздо более сложны организационно. Поэтому также популярны олимпийский, а также, менее распространённый, компенсационный варианты. Интернет-сайты, где можно поиграть в карточные игры онлайн, предлагают различные варианты проведения турниров^[9].

Классификация

В зависимости от правил игры со взятками можно разделить их по принципу оценки стоимости взятки и розыгрыша контракта^[10].

По количеству взяток

К таким играм относятся преферанс, бридж, кинг, вист, пикет, блэкаут^[11]. Победителю, согласно контракту, может быть необходимо взять максимальное или минимальное количество взяток, либо количество, в точности равное заказанному при торговле. Существуют варианты, где необходимо взять одну конкретную взятку и тем самым выиграть контракт (кинг).

По количеству очков

К таким играм относятся тысяча, деберц, белот, скат, золе. Каждая взятка приносит игроку, взявшему её, некоторое количество очков в зависимости от стоимости карт, принятой в конкретной игре (обычно: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2, девятка и ниже — 0 очков).

Одни из наиболее древних игр — игры с картами Таро также относятся к играм, где необходимо набирать определённое количество очков.

Прочие

Существует также класс карточных игр, условно относящихся к играм со взятками. В них разыгрываются «псевдо-взятки». Так например в игре круг не завершается одним ходом каждого игрока, а продолжается несколько раз пока один из игроков окончательно не выиграет взятку. Большинство таких игр распространены на Дальнем Востоке.

Также сюда относят игры, суть которых в том, чтобы собрать определённую комбинацию карт или избавиться от карт, такие как канаста, дурак, верю не верю.

Литература

- «Популярные карточные игры» Казьмин В. Д. Издательства: «АСТ», 2001 (448 с.), ISBN 5-17-008687-3

Примечания

- [1] Tarot Games (<http://www.pagat.com/tarot/>)
- [2] В статье используется терминология преферанса и бриджа
- [3] Кодекс преферанса. Взятка (<http://www.marriage.ru/codex2/vzyatka.htm>)
- [4] Фасмер Макс / Этимологический словарь русского языка (<http://www.classes.ru/all-russian/russian-dictionary-Vasmer-term-1876.htm>)
- [5] правила проведения соревнований по преферансу (<http://bridge-preference.ru/PrefContestRules.htm>)
- [6] Bridge Card Games Guide (<http://www.cardgamesexpert.com/bridge-card-games.html>)
- [7] «Игра во взятки» / Коммерсантъ № 7 (7) от 28.11.2007 (<http://www.kommersant.ru/doc.aspx?DocsID=827290>)
- [8] Правила бриджа (<http://www.bridgeclub.ru/stud/bridge.htm>)
- [9] С массовым распространением компьютеров и игры в интернете стали проводиться дубликатные турниры по играм, которые ранее считались чисто азартными: по покеру, нардам и другим.
- [10] Card Games: Trick Taking Games by John McLeod (<http://www.pagat.com/class/trick.html>)
- [11] <http://mykard.ru>

Кинг (игра)

Кинг — карточная игра, популярная в России. Иногда её называют «дамским преферансом». Нечто схожее с кингом имеет зародившаяся во Франции карточная игра «Barbu» (в переводе с фр. «Борода»). Кингом называют червового короля, имеющего особую роль в игре. Игруют колодой в 32 листа. Старшинство карт – от 7 до туза. Количество играющих – 4 человека.

Есть вариант игры в кинга на 3 игроков — в этом случае дополнительно исключаются из игры две семёрки, как правило чёрные.

Правила игры

Игра проходит в 2 этапа. На первом этапе игроки получают только штрафные очки, на втором – отыгрываются. Каждый этап состоит из нескольких сдач. Каждый игрок получает по 8 карт. Заход происходит по очереди по кругу. Первый заходящий определяется жребием.

1 этап (Штрафной)

Козырей нет. Ходить обязательно в масть. При отсутствии масти, сбрасывать можно любую карту за некоторыми исключениями.

1. **Не брать взятку** — за каждую взятку по 2 штрафных очка. Итого: –16 очков.
2. **Не брать червей** — за каждую червовую карту по 2 штрафных очка. С червей в этой партии при наличии других мастей ходить нельзя. Итого: –16 очков.
3. **Не брать «мальчиков» (валетов)** — за каждого «мальчика» во взятке по 4 штрафных очка. Итого: –16 очков. (Либо: ни валетов, ни королей, но тогда за каждого по 2 штрафных очка).
4. **Не брать «девочек» (дам)** — за каждую «девочку» во взятке по 4 штрафных очка. Итого: –16 очков.
5. **Не брать «кинга» (червового короля)** — за взятого короля червей даётся 16 штрафных очков. С червей ходить нельзя. При наличии червового короля на руках и отсутствии масти, с которой был сделан ход, обязательно его сбрасывать, то есть «кинга» придерживать нельзя. Итого: –16 очков.
6. **Не брать 2 последние взятки** — за каждую взятку по 8 штрафных очка. Итого: –16 очков.
7. **Не брать ничего («ералаш»)** — отрицательные очки начисляются как за все предыдущие партии (за взятки, за валетов, «кинга» и т. д.). С червей заходить нельзя. Итого: –96 очков.

При игре 3 игроков число разыгрываемых штрафных очков заменяется на 30 в раздаче «не брать взяток» и на 24 во всех остальных. Соответственно за каждую взятку черви начисляется 3 штрафных очка, мальчика/девочку — по 6, «2 последние» — по 12 очков и «кинг» — 24 очка. В «ералаше» разыгрывается 150 очков сразу.

2 этап (Отыгрыш или «хвалёнки»)

На этом этапе игроки стараются набирать положительные очки. За каждую взятку – 3 плюсовых очка. Всего за раздачу разыгрывается 24 положительных очка.

При игре 3 игроков цена каждой взятки 5 плюсовых очков. Всего в этом случае за раздачу разыгрывается 50 плюсовых очков.

Всем игрокам сдаётся по 3 карты. Сидящий слева от сдающего заказывает по этим картам козырь (либо «бескозырку»), либо может сказать: «по последней», то есть козырь будет определяться последней картой «хвалящегося», которая демонстрируется всем игрокам. Также можно заказать «мизер», где старшинство карт поменяется местами (7 становится самой старшей картой, туз – самой младшей). Остальные игроки могут перекупить игру за некоторое количество взяток, которое в конце сдачи они передадут тому, у кого купили. Кроме того, игрок может без игры расписать всем по 2 взятки.

Всего на этом этапе 8 сдач, то есть каждый имеет возможность «хвалиться» по 2 раза (если играется в первой части игры «ералаш»).

Существует вариант, когда «хвалёнки» проходят в один круг (4 сдачи), а в пятой сдаче играется «обратный ералаш», когда за взятки, «девочек», «мальчиков», червей и т. д. начисляются очки, так же как и на первом этапе, но со знаком «+» (всего 96 очков).

Существует вариант кинга, когда на втором этапе играют те же партии, что и на первом, только с положительными очками («брать червей», «брать 2 последние взятки» и т. д.).

Нередко играют короткий «кинг» — без «ералаша» и с 4 сдачами «хваленок».

При правильном подсчёте очков в итоге сумма очков всех игроков должна равняться нулю.

Ссылки

- Кинг (все известные разновидности, Омнибус) ^[1]
- Игра Кинг MsDOS 1993 ^[2]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_king.htm

[2] <http://www.youtube.com/watch?v=N7XzXesnteM>

Козёл (карточная игра)

«Козёл» (другие названия: «хваленый козёл», «белка» и др.) — простая и довольно популярная в России карточная игра. Является коммерческой игрой, ориентированной на набор очков во взятках. Как и многие другие карточные игры, «козёл» имеет множество подвариантов правил, ниже описан лишь один из них.

Общее описание

В «козла» играют вчетвером — двумя командами: двое на двое. Игроки команд садятся за стол крест на крест, друг напротив друга. Таким образом, противники располагаются слева и справа от игрока.

Используется колода из 36 карт, причём непосредственно играют 32 картами, а четыре 6-ки выполняют роль своеобразного табло, которое считает так называемые «пары». Целью игры является сдвинуть табло на 6 «пар» быстрее противника: в этом случае засчитывается выигрыш. «Пара» — это одна строка из двух обозначений масти на теле 6-ки.

В начале каждого кона сдающий перемешивает карты и спрашивает у выполняющего первый заход, будет ли он «хвалиться» (см. ниже) или просто колоду из 32 карт следует раздать на всех четверых участников сразу (по восемь карт каждому игроку).

При проведении первой раздачи козырь назначает тот игрок, которой имеет на руках «валета треф». Этот же игрок проводит раздачу карт на второй кон.

В ходе игры выполняется две задачи: набрать максимальное количество очков и поймать «кочергой» даму «треф».

Все игроки играют в масть с заходящим (если масть отсутствует, то можно скинуть карту или побить козырем).

Если заходящий является «хвалящимся», то он может ходить и с козырей.

Очковая ценность

Цель игры — набрать как можно больше очков (не взятки). Каждая карта имеет **очковую ценность**:

- все тузы — по 11 очков,
- все десятки — по 10 очков,
- все короли — по 4 очка,
- все дамы — по 3 очка,
- все валеты — по 2 очка.
- остальные карты (девятки, восьмерки и семерки) — очковой ценности не имеют.

Легко посчитать, что вся колода содержит таким образом 120 очков, и все они достанутся в конце кона банку одной или другой команды.

Сила карт

Постоянные козыри:

- все дамы и шестёрка треф,
- все валеты,
- все бубны

Самые старшие **по силе** среди козырей: «кочерга» (7 треф), затем дамы, затем валеты, затем бубны (туз-10-король-9-8-7) (за исключением валета и дамы).

Внутри иерархий дам и валетов старшинство **по силе** таково: треф (самый/ая старший/ая), затем пик, затем черв, затем бубён.

В случае, если внутри одной взятки встречаются все 4 козыря, взятку берёт **сильнейший** из них. Любой неkozyрь всегда слабее любого козыря. Если внутри одной взятки 3 или менее козырей, взятка будет также взята **сильнейшим** из козырей. Если внутри одной взятки нет не единого козыря — взятка берется сильнейшей из карт масти, с которой начался заход. Пример:

1. игрок № 1: кладет короля черв,
2. игрок № 2: кладет десятку черв,
3. игрок № 3: кладет семерку черв,
4. игрок № 4: кладет туза пик.

Данную взятку берёт игрок № 2 (и её очки добавляются в банк команды игроков № 2 и № 4, в то время как банк команды игроков № 1 и № 3 не изменяется). Если у противника возникли подозрения есть ли у игрока 4 черви, они могут проследить за ним в процессе игры, и если черви найдутся, нарушитель будет наказан 4 штрафными очками. Следующий заход делает игрок № 2, как взявший взятку.

Понятие «хвалёнки». Типы «хвалёнки»

Игрок, которой в этом кону делает первый ход, может объявить себя «хвалящимся», то есть указать, как раздавать перемешанную колоду, либо не «хвалиться», а просто указать раздать колоду по 8 карт каждому игроку, сказав «играем» или «сдавай». «Хвалёнка» же может быть следующих типов: штаны, двойные штаны, весёлый, зеркало и иных.

Штаны

Объявляя «штаны», «хвалящийся» получает две карты — по одной снизу и сверху колоды. Он смотрит на них, но никому больше не показывает, при этом игрок должен назначить козырную масть. Если пришли постоянные козыри или тузы, он откладывает их себе, не делая захода и просит «ещё». Снова получает по одной карте сверху и снизу колоды, снова смотрит. В итоге, хорошие карты присваиваются «хвалящимся», а первая карта (возможно любая из 2-х пришедших), не являющаяся ни тузом, ни постоянным козырем, выкладывается им втёмную, — совершается первый ход. Если «хвалящемуся» везёт, и он уже набрал 8 хороших карт (все тузы или постоянные козыри), он продолжает набор партнёру по команде. В этом случае он будет знать, какие карты передал партнёру, и это затруднит противодействие ему команды противников. Передавать можно только постоянные козыри или тузы.

Второй игрок по той же схеме отсеивает себе хорошие карты и также совершает ход первой картой, не являющуюся постоянным козырем, но он уже может бить и тузом. При этом он не видит карты, с которой произведен заход первым игроком и, если при очередном получении двух карт обе окажутся не тузом и не постоянным козырем, он не будет знать, какую из них положить, чтобы перебить взятку.

Также действует третий и четвёртый игроки, но они уже выкладывают свою карту в ход в открытую. Выкладывать можно любые карты, кроме козырей.

После того, как все совершили заход, открывается карта «хвалящегося». И решается, кем была выполнена взятка. Взявший взятку совершает 2-й ход. Остальная колода карт раздаётся поровну между игроками.

Понятно, что заход с десятки означает всегда взятие первой взятки. Но зачастую первую взятку берёт и семерка, поскольку противники выкладывают более сильные карты не той масти.

Противники не могут быть уверены при розыгрыше «штанов», что их партнёры берут при раздаче карты честно. Если есть сомнение — можно «открыть двумя парами»: противника заставляют открыть карты. Если выясняется, что он нарушил правила — его команда штрафуются зачислением проигрыша двух конов, то есть положение табло шестерок сдвигается на две линии. Однако, если подозреваемый, открыв карты, показал свою невиновность — штраф на «две пары» получает команда сомневающихся.

Штаны двойные

«Хвалящийся» берёт четыре карты сразу — две сверху и две снизу колоды. При этом достижение ситуации, чтобы ему достался хотя бы один не туз и не постоянный козырь достигается быстрее, обычно с первой же попытки. В остальном всё напоминает обычные **штаны**, за исключение того, что одна карта закладывается в «тёмную», а другая в «открытую». Заход второго кона принадлежит игроку, который выиграл взятку на закрытой карте.

Зеркало

«Хвалящийся» берёт размешанную колоду, сдвигает её в любом желаемом месте, берёт верхний сдвинутый слой карт и поворачивает нижней картой к себе. Если эта карта — постоянный козырь, он забирает её себе (выкладывая на стол рубашкой вверх). Как только появляется первый не козырь — он выполняет им заход в открытую (смысла скрывать карту захода нет — противник, в отличие от штанов или двойных штанов, никогда не имеет вариантов выбора ответа). В некоторых компаниях применяется (и в целом рекомендуется), чтобы на практике игрок не глядел на взятый слой карт, так как в этом случае он увидит следующую карту, оставшуюся при его заходе и будет иметь информацию о том, что она — в колоде. Поэтому взятый сдвинутый слой следует положить на стол и вынимать нижнюю карту по одной. После захода игроком оставшийся слой возвращается к остатку колоды и колода передается следующему по кругу партнеру, который выполняет те же действия.

Понятно, что если первый заход произведён тузом, такую взятку не перебить. И слабая карта, например, семерка легко может взять взятку, если три оставшихся игрока сыграют не в масть.

Звезда

Раздача карт происходит следующим образом: «хвалящийся» определяет очередность открытия раздач карт (вскрывать можно 3 или 4 раздачи, как договорятся партнеры): например, «хвалящейся» указал 2-5-6. Это значит что раздача проходит следующим образом: сначала всем по кругу по одной карте; второй круг вскрывается, чья сильнее — тот и забирает; затем 3-я и 4-я раздачи в закрытую, а 5-я и 6-я — в открытую, 7-я и 8-я — опять в закрытую. После чего «хвалящийся» назначает козыря и партия доигрывается. Затем соответственно проводится подсчёт очков.

Весёлый

Раздатчик после под снятия раздаёт три подряд карты «хвалящемуся» и по три карты — поочередно оставшимся игрокам. «Хвалящийся» назначает козырь и ходит (причём, все три раза является «заходчиком»). Затем вторая раздача (опять же «хвалящийся» назначает козырь — возможна также «бескозырка» — если на руках все дамы и валеты) и третья (тут остаток карт по 2 на игрока)

Грустный

Раздатчик после подснятия раздаёт три подряд карты «хвалящемуся» и по три карты — поочередно оставшимся игрокам. «Хвалящийся» назначает козырь. После чего ход передаётся следующему сидящему игроку («хвалящийся» располагается на «последний руке»). Все три раза является «заходчиком» игрок, располагающийся следующим за сидящим. Затем вторая раздача (опять же «хвалящийся» назначает козырь — возможна также «бескозырка» — если на руках все дамы и валеты) и третья (тут остаток карт по 2 на игрока).

Гробы малые

Раздача карт осуществляется покомандно. По очереди раздается 5 пар: 1 карта команде «хвалящегося», вторая — команде раздающего, 6-я пара вскрывается: у кого сильнее карта, тот и забирают все карты со стола (то есть, 12 штук), затем каждому по кругу — по карте и снова по 5 пар на команду, а 6-ю вскрывают и напоследок по карте на игрока. «Хвалящийся» назначает козырную масть, и партия доигрывается. После чего проводится подсчёт очков.

Гробы большие

Раздача карт осуществляется сначала по одной карте каждому игроку, затем — покомандно по 12 пар, последняя (12-я пара) вскрывается: у кого сильнее карта, те и забирают все карты со стола (то есть, 24 карты), и напоследок по карте на игрока. «Хвалящийся» назначает козырную масть, и партия доигрывается. Затем проводится подсчёт очков.

Требование пересдачи

Если «хвалёнка» в данном коне не объявлялась, и у одного из игроков оказались:

- все четыре девятки или суммарная очковая ценность (см. ниже) всех его карт составляет 12 очков или ещё меньше;
- три дамы и кочерга с такой комбинацией обязан объявить сухую.
- четыре дамы и кочерга обязан объявить сухую.

то он, по желанию, может предъявить их и потребовать пересдачи карт. После пересдачи в этом коне «хвалёнка» уже не разрешается. Если после пересдачи любой игрок обнаружил среди своих карт вышеуказанные варианты, то производится ещё одна пересдача. Если пересдача заявлена по указанным причинам и в третий раз, она не производится, а команда, игрок которой мешал все три раза карты, считается проигравшей данный кон (проиграна одна «пара») — табло противников сдвигается на один ряд ближе к победе.

Кон. Результат кона

Игра подразделяется на коны, и результатом каждого кона может быть:

- выигрыш кона одной из команд, когда проигравшие набирают «спас» (см. ниже): выигравшая команда сдвигает табло на одну строчку — выиграна одна «пара»;
- то же самое, но противник «спаса» не достиг — выиграно сразу две «пары»;
- по результатам кона счет 60/60, так называемые «яйца» (см. ниже). Табло пока не сдвигается;
- достигнута «Люся» (см. ниже) — табло проигравшей команды обнуляется, то есть возвращается на стартовую позицию;
- три раза карты розданы некорректно (см. выше) — тем самым сдававшая команда проиграла одну «пару»;
- одна из команд уличена другой в забывчивости/шулерстве/не соблюдении правил, либо подозреваемые доказали невиновность — сдвиг на две «пары» (см. ниже).

Процесс розыгрыша кона таков: один из игроков (у которого на руках младший козырь — семёрка бубен) — игрок № 1 — осуществляет заход, то есть выкладывает одну карту в центр стола в открытую. Сидящий от него слева противник (игрок № 2) должен положить сверху одну свою карту требуемой масти, а если её нет, то любую другую карту (кроме одного исключения, см. параграф «**Частичный запрет сноса туза**»). При этом игрок сам решает, сходить ли козырем («ударить», «прижать») или любой картой неkozyрной масти («опрокинуться», «снести»). Затем ход осуществляет следующий игрок — № 3, а затем последний — № 4. В зависимости от того, чья карта была большей силы, берётся взятка. Взятки суммируются членами команды

(банк № 1 — игроков № 1 и № 3 (как говорят «красные», поскольку их б-ки на табло это бубна и черва), а банк № 2 — игроков № 2 и № 4 («чёрные», поскольку их б-ки на табло — это тref и пик)).

Если у двух союзников на руках четыре дамы.

В следующем коне первый заход производит игрок команды, выигравшей предыдущий кон. Кто из двоих — они решают, после того, как посмотрят свои карты после раздачи.

Каждая карта имеет **силу**, и имеет **очковую ценность**.

Отдача последнего козыря

(только при игре без «хвалёнок»: до первого хода)

При таком количестве козырей у каждого игрока в среднем на руке больше 2-х козырей ($32/14 \approx 2,3$). И, тем ни менее, бывают ситуации, когда козырь на руках после раздачи у конкретного игрока только один. Пока не началась игра, игрок с одним козырем может громко объявить «отдаю последнего козыря!» (а может этого и не делать, хотя это и непродуктивно). Его партнер по команде может согласиться на обмен и громко сказать «давай», либо отклонить обмен (хотя это и непродуктивно) и сказать «не надо!». Если обмен запрошен и утверждён — партнеры втёмную передают друг другу по одной карте. При этом принимающий обмен должен передать запрашиваемому любого некозыря. А вот если изначально у него все козыри и выбора нет — передаёт одного из козырей.

После такой операции все игроки знают, у кого из них нет козырей (или есть один, а тогда у его партнера все карты на руках — козыри).

При вышеописанной процедуре возможно мошенничество. Сомневающаяся команда может «открыть двумя парами» (см. ниже).

Частичный запрет сноса туза

(существует в редких вариантах игры) по настоящему таких правил не существует.

Если в какую-то масть ещё не было ни одного захода, то туза данной масти запрещается «сносить» при розыгрыше взятки, если у игрока нет запрашиваемой масти. Пример:

Перед началом игры Игрок № 4 отдал последнего козыря, то есть козырей у него нет.

Игрок № 1 заходит тузом червей.

Игрок № 2 кладет десятку червей.

Игрок № 3 видит, что червей у него нет. А взятка уже команды № 1-№ 3. Соответственно Игроку № 3 желательно положить как можно больше очков в эту, заведомо его с партнером взятку. Например, он хотел бы положить туза пик. Но по пикам захода ещё не было. Поэтому он не имеет права положить туза пик («снести» его), а должен положить другую карту. Он кладет туза тref, потому что в тrefу уже заход был.

Игрок № 4 кладет короля червей.

Подсчёт результатов кона

По окончании кона банки обеих команд считаются. Если команды набрали по 60 очков, эта ситуация называется «яйца». Табло, в качестве которого используются шестёрки, не меняет своего состояния. В конце же игры игроки проигравшей команды будут объявлены не просто «козлами», а «козлами с яйцами», что считается более позорным.

Если одна из команд набрала от 61 до 89 очков (другая, соответственно, от 59 до 31 очков) — набравшая больше считается выигравшей кон. В этом случае её табло шестёрок сдвигается на один ряд, в то время как табло проигравшей команды не изменяется. Сумма в 31 очко называется «спас», поскольку набрав её, команда уходит от двойного поражения.

Если одна из команд набрала от 90 до 120 очков (другая — от 30 до 0 очков), но при этом вторая команда взяла хотя бы одну взятку (пускай и с 0 очков внутри её), команда-лидер сдвигает своё табло на два ряда, в то время как табло проигравшей команды не изменяется.

Если одна команда набрала 120 очков и взяла все 8 взяток, а вторая не взяла ни одной взятки, — эта ситуация называется «люся»: табло проигравшей команды сбрасывается на стартовую позицию, то есть все её достижения в игре обнуляются. В первой партии игры это считается «сухим козлом» и выигранной партией в один ход.

Финал игры

После того, как табло одной из команд сдвигается на шестую строчку — она объявляется выигравшей, а проигравшая — «козлами». «Козлы» лезут под стол и «блеют» — на этом игра и заканчивается.

Если команда-лидер была до финального выигрышного кона уже на пятой строчке табло из шестерок, и взяла в финальном коне более 89 очков (противники не достигли «спаса»), то проигравшие объявляются не просто «козлами», а «козлами с хвостами», что более позорно.

Если в партии были еще и «яйца», то «козёл с яйцами и хвостами». полный позор проигравшим

Игра «со слепым»

Если четыре игрока не находится, можно пытаться играть втроем — «со слепым» (или, что то же самое, с «болваном»). В этом случае один из игроков не имеет партнера, а просто заходит картами несуществующего партнера по очереди, причём ни он, ни противники не видят набора карт «слепого». Таким образом нарушается обязательность выкладывать масть (а если её нет — козыря), и игра теряет всякий смысл, кроме простого убивания времени. Можно пытаться играть с двумя и даже с тремя «слепыми». Впрочем, последнее можно рекомендовать лишь человеку, долго сидящему в камере-одиночке, чтобы не сойти с ума от безделья.

Игра с пиковой дамой

Если нет четвертого, то можно играть с пиковой дамой, в этом случае играют двое против одного, без хваленок. Тот, кому выпала пиковая дама, играет один и назначает козырь. Очки считает каждый сам себе.

Мошенничество в игре

Даже новичку при игре в «козла» сразу становится понятным, что крайне важно знать, какие карты имеются у твоего партнера по команде, а каких нет. Например, у тебя на руках много червей. Если они отсутствуют у партнера по команде, он, завидев твой заход с туза, «придавит» козырем, в то время, как у противников червы, очевидно, есть и они будут вынуждены сыграть ими. Баланс козырей также очень важен — имея много слабых козырей, можно, иницируя заход «по козырю», выбить из игры все козыри противника, и самому остаться монопольным обладателем их остатка. И т. д.

Однако любые разговоры при игре запрещены. Поэтому на вооружении шулеров, кроме обычных приёмов (вроде краплёных карточных колод), имеется также соглашение о тайных знаках партнёру по команде о том, какие имеются карты.

Например, еле заметное движение указательным пальцем правой руки означает, что у показывающего есть «первонка» — дама треф, самый сильный козырь. Средний палец правой руки говорит о наличии дамы пик, безмянный — черв, мизинец — бубен. Движение тех же пальцев левой руки — говорит о наличествующих валетах. Как бы случайно оттопыренный большой палец правой руки — о наличии туза бубен — довольно слабого козыря, но несущего много (11) очков. Как бы невзначай приподнятые брови — наличие туза червей и т. д.

Расшифровка этих знаков известна многим игрокам, но пара шулеров, играя в одной команде, может также заранее условиться о жесте, инвертирующем такие знаки, а это может быть, скажем, касание партнера ногой под столом.

Поэтому новичкам категорически не рекомендуется садиться играть в «козла» с незнакомыми людьми на деньги.

См.также

- Буркозёл

Ссылки

- Правила игры в козла ^[1] (недоступная ссылка с 12-09-2013 (311 дней))
- Козёл на Cardzone, описание разных вариантов игры ^[2] (недоступная ссылка с 12-09-2013 (311 дней))

Примечания

[1] <http://vseokartah.ru/index.php/azartnie-igri/98-kozel>

[2] <http://cardzone.ru/?p=53>

Кончинка (карточная игра)

Кончинка — карточная игра, имеющая также варианты и другие названия: кончина, скопа, карусель, тинтере, тинтерей, тинтерет. Известна в России с XVIII века. В одном из вариантов распространена и сейчас. В статье описывается вариант **Скопа**.

Правила

Игроков от 2 до 4. При 4 игроках игра ведётся парами. Колода — 52 листа. Сдача — 4 карты. Стоимость карт в очках — по цифрам, туз — 1 очко, у картинок очков нет.

Ходят традиционно — от сдатчика влево. После сдачи верхние четыре карты из колоды кладут открытыми на стол. Игрок, показав свою карту, должен взять со стола равную карту, или несколько таких с равным количеством очков. Например, десяткой можно взять семерку, двойку и туза, так как они в сумме дают 10 очков. **К,Д,В** берут только равных себе. Если игрок не может взять ничего, то кладет свою карту в общий ряд на стол. Взятки же складывает у себя рубашкой вверх.

Когда карты на руках кончаются, сдатчик (один и тот же до конца кона) сдает ещё по 4, но на стол уже карты не выкладываются. По окончании колоды, оставшиеся на столе карты забирает тот, кто взял последнюю взятку.

Выигрывает набравший больше очков. Взывший больше карт получает 2 очка, больше трэфовых карт — 1 очко, взявший **2Тр** — 1 очко, **10Буб** — 1 очко. Если игроки набрали поровну карт (по 26), то получают по одному очку. В некоторых компаниях трёфы заменяются червами, а 2 трэф — тузом пик.

Далее меняется сдатчик, и игра ведётся до определенного количества очков, например, до 21.

Литература

- *Н. Ю. Розалиев*. Карточные игры для дома и казино. М., 1999

Криббедж

Криббедж (*криббидж, крибедж*) англ. *cribbage* — карточная игра для 2 игроков, популярная в Англии и США. По одной из версий, придумана в начале XVII века английским поэтом Джоном Саклингом. Для игры используется полная колода — 52 карты. Старшинство карт — от туза до короля: туз — 1 очко, десятка, валет, дама, король — по 10 очков, все прочие карты оцениваются по числу очков на карте. Козырей нет. Цель игры — раньше противника набрать 121 очко, составляя и различные комбинации с помощью своих карт и карт соперника. Очки добываются в нескольких сдачах, каждая из которых состоит из игры и показа, или «хвалёнки». Подсчёт очков ведётся с помощью специальной доски с отверстиями и колышками, либо просто делаются записи на бумаге.

Правила игры

Игроки по очереди вытаскивают из колоды по карте, вытянувший младшую по рангу получает право раздавать первым, в дальнейшем право сдачи переходит от одного игрока к другому. В современном криббедже обоим игрокам сдаётся по 6 карт (прежде играли в пятикарточный криббедж), по одной карте, начиная с партнёра. Каждый из игроков взакрытую сбрасывает по 2 карты, которые образуют «криб», или «кормушку», 5 карт которого в совокупности со стартовой картой, используются на этапе показа; очки за криб начисляются сдающему. Затем партнёр сдающего переворачивает колоду, при этом верхняя открытая карта (стартовая карта), являясь общей для обоих игроков, используется при показе. Если стартовой картой окажется валет, то сдающий сразу же записывает себе 2 очка.

Далее начинается собственно розыгрыш. Игроки по очереди, начиная с противника сдающего, выкладывают на стол по одной карте, стремясь составить комбинации карт, за которые начисляются очки. Когда сумма очков карт достигнет 31, либо никто из игроков не может положить карту так, чтобы не превысить 31 очко (оба говорят «пропускаю»), сумма очков обнуляется и начинается новый розыгрыш. Так продолжается, пока игроки не выложат на стол все карты, имеющиеся на руках. На этом сдача считается оконченной и начинается второй этап — показ карт. В показе участвуют карты, которые игроки имели на руках перед началом розыгрыша и стартовая карта.

Комбинации карт

Перед началом розыгрыша

- **Валет** — 2 очка — получает сдающий, если стартовой картой оказывается валет любой масти

На этапе розыгрыша

- **Пятнадцать** — 2 очка — получает игрок, выложивший карту к предыдущим, так что в сумме получается 15 очков; например: Д, 5; 7, 8; 4, В, Т и т. д.
 - **Пара** — 2 очка — получает игрок, добавивший карту того же ранга, что и предыдущая
 - **Тройка** (королевская пара) — 6 очков — получает игрок, добавивший третью подряд карту одного ранга
 - **Квартет** (двойная королевская пара) — 12 очков — получает игрок за четвёртую подряд карту одного ранга (возможно только для карт от туза до семёрки)
 - **Последовательность** — от 3 до 6 очков, число очков зависит от длины последовательности — получает игрок, добавивший к предыдущим картам свою карту, так что образовалась последовательность карт; например: В, Д, К; 6, 5, 4. В последовательности не важна очерёдность выкладки карт, например: 3, 5, 4 — трёхкартовая последовательность; 9, В, Д, 10 — четырёхкартовая последовательность и т. д. Как видно из примера, четырёхкартовая последовательность образовалась не из трёхкартовой последовательности, так же
-

и для пяти- и шестикартовых последовательностей. Туз, являясь самой младшей картой, образует последовательность с двойкой и тройкой, но не образует последовательности с дамой и королём

- **Последняя карта** — 1 очко — получает игрок, выложивший на стол карту, при этом сумма очков меньше 31, но никто больше не может добавить карту, чтобы не превысить 31, либо карт на руках не осталось
- **Тридцать одно** — 2 очка — получает игрок, добавивший карту, так что в сумме получается 31 очко; за последнюю карту очки не начисляются

На этапе показа

- **Пятнадцать** — 2 очка — за каждую комбинацию, дающую в сумме 15 очков; например: на руках Т, 4, 5, В и стартовая карта 6, тогда комбинации — 5, В; Т, 4, В; 4, 5, 6 — итого 6 очков
- **Пара** — 2 очка — за 2 карты одного ранга
- **Тройка** (королевская пара) — 6 очков — за 3 карты одного ранга
- **Квартет** (двойная королевская пара) — 12 очков — за 4 карты одного ранга
- **Последовательность** — от 3 до 5 очков — за все возможные сочетания карт, при этом мелкие последовательности, входящие в состав более длинных не рассматриваются. Например: 3, 4, 5, 6 — 2 последовательности 3, 4, 5, 6 по 4 карты — итого 8 очков
- **Масть** — 4 или 5 очков — за 4 или 5 карт одной масти. Важно, что для карт в «крибе» засчитывается только пятикарточная масть
- **Вальтовая масть** — 1 очко — за валета той же масти, что и стартовая карта

Порядок начисления очков

В криббедже крайне важен порядок начисления очков, поскольку побеждает игрок, первым набравший 121 очко, вне зависимости на каком этапе это произошло. То есть если противник сдающего набирает 121 (или больше) очко во время показа своих карт, то он выигрывает, даже если сдающий имеет возможность своим показом набрать большую сумму очков.

- 1) очки за стартовую карту (если валет)
- 2) очки во время розыгрыша
- 3) очки за показ карт противника сдающего
- 4) очки за показ карт сдающего
- 5) очки за «криб»

Разновидности криббеджа

- *Пятикарточный криббедж* — старый, изначальный вариант игры. На руках после сноса 2 карт в «криб», остаётся по 3 карты. игра ведётся до 61 очка. Противник сдающего после сдачи карт автоматически получает 3 очка. После того как сумма очков карт на столе составит 31 или, если ни один из игроков не может добавить карту к уже имеющимся на столе, чтобы не превысить 31 очко, розыгрыш заканчивается и начинается этап показа, даже если на руках у игроков ещё остались карты.
- *Семикарточный криббедж* — сдаётся по 7 карт и одна карта в «криб», после сброса 2 карт в «крибе» и на руках находится по 5 карт. Игра ведётся до 151 очка.
- *Криббедж для 3 игроков* — каждому сдаётся по 5 карт и одна карта в «криб», играющие скидывают по 1 карте в «криб». Остальное — как в шестикарточном криббедже.
- *Криббедж для 4 игроков* — сдаётся по 5 карт, каждый сбрасывает по одной карте в «криб». игра ведётся по правилам шестикарточного криббеджа.
- *Парный криббедж* — то же самое, что и для 4 игроков, только игроки, сидящие по диагонали, формируют пары. Очки пары суммируются.
- *Криббедж-поддавки* — игрок, первым набравший 121 очко, проигрывает.

- *Криббедж с «зеванием»* — если игрок не начислил себе очки за комбинацию карт, то есть «прозевал», то его соперник может обратить на это внимание и записать эти очки себе.

Доска для игры в криббедж

Хотя подсчёт очков можно вести и на бумаге, традиционно используется специальная доска для криббеджа. Она представляет собой 4 ряда по 30 отверстий (старый вариант), разбитых на группы по 5 отверстий, либо 3 или 4 ряда по 120 отверстий (современный вариант). Для подсчёта очков игроки используют 2 колышка: один показывает текущее количество очков, другой – сколько было на предыдущем ходу, так что в случае ошибки при подсчёте, всегда можно вернуться назад.



Доска для игры в криббедж со 120 отверстиями

Компьютерные реализации

Hi-Res Cribbage — первый электронный симулятор криббеджа, разработанный и изданный компанией On-Line Systems в 1980 году для платформы Apple II.^[1]

Примечания

[1] «Hi-Res Cribbage» на сайте MobyGames (<http://www.mobygames.com/game/hi-res-cribbage>)

Ссылки

- Правила игры в криббедж (http://www.durbetsel.ru/2_kribidj.htm)
- Правила карточных игр, возможность скачать криббедж (<http://www.cardgames.net.ru/>)
- Сайт американского сообщества игры в криббедж (<http://www.cribbage.org/>)
- Игра в криббедж по интернету (<http://www.cribbageonline.net/>)

Кункен

Кункен — азартная карточная игра, возникшая в Мексике или в юго-западной части США и имеющая многочисленные разновидности^[1].

Правила

В Кункен могут играть от двух до пяти игроков двумя полными (с джокерами) колодами. Цель игры состоит в том, что бы выложить карты на стол определенными комбинациями. Тот, кто выложит карты раньше выигрывает.

В начале игры жребием определяют сдающего, потом становятся сдающим по очереди. Игрокам раздаётся по 12 карт. Одна карта кладется сдающим рядом с колодой, эта карта определяет начало банка.

Начинает игру игрок, сидящий слева от сдающего, он может взять карту из колоды и сбросить в банк любую из имеющихся, положив ее рядом с предыдущей картой банка. Либо взять банк, выложив комбинацию общей суммой не менее 50 очков, причем так, что одна из карт банка была третьей (четвертой и далее) картой любой из предъявленных комбинаций.

Стоимость этой карты может быть включена в стоимость выкладки. Однако банк берется не весь, а начиная с карты, вышедшей в комбинацию при выкладке. Прочие карты, взятые вместе с банком, могут быть использованы для образования и выкладки дополнительных комбинаций, либо для дополнения комбинаций других игроков. За это дополняющий записывает себе при подсчете вистовые очки, равные стоимости этих карт, а карты располагает рядом со своей выкладкой. Одну лишнюю карту игрок обязательно сбрасывает в банк, что является сигналом хода для следующего игрока.

Кроме того, наличие выкладки позволяет игроку менять джокеров в выкладках партнеров на карту, которую они заменяют.

После окончания игры все карты, которые были выложены, записываются игроками в плюс, оставшиеся на руках — в минус. Джокеры на руках дают по 10 очков в минус.

Если игрок проводит все операции за один ход (выкладки, дополнения, сброс последней карты), это «экспресс», он засчитывается в двойном размере. Но и карты, оставшиеся на руках у партнеров, засчитываются в двойном размере — в минус.

Комбинации

Комбинации в Кункене бывают двух типов: по рангу и по масти. По рангу выкладываются не менее трех карт одинакового достоинства (может быть дополнена до четырех карт). По масти можно выложить не меньше трёх карт.

Так как в игре используются две полные колоды, то в одной комбинации запрещено выкладывать две карты одной масти и ранга. В комбинациях джокер заменяет любую карту, однако число джокеров должно составлять не большую часть комбинации.

Очки:

- Картинки — 10 очков,
- Числа — 5 очков,
- Джокеры — в зависимости от карт, которые они заменяют.

Примечания

[1] Scarne on Card Games - pg. 35. ISBN 0-486-43603-9

Ссылки

- *Game Industry Group LLC*. Кункен (<http://gameindustry.ru/rus/poleznoe/kunken.shtml>). Проверено 30 августа 2009. Архивировано из первоисточника 11 марта 2012 (<http://www.webcitation.org/664LJOKLq>).
- Rules Of Rummy Card Games (<http://rummy.com/>)
- Scarne on Card Games (<http://books.google.com/books?id=wGE7TVfEeIoC&pg=PA35&dq=conquian&lr=&hl=cs/>)
- A Brief History of Playing Cards (<http://www.usplayingcard.com/gamerules/rummygames.html/>)
- *Cooncan (Conquián): A Game of Cards also Called "Rum"*. Full-text reproduction of the 1913 publication by (<http://www.rummy-games.com/rules/cooncan/>) Robert Frederick Foster in electronic form now in the public domain. See also the 2007 Edition, ISBN 0548317712.

Лесенка (карточная игра)

Лесенка - карточная игра. Относится к разряду детских или семейных игр. Не азартная, на сообразительность. Колода - 36 листов. Хотя можно и 52 или 54. Обычно в России редко играют полной колодой. Оптимальное количество игроков - 2-4. Сдача - по 5 листов (вариант - по 7 или 6). Эта игра имеет различные варианты и названия: скат, сплин, иногда "бридж", хотя есть и собственно бридж, не имеющий ничего общего с лесенкой. Различия в правилах не велики. Например, сплин играется колодой в 54 листа, с джокером.

Правила. Сдающий кладет шестую (восьмую) карту рядом с закрытой колодой фигурой вверх. Это - его первый ход. Следующий обязательно перед ходом берет одну карту из колоды, т.е. прикуп, и потом решает, как ходить. Затем каждый берет в прикуп одну, шестую (восьмую) карту. Если у него оказывается не менее трех одинаковых карт, или не менее трех карт одной масти подряд (секвенция, секанс), он забирает их во взятки, и считает по ним потом очки. Если возможности взять взятку нет, он выкладывает ее на стол, рядом с уже лежащей там картой. Следующий делает тоже. На столе появляется ряд карт, из которых можно брать для взятки любые по очереди своего хода. Можно взять на одну свою две или три со стола, можно на две своих одну или более со стола (но столько обычно не лежит).

Игра заканчивается тогда, когда разобрана вся колода, при этом, если игрок не имеет уже очередь на ход, часть карт остается у него не руках. Эти очки записываются в минус. Выигрывает тот, кто набрал меньше очков. В идеале, тот, кто вообще все карты сбросил.

На руках может оставаться и две, и одна карта, может накопиться больше пяти, но игра идет своим ходом. Игрок с одной картой может ее либо выложить, либо взять на нее две сходные со стола, если они есть.

Эта игра похожа также на кончинку. Близка также мексиканской игре в кун-кин.

Литература:

- Карточные игры на все случаи жизни. Энциклопедический справочник. Ред. М. Алимханова, М., 1992.
- Н.Ю. Розалиев. Карточные игры для дома и казино. М.: 1999.

Мавр (карточная игра)

Мавр — карточная игра. Чаще всего ее называют еще «101», поскольку в нее играется цикл партий до набора 101. Смысл каждой партии — скинуть карты быстрее и набрать меньше очков. Но тот, у кого очков больше, имеет шанс выиграть, набрав ровно 101. Если же он переберет, то проигрывает. Впрочем, по договоренности это не обязательно.

Другие названия (соответственно и варианты): «Дворовой» (синоним «слуга», нарицательное, не путайте с прилагательным «дворовой»), детский бридж, английский дурак, чешский дурак, венгерский дурак, европейский дурак, фараон (это имя носили множество других игр), пентагон.

Сдача — 5 карт (в английском дураке), 4 (в фараоне). В чешском дураке — 6. В большинстве районов России — 4. Ходят по традиции — после сдатчика по часовой стрелке. После сдачи одна карта выкладывается фигурой вверх, и на нее все остальные кладут свои или в масть, или равную фигуру. Если игрок не имеет на руках подходящей карты, он добирает один раз из колоды. В следующий раз он может добрать карту только после всего круга ходов. Выигрывает тот, кто первый сбросит карты. Тот, перед кем сходили семеркой берет две лишних карты и пропускает ход, короля пик — три лишних карты (он и называется «мавр») и пропускает ход. Кто сходил с шестерки — делает повторный ход. Ход с туза означает, что следующий пропускает ход. Дама может выходить на любую карту и заказать любую масть. Если на ней закончится партия, выложившему ее спишут 20 очков (а за бубновую — 40), но если она останется на руках, то очки пойдут в плюс (то есть то, что очень невыгодно). Поэтому от дам лучше скорее освободиться.

Если колода закончилась до того, как у игроков сброшены карты, две последние карты из колоды оставляют сверху, остальные тасуют и кладут под низ. Игра продолжается.

В эту игру обычно играют на курортах, пляжах. Иногда по договоренности проигравший должен спеть, станцевать или исполнить какой-либо другой артистический номер.

Макао (карточная игра)

Макао — азартная карточная игра, широко распространенная в мире в начале XX века, до запрета игорных домов. Названием обязана городу Макао (Аомынь), бывшей португальской колонии, крупнейшему центру игорного бизнеса на востоке.

Правила в разной литературе описываются по-разному, но принцип их один. В одних вариантах сдают по 1 карте, в других — по 3, еще в одном варианте играют с козырем («клубное экарте»). Наиболее известный вариант имеет другое название: виктория. Количество игроков неограничено. Колода — 104 листа, то есть две смешанных колоды. Прежде все ставят условленную ставку. Затем банкOMET сдает по 1 карте каждому игроку и себе. Другие игроки называются понтёры.

Правила

Туз имеет одно очко, картинки — по 10, остальные карты — по достоинству. Игроки могут затребовать прикуп. Тогда банкOMET сдает им еще по одной карте. Правда прикупившие потом теряют в выигрыше. Можно прикупить и еще раз, то есть сбросить обе плохие карты и получить новые две. После сдачи подсчитывают очки и выигрыш. Десятки отбрасываются, высшая карта — 9. Выигрывает тот, у кого 9. Он получает втрое, в том числе и банкOMET. 8 дает двойной выигрыш, 7 — одинарный. Если банкOMET имеет 7, то он платит тем, у кого 8 и 9, но берет со всех остальных. В целом банкOMET имеет преимущества.

Виктория отличается тем, что в ней сдают по две карты.

Литература

- Н. Ю. Розалиев. Карточные игры для дома и казино, М., 1999.

Мафия (игра)

М А Ф И Я	
	
Разработчик(и)	Дмитрий Давыдов
Дата выпуска	1986
Жанр	Словесная ролевая игра
Кол-во игроков	8-16 оптимально ¹
Возраст	с 13 лет ^[1]
Время установки	5 минут на обучение ²
Длительность партии	15-60 минут ³
Сложность правил	минимальная ²
Уровень стратегии	высокий
Влияние случайности	низкое
Необходимые навыки	Логика Память Сообразительность Командное взаимодействие Социальное влияние Стратегичность Театральность Интуиция

«**Ма́фия**» — салонная командная психологическая пошаговая ролевая игра с детективным сюжетом, моделирующая борьбу информированных друг о друге членов организованного меньшинства с неорганизованным большинством.

Завязка сюжета: Жители города, обесилевшие от разгула мафии, выносят решение пересажать в тюрьму всех мафиози до единого. В ответ мафия объявляет войну до полного уничтожения всех порядочных горожан.

История

- Игра придумана весной 1986 года студентом факультета психологии МГУ Дмитрием Давыдовым, уроженцем Каменска-Уральского^{[2][3][4][5][6]}. Вначале в неё играли в общежитиях, аудиториях и коридорах МГУ, но после того как некоторые студенты университета провели каникулы в летних студенческих лагерях, где отдыхали студенты и других советских вузов, игра вместе с новыми игроками стала распространяться по другим учебным заведениям СССР. После окончания университета Дмитрий остался в МГУ преподавать психологию для международных студентов (главным образом от социалистических стран), и некоторые из них, вернувшись домой, разнесли семена «Мафии» за границу, сначала в Европу (Словакия, Чехия, Словения, Венгрия, Польша, Румыния, Бельгия, Великобритания, Норвегия). Первое появление игры «Мафия» в США документируется 1989 годом, в летнем лагере Пенсильвании.
- По словам автора, переехавшего в 1991 году в Бостон, игра базируется на культурно-исторической теории советского психолога 1920-х годов Л. С. Выготского^[7].

- Прототипом игры «Мафия» является^[8] европейская игра под названием «Убийца» (англ. *Wink murder*, нем. *Mord im Dunkeln*), известная с середины XX века^[9]. В отличие от игры «Мафия», в «Убийце» игроки ищут одного маньяка, а в «Мафии» игроки посредством обсуждения уже вычисляют коллектив убийц — команду мафии.
- Быстрому распространению и популярности игры помог итальянский сериал «Спрут», в котором полицейский комиссар Коррадо Каттани борется с сицилийской мафией. В конце 1980-х его мотивы часто использовались в первых версиях игры, а некоторые вариации «Мафии» хранят названия ролевых персонажей и место действия в тон сериала до сих пор. Например, в Норвегии, до которой к 1995 году статус комиссара и название самой игры, пользуясь «правилом испорченного телефона», дошло как *Kasar Khatani*^[10].
- В 1998 году калининградской Высшей школой МВД РФ для курса «Визуальная психодиагностика» выпущено учебно-методическое пособие «Невербальная коммуникация. Развивающие ролевые игры „Мафия“ и „Убийца“»^[11]. Целями пособия определялись развитие личностных качеств курсантов и усвоение различных приёмов и методов чтения языка телодвижений в игровой форме.
- В 2010 году московское издательство «Планета» выпустило книгу Эдварда Асликяна «Мафия (правила, тактика и стратегия игры)»
- Игра «Мафия» также используется для лечения азартных людей от игровой зависимости в Китае и как средство перевоспитания «трудных» подростков в летних христианских лагерях в США. С помощью «Мафии» к роли будущих присяжных готовятся японские старшеклассники^[12].
- Появление первой страницы игры в Интернете датируется 1996 годом, на сайте венгерского отделения Менсы — всемирной организации людей с высоким IQ^[13].
- 4 января 1999 года ещё один студент МГУ Алексей Тарасов^[14] создал первый сайт для игры «Мафия» по РВЕМ типу. Система команд для управления игрой и часть документации были взяты Тарасовым из другой популярной в сети игры — Galaxu+^[15], которую реализовал и поддерживает Антон Круглов. Проект располагался на домене *kozanostra.ru*^[16] и пользовался большим успехом в рунете (одновременно на сервере играли в «Мафию» до 500 человек). Со временем козаностра стала испытывать многочисленные проблемы организационного характера и 21 января 2003 года прекратила своё существование. Но уже 26 февраля «по мотивам» козаностры был создан другой игровой РВЕМ-сервер *mafiaonline.net*^[17], просуществовавший до 2010 года. В 2005 году запущен РВЕМ портал *E-mafia*^[18], а в 2011 году — РВЕМ сервер *Моя Мафия*^[19].
- Примерно с 2000 года получили развитие многочисленные форумные мафии. Старейшие из них до сих пор пользуются уважением и вниманием любителей игры — на форумах порталов *Absolute Games*, *Ru-Board*, *Kamrad*^[20], на форуме авторского проекта писателя и сетевого деятеля Алекса Экслера, новосибирском форуме «Филин»^[21].
- Играют в мафию и в блогах. Известные комьюнити в жж — «*Game_Mafia*»^[22] (работает с 2005 года) и «*Play_Mafia*»^[23] (действует с 2006 года). «Играем в Мафию»^[24] на LiveInternet (появилось в 2007 году). С января 2008 года игры в Мафию проводятся также и в тематическом сообществе В Контакте.
- Онлайн-версии игры получили особую популярность и распространение в IRC^{[25][26]}. С 2001 года в «Мафию» стали играть в текстовых чатах. Наиболее популярный маф-чат-проект существовал на ответвлении первого^{[27][28]} чата в рунете — *krovatka.ru*. На *mafia-chat.krovatka.ru* проводились первые публичные текстовые «игрища»^[29]. В 2010-х годах чат-версии игры претерпели переработку в сторону глобальной коммерциализации онлайн-мафий. Возможность быстрого извлечения прибыли из кратковременно протекающих (в основном, менее часа) партий привлекает в этот бизнес самые разные предпринимательские структуры; особый интерес к «Мафии» проявляют телекоммуникационные компании, расширяя сервис мобильных SMS-онлайн-игр^{[30][31]}. Известные на сегодняшний день русскоязычные сетевые онлайн-проекты: *Mafia online*^[32] (действует с 2004 года), *maffia.ru*^[33] — в 2006 году запущен компанией I-Jet Media в 2011 году проект был закрыт, и в 2012 снова открыт, *maflands.com.ua*^[34] и

- mafia.vizheneo.com^[35] (начали работу в 2009 году), с 2013 года работает онлайн-проект Мафия-убийца^[36].
- С 1998 года в крупных городах России^{[37][38][39][40][41][42][43][44][45][46][47][48][49]} Украины^{[50][51][52][53][54][55][56][57]}, Белоруссии^[58], Армении^[59], Азербайджана^[60], Казахстана^[61] и Китая^{[62][63][64][65]} предпринимаются попытки организации специализированных салонов по игре «Мафия». Некоторые клубы проводят межвузовские маф-турниры^[66]. Плохим правилом для маф-клубов стало первым делом присуждать себе громкий титул, называясь, например, «единственным» салоном/клубом в городе, стране, мире, либо вообще «официальным салоном игры»^[67].
 - Варианты игры были использованы в кинофильмах Волк-одиночка, вышедшем в 2005 году, и Игра в убийство, появившемся в прокате в 2006 году.
 - Мафия признана одной из «50-ти наиболее исторически и культурно существенных игр, появившихся с 1800 года»^{[68][69]}.

Описание игры

Кратко (классическая игра)

- *Ведущий* раздаёт участникам игры карты рубашкой вверх. Каждый получает только одну.
 - Те, кому достались **красные**, составляют команду незнакомых друг с другом «*честных жителей города*» (также распространены название «мирные жители» и сокращения «чж», «мж» или «гр»). Один из «*честных жителей*», получивший **красного туза**, особый игрок — «*комиссар*».
 - Игроки с **чёрными картами** — команда «*мафии*».
- Игровой процесс разделён на две фазы — «**день**» и «**ночь**».
 - Когда *ведущий* объявляет в городе **фазу ночи**, игроки закрывают глаза — «спят». В первую ночь *ведущий* позволяет игрокам с чёрными картами — «*мафии*» — открыть глаза и запомнить своих соратников — «познакомиться». После чего *мафия* «засыпает», а *ведущий* требует проснуться *комиссара*. Таким образом ведущему становится известен расклад (он узнает, кто есть кто).
 - По объявлении **фазы дня** просыпаются *все жители*. Днём *игроки* обсуждают, кто из них может быть «нечестен» — причастен к *мафии*. В конце обсуждения *ведущим* объявляется **открытое голосование за посадку в тюрьму** (в различных версиях игры этот процесс называют судом Линча, повешением, убийством). Самый *подозрительный житель*, набравший большее число голосов — отправляется за решётку (выходит из игры), а *ведущий* вскрывает его карту и объявляет игровой статус.
 - Затем наступает **фаза «ночи»**. Ночью просыпается *мафия*, беззвучно (жестами) «совещается» и убивает одного из оставшихся в живых *горожан*, показывая *ведущему* кого именно. *Мафия* засыпает. Просыпается *комиссар* и указывает на одного из *жителей*, которого желает «проверить» на причастность к мафии. *Ведущий* всё также беззвучно, «на пальцах», показывает *комиссару* статус проверяемого.
 - Днём *ведущий* объявляет, кто был убит ночью. Этот игрок выходит из игры, его карта («статус») показывается всем жителям.

Информация о произошедших событиях используется оставшимися в живых игроками для обсуждения и очередного «осуждения»... Игра продолжается до **полной победы** одной из команд, когда соперники полностью или посажены или убиты...

Суть игры

Исследователи выделяют два типа игр: состязание (борьба) и представление (маскарад). «Мафия» удачно сочетает в себе черты обоих типов. Она одновременно и шоу, и борьба за выживание. В отличие от карт эта игра никак не связана с деньгами, в отличие от гольфа не требует финансовых затрат, в отличие от футбола — хорошей физической подготовки. Самое главное: она приносит столь ценное интеллектуальное удовольствие. В бескорыстной несерьёзности игры скрыт её потенциал.^[70]

Эта игра базируется, прежде всего, на общении, на обсуждениях между участниками. Здесь постоянно происходят и фактически узаконены обман и коварство, заключение и подлое нарушение договоров и альянсов. Обсуждение игрового положения проходит путём столкновения мнений в беспрестанных спорах, при этом одни игроки предпочитают отмалчиваться, другие — наоборот, чересчур активно и шумно участвуют в обсуждении. Таким образом, игра оказывается бесконечно далека от беспристрастного поединка интеллектов, характерного для некоторых настольных игр (например, шахмат, го), и это приближает её к реальной жизни. Цель игры — выжить своей командой.

Игра состоит из двух основных компонентов: психологического и математического.

- Математический: игрокам каждый «день» необходимо запоминать, кто за кого голосовал и кем оказывался тот, за кого голосовали. В важные моменты легко определить, что тот, кто голосовал чаще за честных, скорее всего — мафия.
- Психологический: игроки должны обладать актёрскими данными, чтобы убеждать остальных в своей честности, а также сильным даром увлечения за собой других при голосовании за подозреваемых в нечестности игроков.

Аксиома каждого хода — живых жителей станет меньше, кого-то посадят, а кого-то убьют. В игре царит параноидальная атмосфера, с каждым ходом нервозность обостряется. Ни один честный житель не знает достоверно точно кто в игре принадлежит к команде противника. Каждый простой горожанин не доверяет никому и вынужден верить только в себя. Безоговорочно поверить кому-то ещё — часто означает быть обманутым и умереть.

- Для того, чтобы выжить, каждому члену мафиозной команды приходится оставаться в тени, не обращать на себя особого внимания окружающих, искусно изворачиваться, маскируясь под честного гражданина. Вопрос «А ты точно честный?» обычен. Главный атрибут мафиози — умение правдиво солгать.
- Основное, вызывающее уважение и похвалу окружающих, качество честного жителя — умение вовремя распознать ложь. Существуют два основных метода выявления честными жителями нечестных.
 1. Аналитический. Решение игрока-аналитика, отправляющего жителя за решётку, основывается на объективных данных, то есть на неопровержимых фактах, таких как, например, самопризнания («проколы»), явные обвинения кого-либо на обсуждении, результаты голосований.
 2. Интуитивный. Решение игрока-интуита субъективно, опирается на предположения и толкование обсуждения путём интерпретации словесных высказываний (в том числе оговорок), интонации, мимики, жестов. Интуит, например, не может отличить члена мафии от комиссара. Интуит видит только «свечение статуса» — особое состояние внутреннего превосходства, появляющееся у статусных игроков (мафиози, комиссар...), внешне выражаемое пренебрежительным отношением к простым честным жителям.

Психологизм и «интересность» игры «Мафия» состоят в решении задачи, какая из команд добьётся победы. Мафиозная, где члены группировки, зная друг друга, не настроены допускать голосования за посадку самих себя, и у которой имеется возможность каждый ход безошибочно ликвидировать члена чужой команды? Или команда незнакомых друг с другом честных жителей, которые могут избавиться от мафиози только посредством всеобщего с мафией голосования, причём зачастую отсаживая самих себя?

Правила игры

Число игроков

Возможное: от 2. **Оптимальное:** 8-16 человек.

При **малом** количестве игроков игра быстро заканчивается, при **большом** из-за общего шума и разбиения на кучки обсуждающих теряет смысл.

Можно играть **вдвоём**, раздавая три карты, из которых одна — закрытая. Игроки либо решают, кто из них мафия, либо мафия — закрытая карта. Затем, если они голосуют за закрытую карту, и если та честная — мафия выиграла, а если мафия — мафия проиграла. Либо один из игроков убеждает другого, что он сам честный, а другой — мафия и открывает закрытую карту. Если она мафиозная — мафия выиграла.

Формула для расчета количества членов мафии: $M = \left\lfloor \frac{N}{k} \right\rfloor$, где M — число мафиози, N — общее число игроков, k — расчётный коэффициент.

- Для игры «вживую» — в салонах (вне сети, в «реале»), в IRC и чатах k варьирует в пределах от 3 до 4. То есть примерно $k = 3, 5$.
- В сетевых играх с отсрочкой хода — РВЕМ и форумный варианты, игры в блогах и социальных сетях — обычно принимается повышенное значение для k .

Например, в РВЕМ $k = 4, 5$, причинами этого являются:

1. Нейтрализация «спунов» — так называют людей, записавшихся в игру, но не вступающих в игровую переписку; обычно спуны выводятся из игры «автокиллом».
2. Практика невозможности неголосования, т. н. «голос на себе» (подробнее см. раздел Разновидности игры).

Раздача статусов

Карты: немятые некрапленые, «честные» — красные (бубны или черви), «мафия» — чёрные (пики или трефы), «Комиссар» — туз бубен (червей), либо король этих же мастей.

Возможные: любые мелкие предметы двух типов — монетки, пластиковые яйца из «киндер-сюрпризов», камешки на пляже (по цвету или трещинам), ракушки... Пример: нельзя раздавать карты с 6-ками из преферансной колоды — желательно, чтобы рубашки были одинаковы.

Ведущий тщательно тасует карты и обходит всех остальных, выдавая карты на выбор из развёрнутых веером рубашкой вверх карт. Получая карту, необходимо незаметно для соседей её посмотреть и положить в карман. Возможная: После тасования колода передаётся по кругу, каждый достаёт одну карту и передаёт дальше. Минус — могут упасть карты. Если карты мятые или с разной рубашкой, ведущий может перед раздачей попросить игроков закрыть глаза, после чего игроки прячут карты в карман или под себя.

Далее карты кладутся на стол, прячутся по карманам, или игрок садится на свою карту. Минус — когда карты лежат на столе, игроки их часто путают. Если на карте сидеть, она мнётся и далее легко определяется.

Реакция на раздачу: Многие игроки, оказываясь в мафии, проигрывают в момент раздачи, если за ними наблюдают. Неопытные и начинающие игроки, получая мафиозную карту, радуются — «не надо определять, кто честный, а кто мафия — шлёпай всех подряд». По их радости можно понять их мафиозную принадлежность. Опытные игроки не показывают радости, но часто имеют какие-либо привычки — оказываясь в мафии, начинают: качаться на стуле, потирать руки, чесать в затылке, берут что-нибудь со стола и начинают жевать.

Живым игрокам запрещено вскрывать свои карты пока они находятся в игре (то есть не убиты, не посажены и т. п.). Если игрок вскрывает карту в процессе обсуждения он автоматически считается убитым и выходит из игры.

Первая ночь

Ведущий (обычно один из опытных игроков) интересуется, все ли посмотрели свои карты. Далее командует: «Все закрыли глаза, наступила ночь». Все игроки закрывают глаза. Ведущий говорит: «Мафия открыла глаза и знакомится». Игроки с чёрными картами (мафия) открывают глаза и начинают озираться в поисках неспящих игроков (других членов мафии). Ведущий в это время может сказать: «Считаю до 5. Раз, два, три, четыре, пять. Всё. Мафия познакомилась и уснула. Наступило утро. Все проснулись».

Мафия в первую ночь: мафия обязана просыпаться в первую ночь, чтобы познакомиться. Тот, кто не проснулся, нарушает правила игры — далее при обсуждении днём члены мафии будут опираться на неверные данные. Знакомиться необходимо максимально осторожно и беззвучно.

Честные в первую ночь и последующие: Один из вариантов (для начинающих) — это сидеть как можно тише и слушать, кто и где шевелится, скрипят ли стулья, кровати, не хрустит ли чья-то шея в поисках друзей. Но это не игра на лучший слух, не возбраняется шуметь, шевелиться и даже разговаривать — объяснив: «Это я во сне...». В критических ситуациях — честных на 1-2 больше — оптимальный вариант — сидеть тихо. Не запрещено, но не принято держать соседей за руки или закрывать глаза — игра не на то, как можно показать на кого-то коленкой.

То, как ведущий говорит в первую ночь — одна из тем обсуждения на первый день. Поэтому лучше не вертеть головой из стороны в сторону и говорить одновременно — если ты в мафии. Впрочем, можно всегда сказать, что вертел головой специально.

Первый день

Игроки обмениваются информацией: о реакции на раздачу, как вёл ведущий, что было слышно ночью, как изменилось настроение игроков за ночь. Беседа может протекать любым способом: «Только он один в очках — значит мафия». «Она всю ночь шевелилась». «Вася ночью пил чай и не облился — значит мафия». «Ведущий ночью сказал — а мафиоз то 3, — а я думал 4». Как честные, так и мафия, для убеждения окружающих в своей правоте могут использовать честные и нечестные аргументы, как правдивую, так и ложную информацию. В первый день легко отсаживаются начинающие игроки — мафиози, обрадовавшиеся при раздаче либо неудобно расположившиеся ночью и вынужденные шумно знакомиться. Опытные игроки, оказавшись в мафии вместе, после первой ночи иногда начинают весело смеяться, надеясь легко выиграть — это их и подводит. Часто убивают в первый день единым порывом: опытный игрок долго держит руку поднятой за кого-либо, уговаривая всех убить данного товарища.

Голосование. Голосование — это процесс, когда живые играющие поднимают руки за посадку кого-либо и держат их некоторое время (от 5 секунд и больше). Если игрок посажен в тюрьму — больше половины игроков держали руки за него больше 5 секунд, он не имеет никакого «последнего слова». Если же его возгласы убедят часть игроков опустить руки — то он может говорить «последнее слово», а может и не говорить. «Последнее слово» не является частью игры, это один из способов в процессе обсуждения сохранить себе жизнь. После голосования игрок открывает свою карту, всякое обсуждение заканчивается, игроки стараются запомнить, кто голосовал за и против. Если игрок честный, то те, кто его посадил — под подозрением, если мафиози — то подозреваются те, кто не голосовал.

Последующие события

НОЧЬ. Ведущий объявляет: «Все заснули. Проснулась мафия и выбирает жертву». В это время мафиозные игроки совещаются взглядами и показывают, например, пальцем, кого убить. Либо ведущий показывает по очереди на спящих, а мафия машет утвердительно головой. Мафия старается убить наиболее опытных игроков, которые могут вычислить её членов, либо тех, кто очень убедительно отговаривается и кого тяжело посадить днём, тех, кто высказывал подозрения в адрес мафиози в предыдущий день. Впрочем, для интересной игры в равном составе обычно не убивают опытных игроков — так делают начинающие мафиози, поэтому их потом легко вычислить. Тот, кто высказывал подозрения, убивается не всегда — перед ночью они говорят: «Ну, всё. Я вычислил мафию — это ты, ты и ты. Теперь этой ночью меня убьют». Поэтому его оставляют в живых. Оптимальный вариант — это убить комиссара. Можно также убить члена мафии (обычно в некритической ситуации), когда все уверены, что он принадлежит к команде мафии, и его точно убьют днём. Ведущий ночью старается не говорить, всё время наблюдая за мафией, чтобы её не выдать. Игрок считается убитым ночью, если все члены мафии согласны. Ночью мафия обязана договориться, кого они собственно выводят своим выстрелом из игры.

УТРО. Ведущий объявляет: «Мафия выбрала свою жертву. Мафия уснула. Проснулся комиссар». Просыпается комиссар и выбирает, кого проверить. Можно проверить только одного игрока. Комиссар указывает на кого-либо. Ведущий молча кивает: «Да, мафия», либо машет головой: «Нет, честный». Если комиссар этой ночью убит, ещё до его проверки ведущий показывает скрещенные руки — это означает, что комиссар убит, но комиссар все равно имеет право проверить одного игрока. Если комиссар показывает на игрока, а тот только что убит, то ведущий тоже показывает скрещенные руки — «труп» не может быть честным или мафией. Комиссар проверяет игроков, вызывающих у него наибольшие подозрения, либо абсолютно честных, чтобы было ясно, на кого опираться при обсуждении. Если игра идёт с внекомандным, играющим лично за себя, маньяком, то на вопрос комиссара ведущий вертит пальцем у виска, показывая, что проверяемый игрок — «маньяк».

ДЕНЬ. Ведущий говорит: «Комиссар проверил. Всё выяснил. Заснул. Все проснулись. И только Петя не проснулся. И был Петя честным жителем...» Карта убитого вскрывается. Если комиссар убит днём, то далее ведущий пропускает утро комиссара. Во второй и все последующие дни имеется огромное количество информации: кто и когда за кого голосовал, что происходило и кого убили ночью, кто как себя вёл, кого проверял комиссар, сколько осталось мафиози. Игроки пытаются составить цепочки: «Если Миша в мафии, то кто ещё? Маша и Ваня». Все составляют свои списки подозреваемых. Происходят голосования, когда игроки не набирают половины голосов. Составляются списки для голосования (устные) — типа: «Были предложены Алла, Петя, Ваня. Голосуем за Аллу».



Игра в Мафию на EuroOSCON 2006

Игровые ситуации

1. Комиссар, который решается «вскрыться» честным жителям, не открывая своей карты (явное вскрытие карт живыми игроками запрещено), объявляет — «Ночью я проверил Колю, и он оказался мафией. Кто за Колю?». Если для выживания мафии такое «явление Христа народу» критично, то один из членов мафии часто решается на «лжекомиссарство», говорит «Ха! Комиссар однако здесь я! И проверял я честного жителя Юлю!» Удобно для мафии сообщить, что их фальшивый комиссар проверял всех впоследствии убитых. Также иногда после ночи так заявляет простой честный, если перед ним настоящий комиссар, шепчет ему на ухо всю имеющуюся у него информацию, а потом его убивают.
2. При чётном числе игроков (в некоторых вариантах игры) у трупа возникает «полголоса». Но он имеет право голосовать только в том случае, если количество честных жителей и мафии равно — то есть в критических ситуациях. При этом он может поднять руку только в момент голосования и не имеет права принимать участие в обсуждении. Для того, чтобы выяснить мнение «полутрупа», если не получается набрать половины голосов, а честные уверены в знаниях полутрупа, живые игроки голосуют за всех живых по очереди, поднимая ровно на 1 руку меньше нужного количества. Если вдруг кто-то поднимает лишнюю руку, честные игроки тут же опускают руки и основное подозрение падает на поднявшего руку.
3. Нельзя называть свою карту, типа «У меня опять 6 бубен». Игра идет не на определение карты, а на честность или мафиозность. Если неопытный игрок, или опытный так заявляет, сразу должен найтись тот, у кого такая же карта.
4. Опытные игроки часто разбиваются на пары — в первый же день начиная обвинять друг друга в мафиозности и призывая голосовать за «ну явного мафа!», но при этом сами не голосуют. В последующие дни обвинения обычно прекращаются.
5. «Трупы молчат». Убитые игроки не имеют права говорить во время обсуждения, выдавать живым какие-либо сведения и каким-либо образом влиять на ход игры: «Ну, всё же и так ясно. Давайте быстрее». Следит за спокойствием мёртвых и посаженных ведущих.
6. «Честный, но глупый». Для опытного игрока (честного) неопытный и честный часто бывает опаснее мафии, поскольку редко поддается убеждению и голосует случайным образом, либо по принципу: «А он мне сейчас шоколадку не передал». Поэтому за таких тоже имеет смысл голосовать днём. Также бывают «тихие» честные (обычно девушки), пацифистских наклонностей, не голосующих ни за кого, даже будучи причастным к мафиозной группировке. Таких также необходимо убивать пораньше, так как их невозможно определить, а неголосование часто очень сильно задерживает игру. Также бывают «крикливые» честные, которые, уверившись в том, что кто-то мафия, уже не меняют своего мнения до своей или его смерти, убеждая в этом остальных. Бывают «обидчивые» честные, которые говорят — «опять меня, и что это опять? Вася, ты дурак. Я с вами больше не буду играть...» иногда оказываясь при этом в рядах мафии. Так играть нельзя.^[71]

Тактики в игре

- «Честность»

Лучшая стратегия по утверждению автора игры — быть честным вне зависимости от выпавшего статуса; нужно не стесняться откровенно, непринуждённо и искренне делиться возникающими по игре и игрокам мыслями с окружающими.

- «Банда чижей» (применяется в основном в чатах и IRC).

Эта тактика заключается в том, что против мафии формируется группа честных жителей (на игровом сленге, «чижей»), знающих комиссара (иногда также доктора и маньяка). Как правило, её образование начинается с проверки комиссаром одного «чижа», которому тот называет себя. Объединение в банду позволяет «чижам» резко сократить возможности мафии по уничтожению граждан дневным голосованием. Если мафия раскрыта ночью, один из «чижей» днём начинает голосование против него, которое поддерживают все остальные.

Формированием банды «чижей» может заняться и один из членов мафии, выдающий себя за комиссара. После ночной проверки подельника он говорит кому-то из других участников, что тот принадлежит к мафии, а он, соответственно, комиссар. После дружного голосования за подельника (который, естественно, оказывается мафией), жертва обмана обычно не имеет никаких сомнений, что комиссар — тот кто указал ему на «мафиозо». Настоящий комиссар вынужден создавать параллельную банду и проверять ночью тех, на кого указывает выбранное им доверенное лицо — чтобы доказать, что он настоящий комиссар. Помимо создания банды со лже-комиссаром, основной тактикой мафии против «чижей» является не уничтожение самих «чижей» (проверенных комиссаром игроков), а поиск комиссара. Если мафии удастся его убить ночью, то шансы «чижей» на победу резко падают, только если игра не зашла так далеко, что «чижей» уже очень много и они могут уничтожать днем всех «подозрительных» (непроверенных) граждан.

- «Рупорство» (применяется только в РВЕМ)

Убитый либо посаженный первым ходом честный житель становится «рупором» — связующим (между комиссаром с помощниками и непроверенными горожанами) и консультативным (между комиссаром, его помощниками и проверенными честными жителями) звеном. Утром рупор задаёт тон обсуждения, запрашивая у граждан кандидатуры возможных мафиози и/или предлагает высказаться по кому-либо, а вечером суммирует мнение города и после частных консультаций с комиссаром отдаёт городу рекомендацию («приказ») на посадку.

- «Подстава»

Используется мафией и заключается в намеренном голосовании против одного из напарников, либо совершении любых других намеренных действий, способствующих раскрытию его роли. Данная тактика предпринимается для того, чтобы отвести подозрения от подставляющих членов мафии за счёт подставляемого. В классическом варианте представляет собой голосование против подельника, которого не проверяли, и дальнейшие апелляции к сообществу, что мафия не раскрывает своих.

- «Прикрытие»

Заключается в том, что один из честных жителей в начале игры представляется городу комиссаром, подставляясь под выстрел мафии, но защищая собой реального комиссара, предоставляя тому право жить и проверять как минимум лишний день.

- «Лжекомиссарство»

При раскрытии комиссаром себя городу один из членов маф-группы также представляется городу комиссаром.

- «Спунобой»

Практика отсаживания по игре молчаливых игроков («спунов») не только толкает игроков на более активную игру, но и не позволяет статусным игрокам тихушничать.

Разновидности игры

Роли

С каждым годом у игры появляется всё больше вариаций. Особенно щедры на изменения геймплея и нововведения интернет-версии Мафии. Путь развития игры немного, и они поддаются классификации.

Характеристика некоторых основных ролей

Персонаж	Способность (действие, совершаемое ночью)	Допустимое количество	На чьей стороне играет
Гражданин/Честный гражданин/Мирный	—	Остальные неактивные участники	Честные граждане
Комиссар	Проверяет статус другого жителя	1	Честные граждане
Доктор/Врач	Лечит одного из жителей	1	Честные граждане
Мафия/Мафиози	Вместе с остальными мафиози убивает одного из жителей	Кол-во участников/к, где к от 3 до 4	Мафия
Босс Мафии	Управляет мафиози, «замораживает» (лишает права голоса) одного из жителей	1	Мафия
Маньяк/Убийца	Убивает одного из жителей	1	За себя

Нестатусный простой честный житель

Незнакомые друг с другом простые игроки составляют неорганизованное большинство салонных игр в Мафию.

Основной статусный честный житель

Любовь к изменению функций комиссара у игроков в крови. В салонных играх особенно популярен «Стреляющий комиссар» — проверяя нечестного жителя, такой комиссар сразу же его убивает. Также встречаются:

- Реанимирующий комиссар — его проверяемого данным ходом не могут убить;
- Детектив — комиссар, который каждый ход решает — проверять ему кого-либо или просто застрелить;
- Тюремщик — проверяя нечестного жителя, тут же отправляет его в тюрьму. Но если тюремщика убьют, все заключённые выходят на свободу.
- Священник — после исповеди (проверки) узнаёт статус горожанина, а горожанин священника.
- Журналист — не проверяет, а сравнивает двух жителей (через ведущего) на предмет «одинаковости» статусов, но не принадлежности к командам. Так сравнение комиссара с врачом будет показано как сравнение разных ролей.
- Донор (др. названия — рекрутёр, вербовщик) — проверяя честного жителя, наделяет того правом следующей ночью самостоятельно кого-либо проверить.
- Комиссар заменяется парой статусов «Судья» и «Прокурор» — «утром» прокурор задаёт тон обсуждения дня, обвиняя одного из жителей в причастности к мафии, а судья «вечером» выносит решение по отправляемому жителями за решётку гражданину — может и оправдать.

Помощники комиссара

- Врач (популярны также названия «реаниматор», «доктор», «целитель», «доброжелатель», «медсестра», «волонтер»). Способен защитить жителя от пули (ведущий в случае совпадения спецголосов врача и стреляющих персонажей может объявить о неудавшемся покушении на жертву). А вариант этого статуса «телохранитель» даже убивает одного из покушающихся убийц. Обычно врачу указывается, что он не может применять «лечение» к себе.
- Чёрный доктор. «Инвертирует» состояние цели. То есть если в цель стреляли, он ее лечит, если нет, убивает. Как правило, играет за город.
- Стерва (также этот статус называют «девочкой», «путаной», «куртизанкой», «девкой гарнизонной», «шлюхой», девушкой лёгкого поведения, «герлой», «казановой»). Отвлекает (блокируя спецособенности отвлечённого). Может, например, указав на члена мафии, не дать им выстрелить. В некоторых правилах путана «заражает» участника венерическим заболеванием, эффект от чего может варьировать от блокировки до смерти.

- Хохол. «Кумует» — если его сажают или убивают, он «ташит» за собой в тюрьму/могилу и кума.
- Шериф. Самостоятельный стрелок команды честных жителей.
- Свидетель (др. название «бомж»). Следит за одним из жителей и в случае его смерти (или покушения) видит его убийцу.
- Старейшина. Несажаемый честный житель. Иногда наделяем 1,5 голосами при посадке жителя (таким образом в игре с неубитым старейшиной отсутствует практика рэндомов на голосовании).
- Бессмертный (др. название «горец»). Его исключительность в том, что ночью на него не действуют никакие выстрелы, его можно только посадить.
- Лунатик (др. название «Джокер»). Просыпается в ход мафии, и притворяется одним из мафиози. На голосовании должен аккуратно распоряжаться тем преимуществом, что знает всех мафиози в лицо, иначе быстро станет очередной жертвой. Лунатик не имеет права играть в открытую и называть список мафиози. Если ночью мафия решает убить одного из своих, и этот выбор упал на лунатика, тот должен показать им, что он лунатик и мафия может выбрать еще одну жертву. На утро лунатик выбывает из игры (не важно, лечили его или нет).
- Самурай. Если враги стреляют в прикрываемого им жителя, погибает вместо него.
- Сержант. Знает, кто комиссар и знает статусы проверенных им игроков. Сам проверять не может, но если комиссара убьют, то сержант становится комиссаром.
- Поклонница комиссара. Ночью проверяет статус жителя на предмет, является ли он комиссаром. Выяснив, успокаивается.

Специализированные мафиози

- Вор. Мафиозный аналог «стервы». Тоже способен блокировать спецособенности жителей.
- Киллер. Дополнительный самостоятельный стрелок мафии. У команды мафии фактически два выстрела — коллективный и киллера.
- Адвокат. Мафиозный проверяющий комиссар. Адвокат позволяет мафии выяснять достоверные статусы жителей.
- Ревнивец. Нацелен на поиски стервы или того жителя, которого она «отвлекает». Если отыщет — убьёт обоих.
- Баламут (др. название «нагнетатель»). Оговаривает, клеветает. При проверке оклеветанного баламутом жителя комиссару видится мафиозный статус.

Вторая маф-группировка

Ввод второй маф-группировки «якудзы», также может сопровождаться введением специализированных воинов

- Ниндзя. Непроверяем.
- Камикадзе. Нацелен на поиск комиссара. Как только находит — гибнет вместе с ним.
- Громила. Дубасит жертву так, что у той блокируется не только спецособенности, но даже и возможность голосовать.

Главарь мафий

В трёхсторонней игре (две мафии и честные жители) могут участвовать статусы «авторитет» (у команды мафии) и «сэнсэй» (у команды якудзы). Мафия не способна убить сэнсэя, а якудза — авторитета.

- Босс (он же «крёстный отец», он же «дон»). На ход может лишать игроков права голоса. В некоторых версиях игры самостоятельно распоряжается коллективным голосом мафии, низводя рядовых «мафов» на положение молчаливых соглашателей с его выбором.

Одиночки

Желание разбавить командную игру некомандными персонажами, играющими каждый сам за себя, было настолько велико, что единоличных статусов в мире придумали самых разных.

- Маньяк. Одинокий внекомандный стрелок. Может выиграть (как впрочем и другие одиночки) только, если останется один жив в городе.
- Насильник. «Разновидность» маньяка. Жертва насильника, будучи «изнасилованной», днем находится в больнице и молчит при обсуждении и голосовании. Иногда используется для юмористической атмосферы игры — жертва просто изнасилована без последствий, однако над «жертвой» посмеиваются игроки.
- Психопат. Маньяк, активизирующийся только после того, как был выдвинут на голосование.
- Отморозок (альтернативное название — «Робин Гуд», «Дрезденский потрошитель»). Извращённый стрелок. Не трогает только простых (без спецособенностей) честных жителей, остальных уничтожает за милую душу.
- Отравитель. Маньяк-химик. Его жертва умирает лишь через день.
- Фанатик. Одиночка, для выживания научившийся блокировать.
- Хакер. Взламывает компьютер и узнаёт статус жертвы. Наличие в игре хакера обязывает ведущего оглашать результат взлома всем жителям.
- Жулик. Одновременно крадёт и применяет стибренный спецвыбор.
- Некромант. Пропуск хода игроком, на высших уровнях способен зомбировать город. Если его не убьют в этот или следующий ход, то выигрывает.
- Бунтарь. Способен перетянуть неиспользованный голос на посадку у неголосующего жителя в пользу своего.

Новые игровые особенности

- «Незнакомая мафия». Нет «первой ночи», мафия знакомится уже после того, как произошла первая посадка в тюрьму.
- «Голос на себе». Считается, что все неопределившиеся с голосованием за кого-либо в течение дня голосуют за посадку самого себя.
- «Отсрочка хода» (действует на форумных играх, в РВЕМ и блогосфере). Суть — игровой день совпадает с временными сутками (либо даже превышает несколько суток). Отсрочка хода служит для продления ключевого игрового процесса — общения жителей — дабы дать высказаться и обсудить конъюнктуру каждому участнику игры, невзирая на время его появления онлайн. Зачастую участники форумных и РВЕМ игр проживают в различных часовых поясах и не могут собраться в одно и то же время для одновременного общения и игры.
- Игра без основного статусного честного жителя. Принятое обозначение игры без комиссара — «бескозырка».
- Тайное голосование. Игроки пишут на бумажках, кого собираются отправить в тюрьму, и передают их ведущему.
- Игра с депутатом. Днём жители выбирают депутата, который самолично решит, кто же отправится в тюрьму.
- Игра «втёмную» (др. название «закрытая игра»). После хода карты убитых и посаженных жителей не вскрываются.
- Дипломатия. Игра без стрельбы и проверок.
- Демократия. Жители могут голосовать сразу за нескольких подозрительных граждан.
- Трёхсторонняя игра с отщепенцем. Когда одна из мафий уничтожена, отщепенец «подбирает оружие» и превращается в последнего члена мафии / якудзы.
- Подкидыш (в некоторых вариантах игры носит название «внебрачный ребёнок босса»). Мафия не может убить подкидыша, хотя тот и относится к честным жителям. Подкидыш знать не ведаёт о своём статусе. Вариант «внебрачка» этой особенности известен мафии, а при проверке комиссаром определяется как

честный житель.

- Игра без ведущего. Ведущим становится первый убитый или посаженный в тюрьму честный житель.
- Так называемый «румынский вариант игры». Каждый живой игрок каждый ход голосует двумя шариками. Чёрный отдаётся самому подозрительному игроку. Белый — тому, кто выглядит наиболее честным. Игрок, у которого чёрных шариков оказывается намного больше белых, садится в тюрьму.
- Тематическая игра. «Мафия» с ролевым уклоном, обыгрывающая какую-либо тематическую сцену (например, по мотивам Властелина колец или фильма Чапаев). Под сюжет переименовываются статусы и основные игровые действия. Участники тематической игры не только ищут переименованную мафию, но и озабочены отыгрышем собственных «масок».
- «Апелёвка». При посадке честного жителя голосовать можно только за тех игроков, кто его сажал. В первый «день» и после посадки мафа голосовать можно за кого угодно.
- Специальное условие дня. Каждый день достаётся случайным образом карточка, на которой написано специальное условие, например: «Сегодня день вежливости. Если во время обсуждения кто-то перебьёт другого, то он лишается права голоса», «Всех мужчин призвали на военные сборы. В обсуждении участвуют только женщины, но и выбрать жертву они могут только в своём кругу».
- Спиритические сеансы. Вытаскивается карта, на которой перечислены три вопроса, из которых можно выбрать один и задать мёртвому игроку. Вопросы составлены таким образом, что прямого указания на то, кто играет какую роль, они не дают.
- «Лишняя карта». Ведущий раздаёт карты не только игрокам, но и себе. Эта карта не вскрывается до самого конца игры, создавая дополнительную интригу.
- «Мафия вслепую». После того, как ведущий познакомил мафию в первую ночь, больше мафия совместно не «просыпается». В последующие ночи ведущий пробуждает каждого мафиози по очереди (например, «Сейчас туз пик», потом «король пик») и фиксирует простановку выстрелов. Житель погибает от рук мафии, только если на него показало более половины её членов.
- «Мафия ковбоев». В этой салонной версии игры мафия ночью не обсуждает выстрел. Ведущий перечисляет всех игроков. На чьём имени мафы одновременно выстрелят — сделают движение указательным пальцем, напоминающее нажатие курка оружия — тот убит.
- Ролевая игра «Остракизм», придуманная в Германии. Без мафии. Оказавшиеся после кораблекрушения на острове оголодавшие пассажиры поедают в день по человеку. Выживут (победят) только последние два. Остракизм был воплощён в РВЕМ-версии Алексеем Тарасовым в 1999 году, воссоздан в виде игры «Людоеды»^[72] в 2009 году.
- Мэр города. В начале игры, после получения ролей, игроки выбирают мэра города. Он обладает в голосованиях не одним, а полутора голосами, и, таким образом, его голос становится решающим в спорных случаях. Когда мэра убивают или сажают в тюрьму, он выбирает другого игрока и отдаёт ему свои полномочия.
- Минимизация обсуждений (характерна для всех современных онлайн-версий и SMS-мафий). Все коммерческие версии игры в Интернете объединяет желание ускорить игровой процесс. Психологизм выявления мафии посредством обсуждения пал жертвой в пользу простого угадывания.
- Бегство из рамок психологической словески. Широкое распространение игры привело к тому, что в неё играют и люди, не понимающие психологические словесные игры. Они не готовы вычислять мафию, используя основной игровой метод — обсуждения и споры, ибо зачастую он им представляется и скучным и некрасивым. Игра подвергается кардинальной трансформации в сторону либо настольной ролевой игры — в этом случае игровой мир «пухнет» от разнообразного вооружения — как элементов защиты (бронежилет, амулет и т. п.), так и элементов нападения (отравленные стрелы, нунчаки, ножи...), простановкой которых друг на друга игроки полностью заменяют какие-либо игровые разговоры, а также от многочисленных правил и инструкций как по поводу силы и возможности каждого отдельного элемента вооружения по отношению к другому элементу и его носителю, так и по регламенту действий ролей (например, какой-то

статус просыпается через ночь, две...). Либо в сторону ролевой игры живого действия, где тематический отыгрыш персонажа и демонстрация игроками друг другу актёрского мастерства посредством декламирования выдуманных историй о себе в качестве играемой роли представляются более значимы, чем цель игры Мафия (посредством обсуждений поиск, раскрытие и вывод из игры членов чужой команды). Или же смесь обоих путей, что особенно часто встречается в форумных ролевых играх.

- Т. н. «профессиональная игра» (она же «армянская»). Принятая версия игры в коммерческих клубах Москвы. Придумана игроками в КВН из Ереванского Медицинского института. 10 игроков — в колоде 6 карт «мирный житель», 1 карта «шериф», 2 карты «мафия» и 1 карта «дон мафии».

Решение спорных ситуаций

Например, остался один мафиози и один честный. Существуют следующие способы решения:

- Засчитать победу мафии.
- Объявить ничью.
- Кинуть жребий. (Обычно принято использовать этот вариант, то есть оба жителя голосуют за посадку друг друга.)
- Дать право голоса последнему убитому честному.
- В некоторых версиях игры «одиночек» считают не независимыми, а «нейтральными» персонажами. Когда в такой игре остаётся жив, скажем, один маньяк, победу могут засчитать не ему, а честным жителям.

В интернет-версиях Мафии распространено постыгровое премирование наиболее отличившихся игроков (зачастую, победившей команды). Используется игровая валюта, наглядные знаки отличия (например, медали), дополнительные очки к внутреннему рейтингу каждого конкретного игрока.

Порядок использования

Должно быть понятным, что большинство указанных выше новых игровых особенностей и статусов не могут использоваться в игре одновременно, иначе статусное наполнение партии превысит некий предел психологической чувствительности, после которого потеряется нить игры, исчезнет её психологизм. А мафии как командной психологической игре терять одну из своих основ, изюминок, нельзя. Психологизм игры «Мафия» пропадает, когда совокупность статусов затмевает (либо умаляет донельзя) уникальность каждого статуса, создавая иллюзию статусной взаимозаменяемости, ничтожности ключевого игрового действия (голоса на посадку), никчемности как мнения на обсуждении так и собственно любого игрового общения. Поэтому применяются определённые правила начальной расстановки сил в неклассической игре.

1. Участников игры должно быть не менее чем $2k$ (см. пункт Число игроков.)
2. Трёхсторонние командные игры (с двумя мафиями) проводятся при наличии не менее $2.5k$ участников.
3. Простых честных жителей в начале игры обязательно должно быть не менее значения $\left\lfloor \frac{N}{k} \right\rfloor$,
4. В игре может быть только один основной статусный честный житель (комиссар или его вариант).
5. В игре с комиссаром может быть не более одного помощника комиссара. В бескозырке может быть не более двух честных статусников.
6. У мафии (мафий) может быть не более одного дополнительного специализированного мафиози.
7. В игре может принимать участие лишь один внекомандный одиночка, играющий сам за себя.
8. Число честных жителей, включая комиссара с помощником, плюс число одиночек должно быть больше количества всех членов мафии и якудзы вместе взятых.
9. Не более трёх новых игровых особенностей на игру.
10. На обсуждение каждого хода отводится времени не менее чем по минуте на каждого живого участника.

«Сборки» игр с новыми игровыми статусами и особенностями называют на маф-сленге «городами». Некоторые наиболее удачные маф-города (например, Чикаго, Палермо, Даллас, Москва, Киев) получили широкую

известность и используются в РВеМ и форумных мафиях.^[73]

Настольные наборы

Специальные колоды карт для игры в Мафию создаются в основном за рубежом, популяризируя ту или иную игровую «сборку» статусников. Все коммерческие версии игры являются «копирайтными» наборами.

- Первый был выпущен компанией Looney Labs (англ.) в 1997 году под названием «Are You a Werewolf?»^[74] (англ.)» Эта версия игры — классическая «Мафия» с небольшими уточнениями правил, переписанная игровым дизайнером Andrew Plotkin (англ.) под модную тематику поиска оборотней. Комиссар был переименован в Провидца, Мафия — в Вурдалаков, Ведущий — в Регулятора.
- В 2001 году Looney Labs продала права на «Вервольфию» французской компании Asmodee Editions (англ.), которая доработала игру и выпустила сначала во Франции под названием «Les Loups-garous de Thiercelieux (фр.)», а потом и в США как «The Werewolves of Miller's Hollow»^[75] (англ.)». В этой разработке роль мафии опять же играют оборотни, в игре существует множество дополнительных ролей (колдунья, волшебница, охотник, вор, маленькая девочка, купидон, влюблённые и др.), чётко прописаны правила.
- В 2002 году итальянская фирма *daVinci Editrice S.r.l.* выпустила свою игровую сборку вурдалачной мафии, названную «Lupus in Tabula»^[76] (англ.)».
- В 2007 году американская компания *Bezier Games* присоединилась к торжеству «Вервольфий», выпустив набор «Ultimate Werewolf»^[77] (англ.)».
- В 2007 году ещё одна американская компания *Interactivities Ink* выпустила набор «Mayday»^[78] (англ.)». По замыслу игры — труженики, ободрённые Духом Социалистической Революции, борются с Жадностью, Коррупцией и Властью посредством отправки врагов народа в Сибирь.
- Из ряда мистических колод не выбивается и реализация 2000 года от *Toy Vault Inc.* Эта тематическая версия Мафии, названная «Do You Worship Cthulhu?»^[79] (англ.)», черпала вдохновение из Мифов Ктулху писателя Лавкрафта.
- Набором, основанном на классическом для Мафии детективном сюжете, является разработка 2002 года «Bang!»^[80] от итальянца *Emiliano Sciarra*.^[81]
- В 2007 году польской компанией *Granna* выпущен классический набор «Mafia»^[82] (польск.)».
- В России первый карточный набор игры «Мафия» был разработан в 2002 году клубом *Sproot*^[83].
- В 2008 году российская компания «Монолит» организовала выпуск настольного набора, в основном предназначенного для заядлых игроков портала *mafiaonline.ru*.
- В 2010 году сеть специализированных магазинов «Мосигра» выпустила свой набор для игры в «Мафию», который вошёл в пятёрку самых продаваемых игр данной сети^[84].
- Владельцы торговой марки «Косогоров самогон» для игры «Мафия» выпустили свою колоду карт.^{[85][86]}
- Студия Артемия Лебедева в 2011 году выпустила набор для игры в «Мафию», который, по утверждению студии, является «единственным одобренным автором» игры Д. Давыдовым.^[87]
- О других наборах (редких национальных и только запланированных) можно узнать на *BoardGameGeek*^[88] (англ.).
- С развитием частного полиграфического производства стала возможной печать игральных колод (в том числе для игры «Мафия») небольшими тиражами, даже штучными. Из-за конкуренции изготовителей заказ своей собственной колоды доступен широким слоям населения. Поэтому с 2009 года начался настоящий бум частного производства (и продажи) колод.^[89] К сожалению, практически все они выпускаются небольшими тиражами (100—200 колод) и значимость их в рамках повествования мизерна.

Телевизионные версии

Время от времени появляется информация о реализации игры на телевидении в форме телешоу.

- С 1990 по 1995 годы Латвийским национальным телевидением LTV1 транслировалось еженедельное телешоу «*Парламент против Мафии*» (латыш. *Parlaments pret Mafiju*). По свидетельству очевидцев игра проводилась на 12 человек. Один из гангстеров являлся «Крёстным отцом», он суммировал мнения членов мафии, после чего собственноручно принимал решение кого лишить жизни. Комиссара называли «Следователем». Днём все живые жители — «парламентёры» — обсуждали кого им следует «линчевать». Двум приговорённым отводили минуту на последнее слово перед экзекуцией. Того, кому не удалось разжалобить парламент, «казнили».^[90]
- В 2004 году студией «Позитив ТВ» (известной в основном по телепередаче «Городок») была предпринята попытка организовать российский телевариант игры. Для шоу, носившему название «*Против мафии*», была выбрана версия игры с нераскрываемыми ведущим после хода картами убитых и посаженных жителей (т. н. «игра втёмную»). Игра была ролевой — жители получали карточки с названием профессии, которую им следовало назвать телезрителям и отыгрывать в процессе шоу. Двум игрокам, на карточках которых было выгравировано «мафия» и ещё одному, у которого красовалось «комиссар», за долю секунды необходимо было придумать себе профессию и тем самым раствориться в толпе честных горожан. Игра проводилась на девять человек в оригинальных красочных декорациях^[91]. Для создания зрителям ощущения интриги и сопереживания честным жителям игровые «ночи» показывались лишь в самом конце шоу. В качестве игроков приглашались корреспонденты газет «Панорама ТВ», «Комсомольская правда», журналов «Собака.ru», «Календарь», «Афиша» и начинающие питерские киноактрисы. По окончании каждой игры ведущим, заслуженным артистом РФ Александром Строевым^[92], выбирались три лучших игрока, премируемых денежными конвертами. Победитель финальной супер-игры стал счастливым обладателем путёвки на Сицилию. Шоу «Против мафии» транслировалось 5 каналом Санкт-Петербурга и украинским телеканалом НТН в 2005 году^[93], МТРК «Мир» в 2007 и 2008 годах^[94].
- Осенью 2009 года в вечернем эфире телеканала Муз-ТВ появилось своё шоу «MAFIA»^[95]. Игры проводились на десять и девять участников. Для варианта на десять участников игры раздавалось три карточки мафии, а на девять жителей — две мафиозные карты. Особенностью данной телеигры являлось отсутствие комиссара. Большинство участников телешоу — музыкальная и околomuзыкальная богема, и зрители телеканала. Вёл игру шоумен Александр Пряников^[96].
- В конце 2010 года телекоммуникационная компания Tele2 проспонсировала выпуск телешоу «Мафия в городе» для регионального круглосуточного кемеровского телеканала «Мой город»^[97].

Примечания

- [1] Архив: газета «Вечерняя Москва» №193 (24971) от 20.10.2008 (<http://web.archive.org/web/20100818192454/http://www.vmdaily.ru/article/65701.html>)
- [2] Информация о Мафии на about.com (<http://boardgames.about.com/od/gamehistories/p/werewolf.htm>)
- [3] Архив: Dmitry Davidoff (http://web.archive.org/web/19990302082118/http://members.theglobe.com/mafia_rules/)
- [4] Журнал «Деньги» № 30(685) от 04.08.2008 «*Мафия застольного периода*» (<http://www.kommersant.ru/doc.aspx?DocsID=918327>)»
- [5] Wired UK Magazine, 03/2010. «Werewolf: How a parlour game became a tech phenomenon» (<http://www.wired.co.uk/wired-magazine/archive/2010/03/features/werewolf.aspx?page=all>)»
- [6] Ответы Дмитрия Давыдова (<http://jeuxsoc.fr/jeu/mafia/>) на вопросы французского веб-сайта jeuxsoc.fr, данные 1 марта 2011 года.
- [7] Страница (<http://www.eblong.com/zarf/werewolf.html>) первого дизайнера Werewolf-версии игры Andrew Plotkin. Секция «History» ().
- [8] Rules of Mafia from Princeton University (USA). Learn the History of Mafia (<http://web.archive.org/web/20080505060337/http://www.princeton.edu/~mafia/>)
- [9] *Johanna Preetorius*. Knaurs Spielbuch. Гл. Konversationsspiele («Игры бесед»). — Мюнхен, 1953. — S. 242.
- [10] Мафия Норвегии (<http://org.ntnu.no/mafia/Credits/credits.shtml>).
- [11] *Петров С. В., Холопова Е. Н.* Невербальная коммуникация. Развивающие ролевые игры «Мафия» и «Убийца». Учеб.-метод. пособ. — Калининград: КВШ МВД России, 1998. — 40 с.

- [12] РБК. Передача «Интрига дня». Сюжет « С закрытыми глазами (<http://www.youtube.com/watch?v=c0d6KraXgLA>)» от 9 марта 2010 г.
- [13] Mensa HungarIQa Society — Maffia SIG home page (<http://www.cab.u-szeged.hu/local/mensa/SIG/mafia/mafia.html>) . Первая маф-страница в сети.
- [14] Блог Алексея Тарасова, создателя РВЕМ «Kozanostra» (<http://taraslive.livejournal.com/>)
- [15] Сайт игры Galaxy+ (<http://galaxy.pbem.ru/>)
- [16] Архив: Портал kozanostra.ru (<http://web.archive.org/web/20010202084000/http://kozanostra.ru/>)
- [17] <http://mafiaonline.net/>
- [18] <http://www.e-mafia.msk.ru>
- [19] <http://mymafia.net/>
- [20] <http://kamrad.ru/kvb/>
- [21] <http://eowl.ru/ipb/index.php?showforum=68>
- [22] http://community.livejournal.com/game_mafia/profile
- [23] http://community.livejournal.com/play_mafiya/profile
- [24] <http://www.liveinternet.ru/community/1452102/>
- [25] LightStar Mafia IRC Bot (<http://www.lightstar.msk.ru/mafbot/index.htm>)
- [26] IRC-чат MafOnlineMafia (<http://2777.ru>)
- [27] История Рунета в википедии
- [28] История Рунета на портале «Рунету — 10 лет!» (<http://www.10ru.ru/history/chronology/1996/>). Хронология по годам.
- [29] Правила первого маф-чата (<http://lordbss.pp.ru/rules.html>)
- [30] SMS-игра Мафия от Megafon (<http://www.megafonw.ru/info/pda/services/servlist/mafia.html>)
- [31] SMS-игра от MGStudio (<http://m-games.ru/mafia>)
- [32] <http://mafiaweb.ru>
- [33] <http://maffia.ru/>
- [34] <http://maflands.com.ua/>
- [35] <http://mafia.vizheneo.com/>
- [36] <http://mafiakiller.ru>
- [37] Московский маф-клуб «Mafer» (<http://www.mafer.ru/>)
- [38] Московский маф-клуб «Мафия по...» (<http://www.mafia-po.ru/>)
- [39] Московский клуб «La Mafia» (<http://www.lamafia.ru/>)
- [40] Клуб игры в мафию (Москва) (<http://playmafiagame.ru/>)
- [41] Санкт-Петербургский клуб-магазин «Sproot» (<http://www.sproot.ru/>)
- [42] MAFClub SPB (<http://www.mafclub.spb.ru/>)
- [43] Санкт-Петербургский мафия-клуб Бесы (<http://www.besyclub.ru/>)
- [44] Санкт-Петербургский театрализованный мафия-клуб Infinity (<http://www.mafia.infinityday.ru/>)
- [45] «Mafia Club» (Екатеринбург) (<http://www.club-mafia.ru/>)
- [46] Клуб «Mafia96» (Екатеринбург) (<http://www.mafia96.ru/>)
- [47] Маф-клуб Ижевска «Lithos» (<http://www.lithosclub.ru/mafia>)
- [48] Клуб «Спрут» из Самары (<http://www.mafia.samr.ru/>)
- [49] Томский чай-маф-клуб (http://tea.tomsk.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=264&Itemid=1)
- [50] Винницкий клуб мафии «Black Chicago» (<http://www.vinmafia.com.ua/>)
- [51] Киевский клуб «Мафия» (<http://www.mafia-club.com.ua/>)
- [52] Киевский клуб «Империя мафии» (<http://www.mafia.kiev.ua/>)
- [53] Cartel Mafia Club (Киев) (<http://www.mafia-cartel.com/>)
- [54] Киевский клуб «Chicago Mafia» (<http://chicago-mafia.org.ua/>)
- [55] Киевский VIPclub (<http://clubplay.ning.com/>)
- [56] Ивано-Франковский маф-клуб (<http://mafclub.at.ua/>)
- [57] Херсонский маф-клуб (<http://www.mafiaclub.info/>)
- [58] Игра «Мафия» в Гомеле (<http://www.mafia-club.com.ua/>)
- [59] Ереванский маф-клуб (<http://www.mafclub.am/>)
- [60] Мафия-клуб Азери Стайл (Баку) (<http://www.mafiaclub.az/>)
- [61] Алма-атинский маф-клуб (<http://www.mafiaclub.kz/>)
- [62] «Xclub» Пекина, 50000 членов (<http://www.xclub.com.cn/Forums/maintopxclub.aspx>)
- [63] Статья и фотографии интерьера одного из Xclub-ов (<http://www.voguezone.com/?viewnews-3984.html>)
- [64] Статья о китайских маф-клубах «Killer» (2000 членов) и «PK Club» (6000 членов) (<http://paper.sznews.com/szdaily/20060622/ca2349218.htm>)
- [65] Заметка о китайских маф-клубах (<http://aspiringeconomist.com/index.php/2007/12/07/markets-in-everything-mafia-clubs/>)
- [66] «Невское время». «Город против мафии-2003» (<http://www.nevskoevremya.spb.ru/cgi-bin/pl/nv.pl?art=163628252&print>)
- [67] Портал «Известия науки». Статья « Мафия в Рунете (<http://www.inauka.ru/projects/article34139/print.html>)»

- [68] Информация about.com: « *The 50 most historically and culturally significant games published since 1800* (<http://boardgames.about.com/cs/gamehistories/a/timeline.htm>) »
- [69] В 2007-м году about.com включило Мафию в « *Top 5 Best Voting Games* (<http://boardgames.about.com/od/toppicks/tp/voting-games.htm>) ».
- [70] Информация журнала « *Секрет фирмы* » (<http://www.kommersant.ru/doc.aspx?DocsID=862298>)»
- [71] Описание игры на проекте «BRATVA» (<http://www.bratok.com/mafia/mafgame.shtml>)
- [72] <http://www.ludoedy.ru/>
- [73] Таблица распределения численности игрового населения по командам в городах. (<http://lordbss.pp.ru/rumafia.html#new>)
- [74] <http://wunderland.com/LooneyLabs/Werewolf/>
- [75] http://us.asmodee.com/ressources/jeux_versions/the-werewolves-of-miller-hollow.php
- [76] http://www.davincigames.com/page_eng.cfm?sez=07
- [77] <http://games.bezier.com/ultimatewerewolf.html>
- [78] <http://www.interactivitiesink.com/larps/mayday/mayday.html>
- [79] <http://www.toyvault.com/cthulhugame/main.htm>
- [80] <http://www.bang.cz/>
- [81] Русское описание «Bang» (http://www.bg.ohobby.ru/index.php?option=com_content&task=view&id=140)
- [82] <http://www.granna.pl/indexmain.php?menumain=2&names=katalogview&idgry=77>
- [83] <http://sprout.ru/magazin/>
- [84] Самая продаваемая игра года: народный выбор | Блог | Интернет-магазин настольных игр Мосигра (<http://www.mosigra.ru/blog/id4184/>)
- [85] Пресс-релиз «Мафия» против кризиса (<http://b2blogger.com/pressroom/18009.html>)
- [86] Колода от «Косоголов самогон» в магазине Артемия Лебедева (<http://store.artlebedev.ru/toys/card-games/36-54/mafia>)
- [87] Набор игры 2011 года от Студии Артемия Лебедева (<http://www.artlebedev.ru/everything/mafia/>)
- [88] <http://www.boardgamegeek.com/game/925>
- [89] Частные карточные колоды (перечень) (http://lordbss.pp.ru/fan_maf.html#cards)
- [90] Из истории продюсерской группы Virus Art (http://www.virusart.lv/rus/virusart/iz_vestures/)
- [91] Архив: Декорации для программы «Против мафии» (http://web.archive.org/web/20070726232944/www.stagedesign.ru/install/ppp_install1.html)
- [92] Официальный сайт Александра Строева (<http://www.stroevaleksandr.narod.ru/>)
- [93] НТН. «Против Мафии» (<http://pult.com.ua/editor.php?id=618>)
- [94] Архив: Описание телешоу «Против мафии» на МТРК Мир (<http://web.archive.org/web/20080117153930/http://mirtv.ru/content/view/19238/58/>)
- [95] MAFIA (<http://muz-tv.ru/look/mafia/>). Описание шоу на сайте Муз-ТВ.
- [96] Официальный сайт Александра Пряникова (<http://www.pryanikov.ru/>)
- [97] Телешоу «Мафия в городе» на КемеровоТВ (<http://kemerovotv.ru/mafia/>)

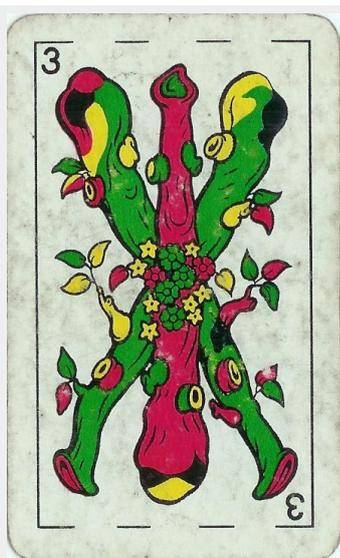
Примеры игр

- Лог игры в текстовом чате от [[21 апреля (<http://lordbss.pp.ru/210401.html>)] 2001 года]
- Лог чат-версии игры 2008 года (http://www.mafiaonline.ru/forum_subj.php?id_old=117704&id_tema=7)
- РВЕМ вариант, трёхсторонняя игра февраля 2005 года (<http://lordbss.pp.ru/chicago24.html>)
- Тематическая РВЕМ игра по Шреку в марте 2005 года (http://qwazzy.h1.ru/party496_p.htm)
- Стенограмма одной игры в реале (<http://live4fun.ru/joke/178639>)

Ссылки

- Mafia Game Web @Ibum (<http://mafclub.org/>) (рус.)
- Существующие игровые маф-порталы (http://lordbss.pp.ru/fan_maf.html) (Каталог ресурсов).
- «Мир Мафии» (<http://mirmafii.ru/>) (Портал, консолидирующий коммерческие салоны игры).
- Приложение «Mafaction» (<https://itunes.apple.com/ru/app/id844271086>) служит для раздачи ролевых карт для игры «Мафия» посредством iPhone / iPad.

Мус (карточная игра)



Палицы итало-испанской колоды

Мус — является испанской карточной игрой, как утверждается, это самая популярная карточная игра в Испании. Это игра со взятками, с аспектом соперничества, происходящая из Наварры и страны Басков в Испании. Оттуда она распространилась по всей стране, где сейчас является самой популярной карточной игрой, порождая бесчисленные клубы Мус или Пеньяс и становясь основной игрой среди студентов колледжа. Она высоко ценится, рассматривается многими как одна из лучших игр в карты.

История

Баскские эмигранты привезли игру в другие страны. В настоящее время существует международный турнир Мус, помимо многих национальных и региональных. Не редкость услышать Баскские термины, такие как *órdago* (от Баскского *hor dago* «Вот оно»), используемые испано говорящими, часто без учета буквального значения терминов и фраз.

Описание

Игра проходит между двумя противоположными парами игроков испанской декой, которая состоит из 40 карт, без восьмерки, девятки, или десятки и джокеров, и она имеет различные правила в разных регионах Испании. В игре четыре раунда:

- **Grande** (самый большой): игры для старшей комбинации карт; *handiak* (большие) в баскском языке.
- **Pequeña** или **Chica** (маленькая): игры для низкой комбинации карт, от *txikiak* (малые) в баскском языке.
- **Pares** (пары): играть за лучшее соответствие комбинации карт; *pareak* на баскском языке.
- **Juego** (игра): игры для карт общей ценности на 31 или больше. Иногда заменяются **Punto** (точка) специальным туром; *jokua* на баскском языке.

В каждом из этих четырех раундов игроки по очереди говорят (как правило, после обсуждения со своим партнером) будет ли он/она ставить «*envido*» или пасует «*raso*», что значит лишь переход вызова следующему игроку. После всех четырех игроков должна быть хотя бы какая-то ставка («*envite*») сделана, если вообще не было ставок и все четыре игрока пасовали, тур «в пасе» и будет решаться в конце хода снижением до одного балла.

Особенность игры в том, что вполне возможны некоторые установленные сигналы (*señas*) между игроками во время игры.

Ещё одна особенность Мус том, что это в основном словесная игра, с небольшим участием карточных действий, ограниченными сделками и сбросами (если есть). После раздачи карт и после того, как Мус (сброс) остановлен, все туры играют в устной форме, ставки называются, проходят, приняты или отклонены, но карты не показываются, рассматриваются или трогаются любым способом, и игрок обязан показать их лишь в конце раунда, если необходимо, с тем чтобы решить любые принятые ставки. Это делает Мус не слишком хорошей карточной игрой, чтобы смотреть, как играют другие люди, учиться играть только через наблюдение довольно сложно по сравнению с другими карточными играми.

Геймплей

Установка

Мус играется двумя командами из 2 игроков против друг друга. Каждый член команды сидит за столом перед своим партнером.

Каждая партия состоит из четырех раундов: Grande (самый большой), Chica (самая маленькая), Pares («Пары») и Juego («Игра»). Если раунд «игры» не может быть воспроизведен, потому что никто не имеет карт общей стоимостью 31 или более, раунд заменяют Punto («точка»). После четвертого раунда есть подсчетный раунд, когда все выигрыши подсчитываются. Игра ведется с пулом из 30 фишек в середине стола. Фишки представлены в виде бобов, монет или даже бумажек, которые называются amarracos (от Басков *amarrako* «(блок) из десяти») во время игры. Когда игрок выигрывает, он берет фишку и ставит её в сторону команды. Чтобы уменьшить необходимость множества фишек, сторона одного из игроков засчитывается как одна фишка и другого, как 5-балльная фишка. Это дает возможность играть с только 16 фишками на столе.

Матч (Partida) делится на игры (Juegos). Каждая игра выигрывается первой командой, которая достигает 30 очков. 3 игры засчитываются за одного Vaca (корова) и 3 Vacas выигрывают матч, хотя есть много других выигрывающих вариаций, например, в некоторых местах игра играется до 5 игр и 5 Vacas. На севере Испании (Наварра, Ла-Риоха и Страны Басков), где Мус играет с четырьмя королями, обычно играют с 40 баллами, а не с 30. Это значит увеличение количества фишек с 16 до 20. В остальной части Испании обычные правила включают в себя восемь королей и 30 пунктов. Когда играют с восемью королями, тройки считаются королями и двойки считаются тузами. С восьмью королями намного легче получить хорошие карты и рискованнее делать высокие ставки.

Начало игры

В первой игре, дилер выбирается случайным образом. После этого дилер будет первым игроком последней игры. Таким образом, измененяется порядок высказывания в каждой игре и все игроки будут выступать первыми в какой-то момент. Дилер тасует карты и игрок с его левой стороны подрезает колоду. После этого, он раздает четыре карты, одну карту за раз, каждому игроку, начиная с игрока справа от него и заканчивая самим собой. После того как карты сданы, он ставит деку в сторону и начинается игра. Первый игрок, который говорит, будет игроком по правую сторону от дилера. Быть дилером невыгодно, потому что ничья решается в порядке высказывания: в случае равенства человек, который говорил первым, побеждает.

«Мус» или «Не Мус»

Начиная с игрока с правой стороны от дилера (известного как Мано (рука)), каждый игрок заявляет, хочет ли он сбросить карты. По очереди они говорят либо «Мус» (соглашение на сброс) или «Не Мус» (или «No Mus» и *ez dago musik* на баскском). Очередь говорить выглядит следующим образом: 1 Мано. 2 Его или ее партнер. 3 Второй игрок (следующий за «Мано»). 4 четвертый игрок, который является дилером в раунде и партнер последнего. Эта позиция известна как «postre» (последний), так как он приходит последним в порядке высказывания, так что он в какой-то степени неполноценен в этом раунде. Таким образом, может показаться,

что команда, что первой выступает, может сделать себя уязвимой (истинно или поддельно) позволяя оппозиции знать, что их карты не достаточно хороши, так как они хотят сбросить. Другая команда затем может решить, будет ли мус.

Только если все четыре игрока согласны, карты сбрасываются (Mus), игроки могут отказаться до всех четырех карт или вообще ни одной. Дилер раздает запрошенные карты по одной. После сброса игроки повторяют процесс обсуждения новых отклонения фазы (Mus или No Mus), пока по крайней мере один из них, наконец, не отказывается. Отбрасываемые карты перетасовываются и раздаются столько раз, сколько необходимо. После того как игрок отказывается от нового сброса, начинается игровой раунд. Конечно, один или несколько раундов сброса сделают карты игрока и его партнера лучше, но то же самое случается для противоположной пары так что это момент, который следует рассматривать в отношении Мус.

Раунды

Гранде

Первый раунд называется Гранде. Две команды соревнуются за старшую комбинацию карт. Старшие карты в испанской деке короли, после чего рыцари и Джеки. В варианте игры с восьмью королями, тройки служат обычными королями и, следовательно, также высоки. Например, сочетание «Король-Король-Рыцарь-7» было бы лучше для этого раунда, чем «Король-Рыцарь-Рыцарь-7». Так как это игра со ставками, если одна команда не принимает ставки, то она не может выиграть даже с более высокими картами.

Пекеня или Чика

Второй тур Пекена или Чика. Две команды соревнуются за низкую комбинацию карт. Самая низкая карта в испанской деке туз. В варианте игры с восьмью королями, есть также восемь тузов, с двойками как вторым набором тузов. Например, набор «Туз-Туз-5-Рыцарь» было бы лучше для этого раунда, чем «Туз-Туз-5-Король». Это с точностью до наоборот, как в первом туре и, следовательно, игрок никогда не может иметь отличные карты для обоих туров в одно время.

Чика — раунд, который открыто презирает большинство игроков, поскольку ставки на него показывают (или, по крайней мере предполагают), что игрок имеет достаточно низкие карты, тем самым давая ему ослабленное положение в оставшихся раундах. В дополнение к этому, так как все игроки, вероятно, имеют достаточно высокие карты, шансы на принятие ставки малы.

Парес

До третьего и четвертого раундов игроки запускают предварительный круг, объявляя, имеют ли они парные карты (Pares). В этот предварительный раунд игроки по очереди объявляют «Pares Sí» (они имеют совпадающие карты) или «Pares No» (они не имеют совпадающих карт). Иметь совпадающие карты означает, что две или более карт в руках игрока той же номинальной стоимости. Если ни один из игроков в команде не имеет парных карт, раунд пропускается, и другая команда выигрывает тур. Если ни один из четырех игроков не имеет Pares, раунд пропускается в целом. Самой слабой комбинацией согласования карт для этого раунда является одна пара («Par»), далее три-в-своем роде («medias») и высокие две пары («duples»). В отличие от покера, в мус две пары являются более выигрышной комбинацией, чем три-в-своем роде. Это объясняется тем, что в комбинации с восьмью королями и восемь тузами три-в-своем роде легче достичь. В случае ничьей, сочетание с более высоким значением побеждает. «Рыцарь-Рыцарь-Рыцарь-5» будет бить «Туз-Туз-Туз-Король». Если у двух игроков одинаковое сочетание Парес, решение принимается в порядке высказывания: игрок, который говорил первым побеждает. В варианте игры с восьмью королями, тройки являются королями и двойки тузами для всех целей. Это означает, что такое сочетание как «Король-3-2-Туз» равнозначно двум парам королей и тузов.

Хуэго

Четвертый и последний раунд Juego (Игра). Как и в раунде Парес, игроки запускают предварительный раунд до фактического раунда, заявляя, являются ли они в состоянии играть или нет. Быть в состоянии играть Хуэго означает, что общая стоимость карт на руках у игрока составляет 31 или выше. Игроки объявляют по очереди "Juego Sí "(«Игра») или «Juego No» (у меня нет «игры»). Для того, чтобы быть в состоянии играть в этом раунде, игроки должны суммировать значения каждой из карт в руках. Все карты добавляются в их номинальной стоимости, за исключением Королей, Рыцарей и Джеков, которые добавляют 10. В варианте игры из восьми королей, тройки считаются королями и двойки считаются тузами, и поэтому они добавляют 10 и 1 соответственно. Например «Король-3-3-2» даст 31 очко. Самая высокая общая стоимость карт для этого раунда составляет 31, а затем 32, 40, 37, 36, 35, 34 и самая низкая 33. 38 и 39 невозможные комбинации, так как в испанской деке нет 8 и 9. Примите во внимание, что сочетание 31 получить очень просто сочетание в варианте игры с восемью королями, поскольку есть много карт со значением 10 и тузов. Если ни один из игроков команды не может играть, раунд закончен и другая команда получает баллы. В ситуации, когда ни один из четырех игроков не может играть раунд «Juego», он будет заменен на «Punto». Игроки соревнуются за самую высокую общую стоимость карт, с максимально возможными 30. Как обычно, в случае ничьей, правила порядка высказывания ее разрешает.

Хорошие карты в четвертом туре подразумевают наличие не менее двух 10-балльных карт (Король, Рыцарь, Джек). Единственная комбинация карт, в которой есть только одна 10-балльная карта "King/Knight/Jack-7-7-7. Этот набор трудно получить и в некоторых регионах есть специальные правила для него, и награждают его, позволяя ему выиграть против других 31-балльных комбинаций, независимо от порядка высказывания. Некоторые другие регионы ограничивают это специальное правило сочетанием «Джек-7-7-7», иные ограничивают ее больше, требуя Джек и семерки быть определенной масти. Это называется «31 real» ("Королевский 31 "), или просто «La Real» («Королевский»).

Игра

После того, как карты сданы, игроки начинают играть раунды, начиная с первого. По порядку высказывания, они имеют возможность ставить или пасовать. Если игрок ставит, игрок команды соперников может пасовать или поставить другую ставку (counterbid). Принимаемая ставка будет оставлена до раунда подсчета. Минимальная ставка 2 балла. Как только ставка принимается, игроки переходят к следующему раунду. Если counterbid не принята, первый ставивший получает поставленные баллы. Если первое предложение не будет принято, ставивший получает одно очко сразу. В раунде подсчета победившие получают свои оставшиеся баллы. Существует исключительный тип ставки, который называется "Órdago "(от баскского hog dago «вот оно»), которая, если принята, заканчивает всю игру в пользу команды-победителя. Ставки делаются и принимаются одним игроком, но выигрывает вся команда. Таким образом, можно принять ставку, которую вы заведомо теряете, но ваш напарник выигрывает. Если все игроки пасуют в первом или втором раунде, команда-победитель каждого из этих раундов получит один балл в раунде подсчета, когда карты открыты. Это часто бывает во втором туре, когда команды отказываются делать ставки, но потом требуют один балл, если у них самая низкая комбинация карт, даже если это только один туз.

Ставки

«Envido» (я ставлю) является наиболее распространенным выражением, используемым в торгах, что означает ставку из 2 баллов — наименьшая из возможных. Тогда соперник может ответить «envido más» (я ставлю больше), что означает, что он хочет ставку 2 и даже повышает ее в 2 раза. Однако в каждом раунде и и при каждом вызове игроки могут делать ставки или повышать некоторые из существующих ставок или даже все из них (Ordago) так, как они хотят, без ограничений. В некоторых испанских регионах для воспроизведения Ordago часто используется большой камень (камень Ordago)-его берут в левую руку и поднимают вверх. Если

противник принимает предложение, то он или она должен взять большой камень и тоже поднять его.

Подсчет очков

После того, как четыре раунда были сыграны и предложения были приняты, начинается раунд подсчета, где игроки показывают свои карты и выигравшие игроки требуют свои ставки. Кроме того, третий и четвертый раунды дают дополнительные баллы победителям в зависимости от того, насколько хороши были их карты. Победившая команда третьего раунда получает дополнительные очки для каждой отдельной пары, которая у них есть, 2 балла за каждые три-в-своем роде и 3 балла за каждые две пары. Победившая команда четвертого раунда получает 2 дополнительных балла за каждого игрока, который мог играть раунд или 3 балла, если у этого игрока общая стоимость карт была ровно 31. Если играли «Punto» вместо этого, команда-победитель раунда выигрывает только 1 дополнительный балл.

Стратегия

Невозможно иметь карты, которые выигрывают все раунды. Так что лучшие из выигрышных комбинаций, как правило, очень хороши в нескольких раундах, но не во всех. Например, набор, такой как «Король-Король-Король-Король» очень хорош в первом и третьем раунде, но исключительно плох во втором и посредственен в четвертом. Набор «Король-Король-Рыцарь-Туз» очень хорош в четвертом раунде, посредственен в первом и третьем раундах и очень плох во втором. Игроки обычно принимают во внимание карты своих товарищей по команде, которые те возможно имеют, для того, чтобы выиграть в раундах где они изначально не имели шансов. Кроме того, выигрыш в третьем и четвертом раундах всегда дает дополнительные баллы и хорошей стратегией является останавливать сброс, когда оба члена команды могут играть в третьем и четвертом раундах, даже с посредственными картами, с тем чтобы получить эти бонусы.

Сигналы

В Мус подача сигналов жестами, указывающими какие карты у вас есть вашему напарнику, совершенно законна, будучи решающим стратегическим фактором. Однако, эти сигналы могут быть только теми, что указаны в правилах, которые указаны ниже, любые нестандартные сигналы не допускаются и могут привести к дисквалификации, если доказаны.

Знание карт вашего партнера и давая ему знать ваши дает более эффективную игру и позволяет более точно оценить шансы команды на победу каждой ставки, однако, если соперники видят вас или вашего партнера во время подачи сигнала и узнают ваши или его карты, ваши шансы будут серьезно скомпрометированы. Если вы обнаруживаете сигнал соперника и соперник не знает, что вы знаете его игру (что требует не сообщать вашему партнеру о сигнале который вы увидели, если он его не видел) вы станете в состоянии найти слабые места в его картах и контратаковать, поворачивая вспять роли охотник-жертва или, по крайней мере, избежать его сильных сторон.

Есть много общепринятых сигналов (señas), которые допускаются в игре. Вы можете использовать любой из них, чтобы показать вашему напарнику ваши карты (пытаясь скрыть передачу сигнала от ваших противников). Сигналы имеют фиксированное значение, и использование других сигналов или использование ложных сигналов (о картах, которых у вас нет) против правил. Señas являются:

- Два короля: кусается центр нижней губы
- Три Короля: кусается одна сторона нижней губы
- Два туза: показать язык
- Три туза: показать язык в одну сторону
- Одиночные пары (PAR): наклон головы в одну сторону
- Три-в своем роде (Медиа): поджимание губ с одной стороны

- Две пары (Duples): поднятие бровей
- 31 (La Una, или просто 31): подмигивание
- Три короля, один туз (Solomillo): воздушный поцелуй
- 30 (30 Punto): подъем обоих плеч
- 29: (29 Punto): подъем правого плеча
- 28: (28 Punto): подъем левого плеча
- У меня ничего нет (Siego, слепой). Это указывает на плохие карты: закрыть глаза
- Королевский 31 (La Real): прикосновение к мочке уха

Не все эти сигналы принимаются во всех вариантах и могут быть использованы и другие. Всегда хорошо уточнить сигналы, играя в первый раз.

Игроки имеют широкий спектр подходов к использованию сигналов. Некоторые игроки делают большое количество сигналов, как только у них появляется шанс, иные редко или никогда не делают сигналов. С другой стороны, некоторые игроки показывают отточенное мастерство в ловле сигналов соперника, в то время как другие игроки даже не слишком утруждаются ловлей сигналов противников; некоторые следят взглядом непрерывно и открыто, чтобы перехватить сигналы соперников, другие притворяются, что отвлекаются или не слишком заинтересованы в ловле сигналов с тем, чтобы сделать противников самоуверенными и таким образом поймать последующие сигналы.

Именованные наборы

Некоторые наборы карт в частности имеют имена:

- Duples gallegos: Король-Король-Туз-Туз
- Duples castellanos, называемый также «Duples polacos» и «Duples alemanes»: Король-Король-Рыцарь-Рыцарь.
- Duples vascos: Король-Король-Джек-Джек
- Duples palentinos: Король-Рыцарь-Туз-Туз. На самом деле, как видно, это даже не дуплекс.
- 31 Real («Королевский 31»): Джек-7-7-7. Это единственная комбинация карт, которая позволяет получить до 31 в четвертом раунде, получив всего одну карту (Король/Рыцарь/Джек). Различные правила разрешают этот набор с различными требованиями. Некоторые люди позволяют Король-7-7-7, в то время как другие будут требовать оригинал Джек-7-7-7 только тогда, когда Джек конкретной масти. Некоторые люди ограничивают его больше, требуя, чтобы семерки были иных мастей, чем Джек. Например, правила в конкретном турнире могут гласить, что единственным набором, который считается «Королевским 31», является Джек монет вместе с семерками мечей, треф и кубков.
- La Jugada del tío Perete («набор дяди Перета»): 4-5-6-7. Это просто худший из наборов карт. Он слаб во всех четырех раундах. Некоторые правила позволяют выиграть один балл игроку, который открыто заявляет этот набор, прежде чем начать играть. В некоторых местах название может быть другим: Tanganete в Ла-Риоха, Alpredrete в Алаве или Peterete в Кастилии и Леоне.
- Solomillo («Вырезка») или La bonita («Милая»): Король-Король-Король-Туз. Некоторые правила разервируют название «solomillo» для чистого набора, то есть, три короля и туза без троек или двоек. В отличие от набора «31 Real», это различие не имеет совсем никакого эффекта на всю игру.
- Ley del Mus («Закон Мус»): Король-Король-Рыцарь-Джек. Этот набор рассматривается как минимальный, который игрок должен иметь, чтобы принимать рискованные ставки, по крайней мере в первом, третьем и четвертом раундах.

Примечания

Ссылки

- Rules of Card Games: Mus (<http://www.pagat.com/vying/mus.html>) (by John McLeod)
- Ontario Basque Club: Mus (<http://www.ontariobasqueclub.dantzariak.net/mus.htm>) (rules, vocabulary, etc.)
- DUPLES e.V.: Mus (<http://www.duples.de>) (German mus club; rules etc.)
- **(es)** elmus.org (<http://www.elmus.org>) (internet portal devoted to mus)
- **(es)** IRCMUS (<http://www.terra.es/personal3/janubi/jokemus/home.htm>) (a program that allows to play mus over an IRC channel)

Мушка (карточная игра)

Мушка — старинная коммерческая карточная игра, появилась во Франции в XVII веке, после чего получила распространение в Европе и Америке. Эта игра была очень популярна в дореволюционной России, о чём свидетельствуют неоднократные упоминания в художественной литературе.

Правила

В мушку могут играть от 3 до 7 человек. При игре втроём используется колода в 32 карты, при игре вчетвером — в 36 карт, при большем числе игроков используют полную колоду (52 карты).

Раздача

Сдающий (определяется жребием, в дальнейшем раздача карт переходит по кругу) начиная с игрока, сидящего от него по левую руку, раздает по одной карте, пока у всех игроков их не окажется по 5. Следующая карта колоды открывается, объявляется козырем и кладется рядом с оставшейся частью колоды.

Прикупка

Посмотрев в свои карты, каждый игрок может:

- сбросить несколько карт и взять взамен их из колоды другие;
- остаться при своих картах;
- спасовать (если на руках нет туза пик).

Сбрасывают карты и берут новые из колоды строго по очереди, начиная с игрока, который сидит по левую руку от сдатчика.

Розыгрыш

Первым ходит игрок, сидящий по левую руку от сдатчика. Ходят всегда по одной карте. Остальные игроки должны класть на неё карту той же масти, при её отсутствии — побить козырем, если козыря нет, можно сбросить любую карту. Взятка и следующий ход принадлежат игроку, положившему самую старшую карту в требуемой масти или перебившему её козырем. В том случае, если кто-то пошёл с козырного туза, игрок, имеющий туза пик, может перебить им взятку. Если с козырного туза не ходили, а перекрыли им взятку, пиковый туз теряет своё преимущество. Других козырей он не бьёт.

Подсчёт очков

Перед началом игры каждый игрок пишет перед собой заранее условленное число очков (как правило, 25).
Цель игры быстрее других списать свою запись.

- За каждую взятку списывается по 1 очку. Так, у игрока, взявшего 3 взятки, в записи остается уже 22.
- Игрок, не взявший ни одной взятки, прибавляет к своей записи 5 очков за ремиз.
- Игрок, имевший на руках туза пик, кроме очков за взятки, списывает 5 за туза.
- Если пики в этой раздаче козыри, за туза списывают не 5, а 10.
- Если игрок не взял ни одной взятки, имея на руках туза пик, он прибавляет к своей записи 10 очков (5 за ремиз и 5 за туза).
- Запрещается списывать с записи больше очков, чем в ней есть. Так, игрок, в чьей записи осталось одно очко, взяв взятку, должен немедленно остановить игру. Если он возьмет ещё одну взятку, ему придется снова начать списывать свою запись с 25 очков.
- Игрок, имевший на руках пикового туза, и вовремя остановивший игру, не наказывается, поскольку он не мог взять меньше.
- За ренонс (снос карты не по правилам) провинившийся игрок ставит 5 очков ремиза, а взятка отдаётся тому, кому бы она принадлежала при игре по правилам.

Литература

- Винт. Коммерческие карточные игры / сост. М. Шевляковский. — М., 1990 / по изданию СПб., 1914. — С. 103—112.
- Популярные карточные игры / сост. В. Д. Казьмин. М.: АСТ: Астрель, 2001. — С. 294—301, 310—311.
- Русский карточный игрок / сост. В. Бахирев. — СПб., 1880. — С. 1—14.
- Тайны карточной игры. — СПб.: тип. т-ва Народная польза, 1909. — С. 176—185.

Очко (игра)

Очко, также называемое **двадцать одно очко**, или просто **двадцать одно** — русский вариант карточной игры блэкджек.

Эта игра, вероятно, была изобретена в СССР как вариант игры блэкджек, в который возможно играть стандартной русской колодой (36 карт) вместо полной стандартной колоды (54 карты), так как в те времена была распространена колода из 36 карт, а колоды из 52 и 54 карт были редкостью.

В отличие от блэкджека, значения карт J (валет), Q (дама) и K (король) не 10, а 2, 3 и 4 соответственно, чем частично восполняется отсутствие карт от двойки до пятёрки. Но, так как количество карт, имеющих значение 10, существенно меньше, чем в блэкджеке, то игровой баланс сильно отличается.

Правила

Сдатчик (банкир) определяется жребием, далее сдают по очереди. Стоимость карт в очках: туз — 11 очков; король — 4 очка; дама — 3 очка; валет — 2 очка; остальные карты по своему номиналу. Колода тщательно тасуется, снимает игрок слева от банкира. Банкир объявляет сумму: «В банке 10 рублей», можно ставить в банк любую сумму. Далее каждому игроку сдается по одной карте в закрытом виде, последнюю карту банкир сдает себе и вскрывает, показывая всем. Нижнюю карту оставшейся колоды банкир открывает и кладет ее поверх колоды картинкой вверх. Игрок, который получил карту, отказаться от игры не может, он должен разыграть банк, а только затем выйти из игры. Первый ход принадлежит игроку слева от банкира. Игрок называет ставку, на которую он хочет сыграть в данном туре, но которая не превышает сумму денег, которые находятся в банке. Например в банке 10 рублей. Игрок говорит: «Иду на 5 рублей» и просит одну карту у банкира. Если игроку не хватает очков, чтобы набрать 21 очко, то он просит еще карту. Игрок, который набирает 21 очко, сразу заявляет об этом и забирает из банка свой выигрыш. Если игрок набрал более 21 очка, то он обязан показать свои карты и заплатить долг в банк (за сокрытие перебора игрок платит вдвойне). Банкир последним заявляет на что он идет и после чего все игроки открывают свои карты. Тот игрок, который набирает больше всего очков, тот и выигрывает. Если число очков одинаковое, то ставки, сделанные игроками, возвращаются им обратно. Игрок, который проиграл, кладет в банк свой проигрыш и игра продолжается. Отыгранные карты после каждого игрока, банкир кладет сверху колоды рубашкой вверх, далее берет себе снизу карту и продолжает игру со следующим игроком. Если банк сорван кем-то из игроков, то карты для банкования передаются следующему игроку слева.

Существуют правила, которые игроки используют по предварительной договорённости — например, добор карты втемную: если игрок набрал 17 очков и для выигрыша их мало, то он просит у банкира одну карту, но не смотрит ее. В таком случае, если у игрока перебор, то он проиграл, но не вдвойне. За перебор очков втемную игрока не штрафуют.

Банк собирается до «стука». Стуком называется сумма денег втрое превышающей ставку банкира. В нашем случае банкир набрал 30 рублей и объявляет стук. При стуке каждый игрок может заявить любую сумму денег (не выше банка), если выиграет, то забирает, если проиграет, то добавляет. После окончания последнего тура при стуке, все деньги, которые остались, банкир забирает себе или «пролетает». Но в любом случае банкир более 30 рублей не проигрывает.

В культуре

- В песне Владимирский централ (*Но не очко, обычно, губит, А к одиннадцати — туз*^[1])
- В песне В.Высоцкого «Помню, я однажды и в очко, и в штос играл...»

Примечания

[1] ПМЖ без неглиже/Переводы на иврит/«Владимирский централ» (Михаил Круг) (<http://shaul.tryam.com/translations-hebrew/tsentral/>)

Литература

- Петров. А. В. Большой картёжный толково-энциклопедический словарь.— М.: Си ЭТС, 2007

Ссылки

- Очко (http://www.durbetsel.ru/2_21.htm)
- История игры в Очко (<http://www.keft.ru/help/bj/history>)
- Правила игры в Очко (<http://www.keft.ru/help/bj/rules>)

Пики (игра)

Пики	
Кол-во игроков	4
Возраст	ограничений нет
Время установки	Около 1 минуты
Длительность партии	30 секунд — 30 минут
Сложность правил	Средняя
Уровень стратегии	Средний
Влияние случайности	Среднее
Необходимые навыки	Память, Логическое мышление, Теория вероятностей, Тактика

Пики — американская карточная игра. Появилась в 30-х годах XX века.

Ход игры

Начало игры

Для игры нужна колода в 52 карты, ручка и лист бумаги для записи результатов. Играют в пики парами, союзники садятся напротив. Таким образом, если места обозначать по сторонам света, то Север-Юг играют против Востока-Запада. Выбранный жребием сдающий (в следующей сдаче сдающим будет игрок слева от бывшего сдающего, то есть сдача переходит) перетасовывает колоду, даёт снять противнику справа и, начиная с противника слева, раздаёт по одной карте. Всего игроки получают 13 карт.

Объявление контракта

После раздачи начинается второй этап игры — объявление контракта. Первым начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Он называет количество взяток от 1 до 13, на которое претендуют его карты без помощи карт партнёра. Также можно объявить ноль, если игрок считает, что его карты не возьмут ни одной взятки. В некоторых компаниях можно объявить ноль втёмную, не глядя карт. После объявления первого игрока очередь переходит к игроку слева. Если один игрок объявил ноль, то его партнёр не имеет права заказывать ноль. Также по договорённости на этом этапе игрок команды, отстающей на 100 и более очков, может поменяться двумя картами с партнёром.

Розыгрыш

После того, как партнёры объявили количество взяток, начинается розыгрыш. Первым ходит игрок, сидящий **справа** от сдающего. Он выкладывает на стол одну карту. Далее все игроки по очереди кладут свои карты. Скидывать по масти обязательно, если карты такой масти нет, можно класть любую карту. Козырной мастью в игре всегда являются пики, именно по этой причине игра получила своё название. Старшинство традиционное: 2,3,4,5,6,7,8,9,10,Валет,Дама,Король,Туз. Взятку берёт тот, кто:

- Выложил старшую карту масти хода
- Положил козыря (при нескольких козырях во взятке взятку выигрывает владелец старшего козыря)
- Пошёл с козыря и получил в ответ карты обычных мастей

Целью розыгрыша является взятие парой заказанного числа взяток и, по возможности, срыв контракта соперников. При этом важно взятое в сумме число взяток. Например: Север заказал 3, а Юг 5. Контракт

считается выигранным, если Север и Юг возьмут вместе 8 взятков, распределение взятков между партнёрами не играет роли.

Подсчёт очков

После окончания сдачи подсчитываются очки. Контракт выигран, если:

- Партнёры вместе взяли столько взятков, сколько заказали(можно брать больше взятков, но это нежелательно)
- Тот из партнёров, кто заказал ноль, не взял ни одной взятки.

Очки за ноль и за заказанные партнёром взятки считаются отдельно(если провален ноль, то может быть выигран контракт на взятки и наоборот), очки за контракты суммируются. При этом, если тот, кто закажет ноль, возьмёт взятку, то она считается в контракте на взятки(Например, Север заказал 0, а юг 8. Если Север возьмёт 1, а Юг 7, то ноль считается проваленным, а контракт юга на 8 взятков выполненным). При заказе взятков обоими партнёрами учитывается только сумма взятков(как заказанных, так и взятых). Распределение их не важно. За выигранный контракт партнёры получают очков(а за проигранный столько же теряют):

- Ноль — 100 очков,
- Ноль втёмную — 200 очков,
- Контракт на взятки — 10*количество **заказанных** взятков.

При выигрыше лишних взятков партнёры получают 1 очко за каждую лишнюю взятку, но после выигрыша десятой(двадцатой, тридцатой и т. д.) лишней взятки партнёры теряют 100 очков. Количество лишних взятков(«мешков песка») видно по последней цифре счёта. Если заказано 8, а взято 9, то к счёту прибавят 81 очко. Если до этого было например 99 очков, то партнёров штрафуют(десятый мешок песка)

Окончание игры

Если после сдачи у одной из пар число очков превысило 500 или опустилось ниже -200, то сторона с большим количеством очков выигрывает. При равенстве играют ещё сдачу. Также можно играть до любого другого разумного количества очков, например до тысячи.

Интернет-Пики

В Windows есть приложение Интернет-Пики, позволяющее играть в пики по интернету с другими людьми.

Ссылки

Правила игры пики в библиотеке А. Колюхова ^[1]

Интернет-Пики на сайт Microsoft ^[2]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_piki.htm

[2] <http://windows.microsoft.com/ru-RU/windows7/Internet-Spades-how-to-play>

Пиночо

Пиночо (исп. *Pinocho*) — национальная испанская карточная игра типа покера. Играется испанской колодой (48 листов) без джокеров. В неё могут играть от 2 до 8 игроков, но идеальное количество — 4 игрока.

Ход игры

Перед началом игры все ставят на кон поровну маленькую ставку. Затем сдающий тасует и сдает карты, по 4 каждому. Игроки не имеют права смотреть их, пока не будут сданы все. После этого игроки делятся на три категории: одни «проходятся», то есть докладывают ту же сумму, которая уже поставлена, другие пасуют, сбрасывая карты, и кто-то увеличивает кон. Тот, кто увеличивает кон, по правилу делает это три раза. С каждым этапом кто-то из игроков опять «проходится», кто-то пасует, а в финале оставшиеся с картами игроки вскрываются. Выигрывает тот, у кого старшая комбинация.

Комбинации в пиночо

- **Лестница (Эскалера)** — 4 карты подряд, то же, что стрит в покере (10-11-12-1)
- **Фулл** — 4 карты одного значения (1-1-1-1)
- **Тройка (Трио)** — три карты из четырёх одного значения (7-7-7-4)
- **Две пары (Пар добле)** — две пары одинаковых карт (5-5-4-4)
- **Пара (Пар)** — две одинаковых карты из четырёх (8-8-9-5)
- **Старшая карта (Карта мас альта)** — выигрывает при отсутствии иных комбинаций

Карты в испанской колоде нумеруются от 1 до 12. 1 соответствует тузу. Фигуры — это карты 10, 11, 12, которые соответственно называются *валет(cota)*, *конь(кабальо)* и *король(рей)*. В комбинации туз примыкает как к королю, так и к двойке, то есть как с одного, так и с другого конца.

Из истории

В XVII—XVIII веках в Испании была в ходу другая, ныне неизвестная игра, подобная пиночо и покеру. Это «примера», самая популярная в ту эпоху наряду с «15 очками». В ней следовало набрать одну из выгодных комбинаций или считать очки по картам одной масти, если комбинация не сложилась. Она часто описывается в испанских плутовских романах.

Название пиночо происходит от имени известного персонажа сказки Коллоди — Пиноккио, по-испански его имя произносят, как Пиночо.

Источники

- *Хосе Хоакин Фернандес де Лисарди*. «Перрикильо Сарньенто»

Покер

Пóкер (англ. *poker*) — карточная игра, цель которой — выиграть ставки, собрав как можно более высокую покерную комбинацию, используя 4 (старый классический вариант), или 5 карт, или вынудив всех соперников прекратить участвовать в игре. Игра идёт с полностью или частично закрытыми картами. Конкретные правила могут варьироваться в зависимости от разновидности покера. Обобщающими элементами всех разновидностей покера являются комбинации и наличие торговли в процессе игры.

Ввиду того, что игрок не знает карты своих противников, покер является игрой с неполной информацией, как и многие другие карточные игры, в отличие от, например, шахмат, в которых оба игрока видят положение всех фигур на доске. Поэтому является азартной игрой и используется в казино.



Игра в Texas hold'em, самый популярный вид покера.

Правила игры

В покер играют разными колодами — по 32, 36 или 54 карты, но чаще всего используется стандартная колода из 52 листов с равнозначными мастями. Играет несколько участников (2 и более, обычно до 10 за одним столом). Значения карт располагаются по нисходящей от туза и далее (король, дама, валет, 10...2). Туз может рассматриваться и как младшая карта для образования последовательности (стрит) до 5 включительно, и как старшая (в комбинации с король— дама — валет — 10). Игра состоит из нескольких фаз (в зависимости от разновидности покера), то есть раундов торговли (улиц). Каждая из них начинается с раздачи новых карт. После раздачи карт каждый игрок имеет возможность сделать ставку или выйти из игры. Победителем считается тот, чья комбинация из пяти карт окажется лучшей, или тот, кто сможет вытеснить из игры других игроков с помощью ставок или блеф-ставок и останется один до вскрытия карт.

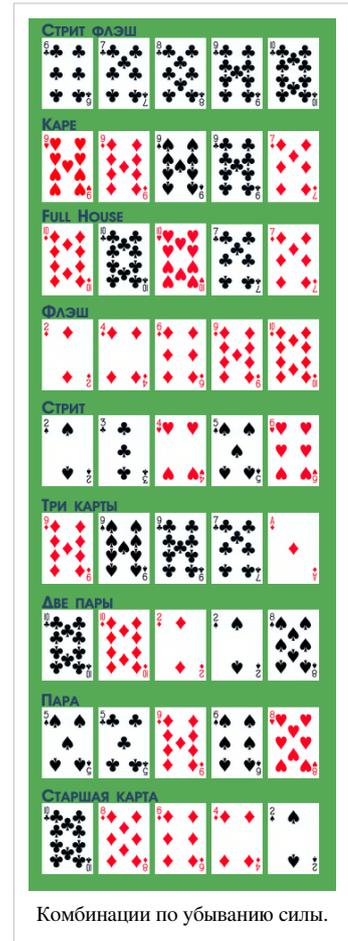
Также существует версия этой игры для игровых автоматов — видеопокер, хотя ввиду отсутствия торговли эксперты обычно не считают видеопокер разновидностью покера.

Комбинации в покере

Следует отметить, что часто нижеследующие термины употребляют в традиционных неточных транскрипциях: вместо стрейта — стрит, вместо флаша — флеш/флэш.

Возможные комбинации карт в порядке убывания достоинства:

- **Стрит-флэш** (англ. *straight flush* — «масть по порядку»): любые пять карт одной масти по порядку, например: **9♠ 8♠ 7♠ 6♠ 5♠**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. *Роял-флэш* (англ. *royal flush* — «королевская масть»), или «Флеш-рояль» не является отдельной комбинацией, а является частным случаем стрит-флэша, старшим из всех возможных, и состоит из 5 старших (туз, король, дама, валет, десять) карт одной масти, например: **T♥ K♥ Д♥ В♥ 10♥**.
- **Каре/Четвёрка/Покер** (англ. *four of a kind, quads* — «четыре одинаковых»): четыре карты одного достоинства, например: **3♥ 3♦ 3♣ 3♠**.
- **Фул-хаус/Полный дом/Три плюс два** (англ. *full house, full boat* — «полный дом», «полная лодка»): три карты одного достоинства и одна пара, например: **10♥ 10♦ 10♣ 8♠ 8♥**.
- **Флэш** (англ. *flush* — «масть») или «флаш»: пять карт одной масти, например: **К♣ В♣ 8♣ 4♣ 3♣**.
- **Стрит** (англ. *straight* — «порядок») или «стрит»: пять карт по порядку любых мастей, например: **5♦ 4♥ 3♣ 2♦ T♠**. Туз может как начинать порядок, так и заканчивать его. В данном примере **T♦** начинает комбинацию и его достоинство оценивается в единицу, а **5♦** считается старшей картой. Самый младший стрит (от туза до пятерки) иногда именуют «колесо».
- **Сет/Триплет/Трипс/Тройка** (англ. *three of a kind, set* — «три одинаковых», «набор»): три карты одного достоинства, например: **7♠ 7♥ 7♣**.
- **Две пары/Две двойки/Два плюс два** (англ. *two pairs*): две пары карт, например: **8♠ 8♣ 4♥ 4♠**.
- **Одна пара/Двойка** (англ. *one pair*): две карты одного достоинства, например: **9♥ 9♠**.
- **Старшая карта/Кикер** (англ. *high card*): ни одна из вышеописанных комбинаций, например (комбинация называется «старший туз»): **T♦ 10♦ 9♠ 5♣ 4♠**.



Комбинации по убыванию силы.

В некоторых вариантах игры также используется комбинация **Фор флэш** — четыре карты одной масти и одна карта другой масти (при условии, что не создана никакая иная комбинация), которая по своему положению находится между одной парой и двумя парами.

При совпадении комбинаций более сильной является комбинация со старшими картами, например **8♠ 8♣ 4♥ 4♠ 2♣** старше, чем **7♠ 7♣ 5♥ 5♠ К♣**, а комбинация **6♣ 5♦ 4♥ 3♣ 2♦** старше, чем **5♦ 4♥ 3♣ 2♦ T♠**.

При совпадении комбинаций и кикера (если он находится среди 5 открытых карт) выигрыш делится поровну между игроками с одинаковой комбинацией. В случае совпадения первого кикера сравнивается второй или третий (в случае пары и трех кикеров).



Пример двух фул-хаусов. Выигрывает комбинация справа, так как смотрят сначала старший сет (король старше дамы).

В некоторых разновидностях покера (он называется Хай-Лоу (англ. *Hi-Lo* от *High-Low*) выигрыш может делиться поровну между игроками, имеющими на руках самую сильную комбинацию из карт любого достоинства (рассмотрены выше) и самую слабую комбинацию из непарных карт достоинством не больше 8, например: **T♠ 7♥ 2♣ 4♦ 8♠** (в слабых комбинациях туз считается картой низшего достоинства). При этом один и тот же игрок может одновременно иметь на руках самую сильную и самую слабую комбинацию карт.

В играх с джокером комбинация **Покер/Пятёрка** (англ. *five of a kind* — «пять одинаковых») — каре и джокер, например: **T♥ T♦ T♣ T♠ Дж** считается высшей комбинацией, то есть ценится даже выше, чем «Royal Flush».

Торговля

В большинстве вариантов покера каждая раздача имеет несколько кругов торговли.

- В некоторых вариантах покера перед сдачей все игроки вносят одинаковую начальную ставку (лат. *ante*)
- В некоторых вариантах покера некоторые игроки вносят первую ставку вслепую (англ. *blinds*)
- В процессе торговли игрок может делать следующие ставки:
 - Поставить, «бэт» (англ. *bet*) — сделать ставку;
 - Поставить все деньги, «Ва-банк» (англ. *all-in*) — Сделать ставку на все деньги;
 - Ответить, «колл» (англ. *call*) — поставить столько же, сколько поставил соперник — уравнивать;
 - Поднять, атаковать, «рэйз» (англ. *raise*) — увеличить ставку — поставить больше, чем соперники;
 - Пасовать, сбросить карты, «фолд» (англ. *fold*) — отказаться от дальнейшего участия и сбросить карты;
 - Отметиться, «чек» (англ. *check*) — в ситуациях, когда ставки не были сделаны соперниками или ставка уже была сделана вслепую — не добавлять ставку, оставить «как есть».
- Круг торговли заканчивается, когда все соперники сделали равные ставки или сбросили карты.
- Сделанные ставки складываются в банк (англ. *pot*).
- Если в процессе последнего круга торговли осталось больше одного игрока, то карты открываются и комбинации игроков сравниваются между собой. Если только один игрок остался в игре, то он забирает банк.
 - При игре в казино часть банка казино забирает себе в качестве платы за игру (англ. *rake*).
- Если больше одного игрока победили в игре, банк делится поровну между всеми выигравшими (англ. *split pot*).

При этом надо сказать, что не всегда при игре в покер выигрывает лучшая рука, так как с хорошо продуманной игрой и с блефом можно выигрывать с худшими картами, чем у соперника.

В покере существует правило, по которому игрок участвует в игре только теми деньгами, которые он положил на стол — стек (англ. *stack*). Пополнять стек можно только между играми. Забирать из стека нельзя без ухода из-за стола. В случае если у игрока кончились деньги в процессе торговли, он продолжает участвовать в игре, но не участвует в дальнейшей торговле и на столе образуется дополнительный или побочный банк (или банки) (англ. *side pots*), которые могут выиграть только оставшиеся соперники^[1].

Часто существует несколько разновидностей одной и той же игры, различие между которыми заключается в размерах ставки, которые могут делать игроки:

- Лимит (англ. *limit*) — игроки могут делать только фиксированные ставки или поднимать только на сумму фиксированной ставки.
- Пот-лимит (англ. *pot limit*) — игроки могут делать ставки от минимальной до текущего размера банка.
- Без лимита, ноу-лимит (англ. *no limit*) — игроки могут делать ставки от минимальной до размеров своего стека.

Стратегия игры

В клубном покере, как и в любой другой игре, не имеющей конечного количества состояний, не существует чистой оптимальной стратегии игры. Это объясняется большой степенью неопределённости — игроки не знают карт друг друга. Им доступна лишь ограниченная информация — собственные карты, общие карты, а также ход торговли. Чтобы запутать оппонентов и получить преимущество, игроки используют целый ряд стратегических приёмов, таких как блеф (или полу-блеф, суть которых заключается в том, чтобы отвести внимание игрока от реального положения дел в раскладе игры), получение бесплатной карты, чек-рейз, стил (воровство блайндов). В условиях неопределённости для принятия оптимального решения в покере широко используется вероятностный подход с определением математического ожидания возможных действий. Во время игры обычно используется подсчёт шансов банка и сравнение его с шансами на улучшение для принятия решения о продолжении игры.

Существует так называемая «фундаментальная теорема покера», авторами которой являются Дэвид Склански (David Sklansky) и Мейсон Малмут (Mason Malmuth): «Всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию отлично от того, как вы бы играли, если бы видели карты всех ваших противников, они выигрывают; и всякий раз, когда вы разыгрываете комбинацию так, как поступили бы, видя все их карты, они проигрывают. И наоборот: всякий раз, когда оппоненты разыгрывают свои комбинации отлично от того, как они бы это сделали, видя все ваши карты, вы выигрываете; и всякий раз, когда они разыгрывают руки таким же образом, как если бы видели все ваши карты, вы проигрываете». Данная теорема напрямую вряд ли применима во время игры, однако она подчёркивает важность двух вещей: качественной оценки карт противника, оптимального принятия решений с учетом этой оценки. Но самый большой вклад в обучение покерным стратегиям внесли Дэн Харрингтон, который также известен в своих кругах, как «Заводной Дэн» и Дойл Брансон. Дэн Харрингтон в отличие от других учителей покера рассматривал не только теорию, а и множество живых примеров, взятых из личного опыта, а знаменитой работой Дойла Брансона является «Супер Система».

Банкролл

Банкролл (англ. *Bankroll*) — это сумма денег на счету игрока, которую он использует для игры в покер на деньги. Банкरोлл принято измерять в больших блайндах игрового лимита или в бай-инах. Управление банкроллом — важная часть игры в покер на деньги.

Основное правило управления банкроллом — наличие на счету игрока суммы, позволяющей безопасно играть на выбранных лимитах. Выделяют консервативный метод управления банкроллом — его величина составляет 5 000—6 000 больших блайндов или 50—60 бай-инов для ринговых игр по стратегии больших стеков и 200 бай-инов для турниров, классический — 3 000—4 000 больших блайндов для ринговых игр и 100—150 для турниров, агрессивный — 2 000 больших блайндов или 20 бай-инов для ринговых игр и 50 бай-инов для турниров. Способ управления банкроллом подбирается в зависимости от стиля игры и психологических особенностей игрока и так же цели игры (для игры на постоянной основе профессионалу требуется более консервативный метод банкролл-менеджмента). При снижении суммы денег на счету игрока необходимо снизить лимиты, на которых ведется игра в покер.

История

О происхождении самой игры и даже её названия до сих пор идут споры. По одной из версий, название происходит от немецкого слова rochen (стучать). Первые упоминания об игре, похожей на покер, относятся к XVI веку.

Покер как карточная игра существует более 500 лет. Зародился он в Европе: в Испании, Франции, Италии. Правила покера тогда были несколько иными. С течением времени правила покера менялись. Первые письменные упоминания о современном варианте покера появляются в 1829 году в мемуарах артиста Джо Кауэла. В 1834 году в покер стали играть колодой из 52 карт. Однако, как бы ни менялись правила, победитель определялся по наличию у него **Покерных Комбинаций**.

Одно время покер являлся национальной карточной игрой Соединённых Штатов. Он и сейчас является самой распространённой игрой в США среди карточных игр.

Ежегодно проводится множество международных турниров, самым знаменитым из которых считается Мировая серия покера (World Series of Poker или сокращенно WSOP).

Разновидности

Существует множество разновидностей покера. Некоторые играют на официальном уровне, некоторые популярны только в домашнем кругу. Ниже приводится несколько самых популярных разновидностей покера:

Дро-покер (Draw poker)

Одна из самых простых разновидностей покера. Больше всего распространён в домашних играх, на дружеских встречах.

- Игроки вносят начальную ставку, получают пять карт.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки объявляют, сколько карт они хотят поменять. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Следует последний круг торговли.

Дабл Дискардинг Дро-покер (Double Discarding Draw-poker)

Разновидность дро-покера, в котором игроки производят две замены карт за кон.

- Игроки вносят начальную ставку и получают пять карт закрытыми.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Далее следует круг торговли.
- Игроки второй раз объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых.
- Следует последний круг торговли.

В дабл-дро-покер может играть до семи игроков одновременно. Обменянные игроками карты возвращаются в колоду и там перетасовываются.

Стад (Stud)

Существует несколько разновидностей стада, например 4-х, 5-ти, или 7-карточный стад. Далее следует описание 7-карточного стада.

- Игроки вносят начальную ставку
- Иногда некоторые игроки также делают ставки вслепую
- Каждому сдаётся одна карта в открытую и две в закрытую
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 4)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 5)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в открытую (всего стало 6)
- Следует круг торговли
- Сдаётся одна карта в закрытую (всего стало 7)
- Следует последний круг торговли

Игрок выбирает комбинацию из 5 карт у себя в руке.

Разновидностью стада является Хай-Лоу, когда выигрывают самая старшая и самая младшая комбинация. Ещё одна разновидность — Разз, когда выигрывает только младшая комбинация.

5-карточный стад обычно популярен в домашних играх, и обычно это та разновидность покера, в которую первой учатся играть дети в США.

7-карточный стад долгое время был самой популярной разновидностью покера, до тех пор пока он не стал вытесняться Техас Холд'эм.

Техасский холдем (Texas Hold'em)

Техасский холдем (иногда просто называемый холдем) — самая популярная на сегодня разновидность покера. Популярность холдема связана с правилами Холдема, которые дают оптимальное соотношение общей/скрытой информации. Например, в 5-draw покере общей информации практически нет (только кол-во карт которые сменил противник), а в 7-стаде наоборот общей информации слишком много. Сбалансированное соотношение дает больше возможностей для маневров, в результате в игре больше действия. Омаха достаточно близка к холдему, но тут Холдем популярнее из-за более простых правил.

Игра проходит следующим образом:

- В некоторых играх все игроки вносят небольшой начальный взнос (анте), это увеличивает размер банка (общих денег на столе) и активность игроков.
- Два игрока, сидящие за сдающим (баттон, дилер), вносят ставки вслепую (блайнды). Обычно первый вносит половину минимальной ставки (малый блайнд), а второй — целую ставку (большой блайнд).
- Каждый игрок получает по две карты в закрытую (префлоп), следует круг торговли.
- На стол перед всеми игроками кладутся три карты в открытую (флоп), следует круг торговли.
- На стол кладётся четвёртая карта в открытую (тёрн), следует круг торговли. При игре в лимитированный холдем фиксированная ставка в этот момент удваивается.
- На стол кладётся пятая карта в открытую (ривер). Таким образом, на столе лежит 5 карт, следует последний круг торговли.
- Игроки могут использовать свои (карманные) и общие карты со стола для составления 5-карточных комбинаций.

Омаха (Omaha)

Омаха (иногда называется Омаха Холд'эм) по правилам игры похожа на Техас Холд'эм.

Игра проходит следующим образом:

- Иногда все игроки вносят небольшую начальную ставку (анте).
- Два игрока (иногда один), сидящие за сдающим вносят ставки вслепую. Обычно первый вносит половину минимальной ставки, а второй — целую ставку.
- Каждый игрок получает по 4 карты в закрытую.
- Следует круг торговли
- На стол перед всеми игроками кладутся три карты в открытую.
- Следует круг торговли
- На стол кладётся ещё одна карта в открытую.
- Следует круг торговли. При игре в лимит фиксированная ставка в этот момент удваивается.
- На стол кладётся ещё одна карта в открытую. Таким образом на столе лежит 5 карт.
- Следует последний круг торговли
- Игроки должны использовать любые 2 из своих карт и 3 открытых для составления 5-карточных комбинаций.

Существует разновидность игры — Омаха хай-лоу или омаха 8 или лучше. Розыгрыш раздачи происходит как и в классической Омахе, но банк делится между самой сильной и самой слабой комбинацией — отсюда и произошло название «омаха хай-лоу». Омаха хай-лоу играется с условием «8 или лучше», то есть, чтобы игрок мог претендовать на выигрыш лоу части банка, у него должна быть комбинация из карт не старше восьмерки.

Омаха и Омаха хай-лоу также бывают лимит, пот-лимит и ноу-лимит, но вариация пот-лимит наиболее популярна в обеих играх. Если у соперников одинаковые карты, то есть две пары, то учитывается старшая карта из имеющихся у них. если у соперников одинаковая пара, то кикером является вторая карта соперника.

Лоуболл от двойки до семёрки (2—7 Lowball)

Противоположность Дро-покеру, выигрывает наихудшая комбинация.

Цель игры — собрать комбинацию из пяти карт как можно меньшего номинала, не являющуюся стрейтом, или флэшем. Наилучшей комбинацией в этой игре является, например, комбинация $7♥ 5♠ 4♣ 3♦ 2♥$, откуда и произошло название разновидности игры.

Розыгрыш руки аналогичен дро-покеру.

Существует вариант игры с тройным обменом карт, после каждого из которых следует круг торговли (Lowball 2—7 Triple Draw).

ХОРСЕ (H.O.R.S.E.)

В этой разновидности покера игроки играют поочередно в Холдем, Омаху, Разз, Стад, и Хай-Лоу Стад.

Бадуги (Badugi)

Бадуги (кор. радуга) — самая молодая разновидность покера, изобретённая в Корее. Совмещает в себе особенности Лоуболла и Дро-покера. Наиболее популярна разновидность с фиксированным лимитом ставок.

Бадуги — это комбинация из 4-х разномастных карт разного номинала. Цель игры — собрать низшую бадуги. Лучшей комбинацией является, например, $4♥ 3♠ 2♣ T♦$. Далее следует описание процесса игры.

- Каждому игроку сдаётся четыре карты в закрытую
- Следует круг торговли

- Игроки объявляют, что они меняют несколько карт. Сдающий забирает их карты и сдаёт им столько же новых (1-й обмен)
- Следует круг торговли
- Следует круг обмена (2-й обмен)
- Следует круг торговли
- Следует круг обмена (3-й обмен)
- Следует последний круг торговли

Выигрывает игрок, собравший меньшую бадуги (ниже номинал старшей карты комбинации). В случае, когда ни у одного из игроков нет бадуги, рассматриваются 3-х, 2-х и однокарточные комбинации, составленные из карт наименьшего достоинства каждой масти. Например, комбинация $7♥ 6♠ 4♠ 3♦$ (3-х карточная комбинация 7, 4, 3) лучше комбинации $8♠ 3♦ 2♦ T♥$ (3-х карточная комбинация 8, 2, T). А комбинация $K♦ D♠ 5♠ 2♦$ (2-х карточная комбинация 5, 2) лучше комбинации $7♠ 7♦ 7♥ T♥$ (2-х карточная комбинация 7, T).

Споры о статусе покера

В настоящее время ведутся споры о том, следует считать покер азартной игрой или коммерческой игрой.

Азартная игра

- На крупных турнирах, вплоть до мировых чемпионатов, побеждают всегда разные игроки. Присутствует очень высокая дисперсия результатов.
- Даже при абсолютно правильном розыгрыше раздачи можно проиграть человеку, разыгравшему руку худшим образом, ввиду выхода неудачной карты уже после выставления ва-банк. Более высокий уровень мастерства не гарантирует выигрыша в *отдельно взятой раздаче* или в отдельно взятом турнире, а может лишь увеличить вероятность победы. Тем не менее, более высокий уровень игры позволяет иметь прибыль на дистанции.

Коммерческая игра

- Наличие профессиональных игроков, зарабатывающих деньги на постоянной основе.
- Прибыльность выигрышных стратегий можно обосновать при помощи теории вероятностей и, следовательно, выигрыш в покере не является следствием удачи. Положительное математическое ожидание прибыли сильного игрока согласно закону больших чисел приведёт к тому что он будет выигрывать, а это напрямую противоречит определению азартной игры.
- Федеральный суд Нью-Йорка признал, что покер является игрой, где «преобладающее влияние на результат оказывает мастерство»^[2].

Спорт

С 16 марта 2007 года покер являлся официальным видом спорта в РФ^[3].

20 июля 2009 года приказом министра спорта и туризма РФ Виталия Мутко покер лишён статуса вида спорта.^[4]

Фильмы о покере

- 1912 — Игрок в покер / *A cure for pokeritis*
- 1965 — Цинциннати Кид / *Cincinnati Kid*
- 1973 — Афера / «The Sting»
- 1976 — Блеф / *Bluff*
- 1981 — Туз / *Asso*
- 1982 — Великий Шу / *Wielki Szu*
- 1987 — Покер Алиса / *Poker Alice*
- 1989 — Бог азартных игроков / *God of Gamblers*
- 1994 — Мэверик / *Maverick*
- 1998 — Шулера / *Rounders*
- 1998 — Карты, деньги, два ствола / *Lock stock and two smoking barrels*
- 1999 — Китайский сервиз (фильм)
- 2003 — Ловкие руки / *Shade*
- 2003 — Игрок / *High Roller: The Stu Ungar Story*
- 2006 — Казино «Рояль» / *Casino Royale*
- 2006 — ALL IN / «Ва-банк»
- 2007 — Везунчик / *Lucky You*
- 2008 — Игроки (англ.) / *Deal*
- 2012 — Покер по правилам любви / *Poker.am / Պոկեր.am* (Армянский Фильм)

Источники

[1] Правила игры в покер (<http://poker-today.ru/poker-pravila>)

[2] Федеральный судья признал покер игрой мастерства (http://newspoker.ru/poker_law/federalnyj-sudya-priznal-poker-igroj-masterstva.html)

[3] Покер как вид спорта (<http://www.pokerpress.ru/article/80>)

[4] Приказ об отмене и признании утратившими силу некоторых актов Федерального агентства по физической культуре и спорту от 20 июля 2009 г. № 517 (<http://archive.today/4yITb>)

Ссылки

- Правила игры с определением базовых терминов на сайте Федерации Спортивного Покера России (<http://www.pokerfederation.ru/ru/sportpoker/content91/pravila-2-4>)

Полиньяк (карточная игра)

Полиньяк (фр. *Polignac*) — карточная игра французского происхождения. Популярна в англоязычных странах, где известна под названием «англ. *Knaves*» («Валеты»). Используется колода из 52 карт. Старшинство карт — от двойки до туза.

Существует несколько различных версий игры: по количеству игроков, по способу начисления очков за взятку, по количеству очков, необходимых для победы.

Наиболее распространённым считается следующий вариант. Участвуют 3 игрока. Каждый получает по 17 карт. Последняя, 52-я карта, определяет козырь, но в игре не задействуется. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Можно ходить с любой карты, класть карты нужно в масть, но при отсутствии масти не обязательно перебивать козырем.

Цель игры — набрать 20 очков. За каждую взятку полагается 1 очко. За валетов начисляются штрафные очки.

- **В♥** — 4 штрафных очка
- **В♦** — 3 штрафных очка
- **В♣** — 2 штрафных очка
- **В♠** — 1 штрафное очко

Очки подсчитываются постоянно в процессе игры.

Преферанс

Преферанс (фр. *préférence* — предпочтение, преимущество) — карточная игра со взятками. Получила распространение в России в середине XIX века. Предшественником преферанса считается вист. Играется втроём, вчетвером (в этом случае каждый игрок по очереди пропускает раздачу, что называется «сидит на прикупе») или вдвоём (преферанс вдвоём называют «гусáрик»). Возможно играть составом и больше четырёх человек, но тогда игра теряет динамичность, и интерес к ней снижается, так как каждый игрок вынужден пропускать две и более раздач подряд. Часто вместо выражения «сыграть в преферанс» используется выражение «расписа́ть пу́льку».



«Преферанс», картина Виктора Васнецова, 1879 год.

Преферанс является коммерческой игрой^{[1][2]}, то есть такой игрой на деньги, в которой результат в большей степени определяется умением игрока, нежели везением, в отличие от азартных игр. В преферансе деньги не являются элементом стратегии, что делает их необязательной частью игры.

Правила игры

Цель игры

Цель игры — набрать за время партии как можно больше очков в общем счёте. Очки в игре называются *висты́*, бывают нескольких видов и заносятся в соответствующие игроку области *пу́льки* (см. ниже). Общий счёт вычисляется из них по определённым правилам.

Инвентарь и продолжительность партии

В игре используется колода из 32 карт от семёрки (младшая) до туза (старшая) каждой масти.

Для записи премиальных и штрафных очков используется специальным образом размеченный лист бумаги — *пу́лька*. Каждый игрок имеет в *пульке* три области:

- *Пу́ля*,

в пулю записываются очки за сыгранные игры на взятки и премия за 0 взятков на распасах, если это установлено в конвенциях. Каждое очко в пуле равно +10 или +20 (конвенция, называемая «Питер» или «Ленинград») вистам.

- *Гора́*

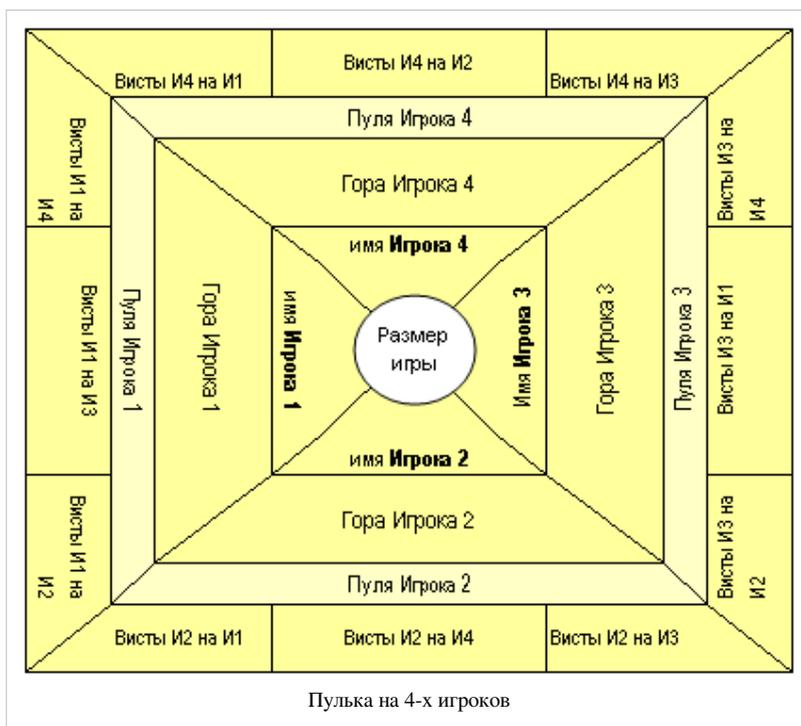
штрафные очки. Начисляются за ремизы и в большинстве конвенций за взятки на распасах. Каждое очко в гору равно –10 вистам.

- *Висты́*

начисляются за взятки при вистовании и, в конвенции «Ростов», за наименьшее количество взятков на распасах. Каждое очко в области «висты» равно 1 висту. При расчёте имеет смысл и учитывается разность вистов каждого участника с каждым партнёром («висты игрока 1 на игрока 2» соотносятся к «вистам игрока 2 на игрока 1»).

Каждая преферансная партия состоит из совокупности раздач карт, в каждой из которых происходит один из трёх возможных типов игры. Партия играется до выполнения условия её окончания, которым, в соответствии с предварительной договорённостью участников, может быть:

- каждый игрок набрал установленное количество очков в пуле,
- игроки суммарно набрали установленное количество очков в пуле,
- наступило оговорённое время окончания игры,
- сыграно оговорённое количество кругов раздач карт,
- набрано определённое количество очков в пуле и гора всех игроков «списана» до нуля.



Раздача карт

Сдающий карты в первой раздаче партии определяется жребием, в последующих раздачах карты раздаются игроками по очереди, по часовой стрелке.

Сдающий должен тщательно перетасовать карты, затем положить колоду на стол перед своим соседом справа для обязательного «съёма» колоды. Положив оставшиеся карты на снятые, он раздаёт их.

Карты сдают по две за раз, по часовой стрелке, начиная с левого партнёра. Каждому из трёх игроков сдают по 10 карт в пять кругов. Две карты кладутся отдельно в «прикуп». Прикуп желательно класть после первого круга сдачи, но, в любом случае, не первой и не последней парой карт.^[3]

Если играют 4 человека, то роль раздающего в игре сводится к следующему:

1. при игре в «распасы» первые два хода делает прикупной - остальные игроки пытаются дать ему взятку (при игре втроем карты прикупа только показывают масть номинал не учитывается) либо не участвует в игре, если на распасах прикуп не открывается (например, в конвенции «Ростов»);
2. если после заказа контракта два оппонента играющего спасовали, то раздающий может вернуть вист, посмотрев карты одного из игроков, и осуществить розыгрыш сдачи за этого игрока;
3. при висте всвёлую раздающий имеет право принимать участие в обсуждении плана розыгрыша сдачи наравне с вистовавшими игроками, при висте втёмную имеет право присоединиться к одному из игроков
4. прикупной может быть приглашен сыграть в мизер "впополам"

Если конвенцией это заранее оговорено, взявший контракт может отказаться от прикупа, и в этом случае сидящему на прикупе игроку будет записан оговорённый штраф; если же в прикупе оказываются 2 туза, то сидящему на прикупе игроку будут записаны премиальные очки (за исключением розыгрыша мизёра), в некоторых конвенциях то же, но в меньшем размере, делается за ТК, одиночного туза и марьяж в прикупе. Если играют 2 или 3 человека, раздающий участвует в торговле и розыгрыше на общих основаниях.

Торговля

После раздачи происходит торг между игроками, определяющий тип игры. Существует 3 типа игр:

- *игра на взятки* — один из игроков обязуется взять определённое число взяток, остальные стремятся помешать этому,
- *мизер* — один из игроков обязуется не взять ни одной взятки, остальные стремятся помешать этому,
- *распасы* — каждый игрок стремится взять как можно меньше взяток.

Заявки объявляются по очереди по часовой стрелке, и первым заявку делает игрок слева от раздающего. Содержанием заявки является или слово «пас», что означает отказ от торговли, или название минимальной разрешённой к объявлению игры: от минимальной «6 пик» до максимальной заявки «10 без козыря», или слово «мизер». Игрок, сказавший «пас», выбывает из дальнейшей торговли.

В ходе торговли соблюдается принцип увеличения старшинства игр: при выполнении «значащей заявки» (не «пас») игрок обязан объявить игру, превосходящую по старшинству уже объявленные. Исключение: если в торговле осталось 2 игрока, то игрок, расположенный на младшей руке, может не поднимать заявку игрока на старшей, а подтвердить её, сказав «здесь». Старшинство рук определяется по часовой стрелке от сдатчика в порядке убывания старшинства. Старшинство игр — от 6 до 10, старшинство мастей по возрастанию: пики, трефы, бубны, черви, без козыря. Таким образом, последовательность игр по возрастанию старшинства: 6 пик — 6 треф — 6 бубен^[4] — 6 червей — 6 без козыря — 7 пик — 7 треф — 7 бубен и т. д.

Заявка «мизер» означает обязательство игрока не взять ни одной взятки. Тип игры «мизер» в преферансе «кабальный». Это означает, что заявка «мизер» может быть только первой и единственной заявкой данного игрока в текущей раздаче и не может поступить от игрока, уже называвшего в розыгрыше другую игру или пасовавшего. Заявка «мизер» может быть перебита заявкой на 9 или 10 взяток, после чего торговля прекращается (существуют вариации правил, в которых можно заявить *мизер без прикупа*, который в свою

очередь может быть перебит заявкой либо *девять без прикупа* либо *десять*.^[5]

Если хотя бы один игрок произнёс заявку, отличную от паса, торговля продолжается до тех пор, пока два игрока не произнесут «пас». Победивший в торговле игрок становится разыгрывающим.

Если все три игрока первым словом в торговле заявили «пас», играютя распасы́.

Ход игры

Игра на взятки

В игре на взятки победивший в торге игрок берёт карты прикупа, показывает их остальным игрокам и забирает их себе. После этого он делает «снос»: сбрасывает, никому не показывая, две ненужные ему карты (любые: как розданные ему в начале игры, так и содержащиеся в прикупе). В некоторых версиях (Казахстан) игрок победивший в торге отдает следующему по ходу игроку две ненужные ему карты (не показывая их) из 12-ти и так далее, "последняя рука" сбрасывает карты на стол никому не показывая.

В некоторых конвенциях (например, в «Ростове») также есть понятие «платный прикуп». Это означает, что в случае, когда игрок принимает прикуп, состоящий из сильных карт, раздающий (даже «сидящий на прикупе») пишет на него висты, как некий «налог» с игрока за удачную раздачу. Туз в прикупе стоит 10 вистов, марьяж — 10, два туза — 30, туз и король одной масти — 20. Это применяется только в играх на взятки и не применяется в мизере.

С этим понятием употребляется и понятие «кинуть прикуп в лицо», то есть отказаться от прикупа публичным образом, заявив всему столу, что в снос уходят те же две карты, что пришли в прикупе. Эти две карты оставляются на столе открытыми и общеизвестными, а игрок пишет на раздающего 10 вистов как штраф за плохую раздачу. Это применяется также и в мизере.

Затем игрок *заказывает игру* — окончательно объявляет козырь (или его отсутствие) и сколько взяток он обязуется взять. При этом игрок обязан заказать игру не меньшую, чем была его последняя заявка в торге. Например, если торговля была выиграна заявкой «7 бубен», то игрок может заказать игру 7 бубен, 7 червей, 7 без козыря, 8 пик и так далее, но не 7 пик, 7 трэф или 6 червей.

Остальные игроки играют вместе против него; каждый из них решает: играть (вистовать) или не играть (пасовать). Вистующий игрок тоже обязуется взять определённое количество взяток (если вистуют оба, то в сумме): 4 на шестерной игре, 2 на семерной, 1 на восьмерной и девятерной. Десятерная игра, как правило, не вистуется, а проверяется воткрытую всеми игроками. Если вистующих двое, игра разыгрывается «втёмную» (то есть с закрытыми картами). Если вистует один игрок, то по его выбору игра может разыгрываться и в открытую: оба кладут карты на стол, и вистующий ходит за себя и за пасующего. Если оба противника играющего решили спасовать, то игра на этом заканчивается, а играющий получает очки за выполненный контракт. Цель игры для всех — выполнить свой контракт (взять нужное количество взяток) и по возможности нарушить контракт оппонента (то есть заставить взять меньше взяток, чем заказано, или взять взятки на мизере).

Мизер

При мизере игрок обязуется не брать ни одной взятки. Оппоненты играют открыто. Их цель — заставить игрока взять как можно больше взяток. Запись в пулю за сыгранный мизер такая же как за сыгранную 10-ную (тотус), запись в гору за ремиз (подсад) на мизере такая же как на 10-ой игре. Обороняющиеся (вистующие) не несут никаких вистовых обязательств. В некоторых конвенциях при игре в 4-ом допускается приглашение сдатчика на мизер впополаме, тогда пополамщики несут равную ответственность за результат розыгрыша.

Мизер — единственная разновидность розыгрыша, где правила разрешают противникам записать на бумаге расклад играющего до момента сноса. Во всех прочих случаях вести вспомогательные записи в ходе розыгрыша запрещено. В компаниях сильных игроков и на ВСЕХ очных турнирах никакие записи в ходе

торговли и розыгрыша не допускаются.

Ударение в слове «мизер» в значении «обязательство в преферансе» традиционно ставится на последний слог, отражая его французское происхождение. Однако, эта форма постепенно вытесняется формой с ударением на первый слог, происходящей из латыни и используемой для других его значений.

Распасы́ (распасовка)

При распасах все масти равноценны, козырной масти нет, каждый участник играет сам за себя, пытаясь взять минимальное количество взяток. Карты прикупа либо определяют заходящую масть первых двух взяток (при игре втроем), либо принадлежат сдающему (при игре вчетвером), либо не открываются («Ростов», «гусарик»). В случае, если игрок на распасах не взял ни одной взятки (включая сдающего), он, в дополнение к тому, что его соперники пишут штрафы в гору, получает премию в виде очков, или добавляемых в пулю, или вычитаемых с горы.

Розыгрыш

Основное действие в преферансе — розыгрыш *взятки*. Игроки по часовой стрелке, начиная с ходящего, кладут на стол по одной карте каждый. Первый ходящий задаёт масть. Остальные должны ходить в ту же масть, или козырем, если не имеют заданной масти, или любой картой, если не имеют и козырей. Игрок, положивший старшего козыря, или же, если козыри не участвовали — старшую карту исходной масти, забирает взятку. Важно лишь количество взяток, но не количество или номинал карт в них.

Опытные игроки редко играют каждый розыгрыш до конца. Чаще всего при игре «лежа» после открытия карт результат розыгрыша при правильной игре становится ясен, и участвующие в розыгрыше игроки с ним соглашаются. Реже сразу после определения вистующего играющий кладет карты на стол и показывает свои взятки. Если кто-то не согласен — игра продолжается, но среди опытных игроков такое случается крайне редко. Поэтому игра идет очень быстро.

В некоторых социальных средах среди опытных игроков принято вистовать «стоя» и обоим. Но при этом если игрок — не первая рука, то первая рука, сказав «вист», тем самым принимает на себя моральное обязательство перед вторым вистующим в отношении наличия у себя правильной карты для первого хода. Если же первая рука сказала «вист» без «заходов» — это считается делом неприятным и немного нечестным по отношению ко второму вистующему.

Счёт

За каждую сыгранную игру на взятки или мизер, играющий записывает себе определённое количество очков в пулю (или списывает определенное количество очков с горы (конвенция «ростов», там сложнейшие правила на тему того, когда можно списывать с горы вместо записи в пулю), а вистующий — вистов на играющего. Превышение контракта ничего не даёт играющему, но опасно для вистующих, так как они обязаны взять не меньше определённого по конвенции количества взяток.

Например, играющий заказал контракт 6 пик. И в ходе розыгрыша взял 7 взяток. Вистующие на двоих должны были взять 4 взятки. Если вистовали оба, то «в гору» получит тот, кто взял меньше двух взяток. Если вистовал один, то он получит «в гору» без одной ($4-3=1$), то есть столько, сколько оговорено конкретной конвенцией.

В некоторых конвенциях ("ростов") начисление очков делается так, что по общему счету игроку выгоднее сказать 7 и сыграть 7, чем сказать 6, сыграть 7 и подсадить вистующего. В этом случае "перезаклад" не контролируется (не выгодно самому игроку). В других же конвенциях "перезаклад" - т.е. заведомое занижение цены объявленной игры по сравнению с реальной ситуацией в картах на руке, осуществляемое с целью подсада вистующего - контролируется тем или иным образом.

За каждое нарушение контракта при игре на взятки или в мизер игроки получают определённое количество очков в гору. Взятки, полученные на распасах, также пишутся в гору или же игрок, взявший меньше всех,

пишет висты на других (конвенция «Ростов»).

Завершение игры

Правила игры, вообще говоря, позволяют остановить и расписать по договорённости игроков контракт в любой момент, равно как и продолжить игру даже после закрытия пули. Однако, этика игры диктует требование доиграть пулю до конца (условия окончания см. выше).

В тот момент, когда все игроки достигают ограничения, игра останавливается, и один из них «расписывает пулю». При игре на деньги полученное количество вистов умножается на заранее оговоренную цену виста, и игроки, согласно этике карточной коммерческой игры, должны немедленно расплатиться.

Разновидности преферанса

Существуют несколько конвенций, определяющих правила и оценку игр — наиболее известны *Сочи*, *Ленинград (Питер)* и *Ростов*. Также известен так называемый *классический* вариант.

В преферансе есть много вариаций правил, которые могут быть введены в любую конвенцию и должны оговариваться перед началом каждой партии, например, «Сталинград» (обязательный вист при игре *6 пик*) или «игра втёмную» (если игрок заявляет контракт на 6 взятков до того, как посмотрит свои карты, его заявка может быть перебита только контрактом на 7 взятков, или «7 втёмную» перебита заявкой на 8 взятков, и так далее).

Сочи

Для данной разновидности характерен ответственный и «жлобский» вист. Поскольку вистование затруднено, считается «игрой против вистующего».

Ленинград (Питер)

Вист в данной конвенции полуответственный и «джентльменский». Соответственно, данная разновидность может рассматриваться как «игра вистующего», «игра против играющего». Гора и висты — двойные, пулька может быть ограничена по времени. Индивидуальная пулька не закрывается, а играют до общей суммы. Например, если играют четвером до 50, то общая сумма — 200, то есть один игрок может набрать 60, другой 30, третий 70 и последний 40. Разница между пулями и максимальной пулей выносится на гору в двойном размере.

Ростов

При игре на распах прикуп не открывается. Взывший наименьшее количество взятков записывает определённое количество вистов на партнёров. Считается, что это игра для мастеров распасов. За сыгранную игру игрок получает очки в пулю и уменьшает гору. Игра заканчивается по «закрытию» пули и горы. Изначально определяется количество очков в пуле необходимое для окончания игры и количество очков горы изначально имеющееся у игрока. Взятки набранные на распах пишутся не в гору, а сразу в висты игрока взявшего наименьшее количество взятков.

Классика

Игра с брандерами ("бомбами"). Возможность использования «брандеров» вносит в игру большой элемент случайности и азарта.

Скáчки

Игра с премиями: тому, кто первый закрыл пулю, и тому, у кого меньше всех очков на горе. Первый тур каждого скака — обязательные пасы (по 2). Стандартные правила: четыре раунда до 22 в пулю. Такое неровное число не позволяет «закрыть» скак двумя случайными мизерами, хотя позволяет завершить скак в три раунда в случае чистого паса. Взывший пулю игрок пишет на противников по 300 вистов, а взявший гору — по 200. Таким образом «отсидевшийся» на горе игрок получает меньший выигрыш, чем тот, кто успешно «лил кровь» (заказывал рискованные контракты) в борьбе за пулю. В случае, если пуля взята в пасах (в пулю записан чистый пас), призёр по горе определяется в момент выхода из распасов. Мизер, как правило, не является выходом. По общему итогу игры подсчитывается пятый набор призов — суммарная пуля и суммарная гора. Это делает игру ещё более динамичной и яркой в последнем туре, так как зачастую решается судьба сразу двух наборов призов. Подсад на игре удвоен по сравнению с «питерским» вариантом. Поэтому обычно при игре в скачки мизера заказываются чаще, чем в остальных конвенциях (подсад на мизере становится сравним с подсадом на игре). После несыгранного мизера «стоимость» пасов зависит от количества полученных взяток: одна — пасы по 2, две — по 4, 3 и более — по 6. Это дополнительно привносит элемент стратегии — «неудачным» мизером можно завести соперников в дорогие пасы с тем, чтобы поправить своё положение в игре в целом.

Размер премий может являться предметом соглашения игроков перед началом игры, в таком случае чаще всего — 100 вистов. Также играется «5 по 20» (иногда «7 по 20»), то есть игра состоит из пяти скачков до 20 в пуле. Тогда тот, кто первый «доскакал» до 20 очков в пуле («призёр»), пишет на остальных по 100 вистов. Тот, у кого на этот момент меньшая гора («амнистёр»), также пишет на остальных по 100 вистов. Таким образом, премии «призёра» и «амнистёра» взаимокompенсируются, исключая случай, когда игрок стал и «призёром», и «амнистёром». Пуля на этом закрывается и начинается новый скачок, причём гора и висты не закрываются.

Выбираемые соглашения

Приведённые ниже параметры могут изменяться в разных компаниях. Всегда уточняйте их **перед** началом игры.

- Вист:
 - Поведение при одном вистовавшем и одном пасовавшем:
 - Жлобский (в случае ремиза разыгрывающего при одном вистующем, висты пишутся только вистующим, а пасующий пишет только ремиз за безвзятие; при двух вистующих каждый пишет за себя — и висты, и ремизы).
 - Джентльменский (висты и штрафы вистующий с пасовавшим при ремизе делят пополам).
 - Дополнительной конвенцией является допустимость схемы «ВИСТ-ПАС-ПОЛВИСТА» на 6 или 7 игре. В таком случае раздача не играется, играющий записывает в пулю сыгранную игру, а вистующий — две взятки на шестерной и одну на семерной. Часто используется при ответственном висте.
 - Поведение при обоих вистовавших:
 - Ответственный (недобор вистующими взяток до обязательного их количества наказывается штрафом в полном объеме, то есть в размере стоимости игры за каждую недобранную взятку) — этот вид вистования чаще всего используется в комбинации со жлобским вистом.
 - Полуответственный (недобор вистующими взяток до обязательного их количества наказывается штрафом в половинном объёме, то есть в размере половины стоимости игры за каждую недобранную

взятку) — обычно применяется в комбинации с джентльменским вистом.

- Поведение при обоих спасовавших:
 - ПАС-ПАС-ВИСТ (на 6-й и 7-й играх первый вистующий или сдававший могут пере заказать ВИСТ).
- В игре на взятки:
 - Используется ли платный прикуп и возможность кинуть прикуп в лицо.
 - Десятерная игра (вистуется (разыгрывается) / проверяется).
 - Заказ «шесть пик» вистуется обязательно (так называемый «Сталинград»)/по желанию.
 - Возможность ухода за полвиста (вист-пас-полвиста).
 - Первый ход играющего втёмную/всветлую при висте лёжа.
 - Первый ход играющего втёмную/всветлую при мизере.
 - Отпустить играющего на ремизе без вистов: разрешено с записью «без двух» в гору/разрешено с записью «без трех»/запрещено.
- В распадах:
 - Выход из распасов (простой/затруднённый/тяжелый, 6/6/6, 6/7/7, 6/7/8, соответственно).
 - Цена взятки на распадах (обычно 1 очко, иногда бывает 2).
 - Прогрессия цены взятки на распадах (отсутствует/арифметическая/геометрическая).
 - Предел прогрессии цены взятки на распадах (рост прекращается после первого/второго повышения/не прекращается никогда).
 - Прикуп открывается (показывается масть хода) или нет (масть определяет первый игрок).
- Штрафы (присутствуют или нет):
 - За доказанный перезаклад.
 - За неправильную раздачу.
 - За сдачу прикупа первыми или последними двумя картами.
 - За неснос прикупа.
 - За прочие ошибки, изменяющие ход игры.

Кодекс преферанса

Кодекс преферанса ^[6] — свод правил и рекомендаций, разработанный и утвержденный в 1996 году Обществом любителей преферанса России. Принимается в качестве правил ^[7] на всех основных турнирах. ^[8]

Кодекс систематизирует существующие конвенции преферанса, регламентирует все процедуры игры (раздача, торговля, розыгрыш) и ответственность за их нарушение, а также содержит рекомендации по применению дополнительных договорных правил и этике поведения за игрой.

Словарь терминов

- «Амнистия» — приём при росписи по окончании игры, когда размер горы у всех играющих уменьшается на величину наименьшей горы среди играющих для простоты подсчёта.
- «Бескозырка» (жарг.) — игра на взятки без козырной масти.
- «Бланковая карта (бланка, бланк)» — единственная карта в масти.
- «Большой мизер» — мизер без карт прикупа, на торгах за контракт перебивается только тотусом или девятью «без прикупа».
- «Бомба» — договорный номинал взятки при распасе втёмную. Зависит от договорного прогресса распаса (одинарной, двойной, тройной, т.д.).
- «Бросить прикуп в лицо» («В лицо», также существует инвиктивный вариант) — демонстративный отказ победившего в торговле от вскрытого прикупа. В некоторых конвенциях после этого сдававшему записывается штраф в гору.

- «Вертолет» — то же, что и «Мельница».
- «Вист» — а) наименьшая единица учета результатов розыгрыша в преферансе, все остальные единицы (очки в гору и в пулю) пересчитываются в конечном итоге в висты. Поскольку количество вистов является результатом, то цену одного виста участники оговаривают перед началом игры. Для записи собственно вистов на чертеже пули выделены подучастки по числу оппонентов; б) заявление партнеров вистовать (играть) против игрока, заявившего одну из игр; в) это карта (карты), дающая возможность вистующим получить взятку в данной партии; г) взятка, которую получил вистующий в процессе игры против играющего.
- Вист «стоя (втёмную)» — играть не показывая карты вистующих (при двух вистующих или при одном вистующем по его желанию);
- Вист «лёжа (всветлую)» — играть, положив открытые карты вистующего и его партнера на стол (при одном вистующем по его желанию);
- «Вистующий» — партнер, за исключением играющего, который объявил вист в данной партии.
- Вист «джентльменский» — в случае ремиза играющего, распределение поровну вистов между активно и пассивно вистующими в данной партии.
- «Второй (крытый) король» — комбинация карт король-малка одной масти. При правильной игре вистующих обычно не играет, кроме экстремальных случаев типа туза бланк.
- «Выпустить» — позволить противнику успешно сыграть заведомо проигранный им контракт.
- «Гарантированный вист» — карта (карты), гарантирующая взятку на данной игре, например козырной туз.
- «Голубой (чистый) мизер» — мизер, который теоретически невозможно поймать.
- «Голый король» — король-единственная карта в масти у игрока.
- «Гора» — участок на пулке для записи штрафных очков игрока, а также текущее значение в нем.
- «Гусарик» — разновидность преферанса, позволяющая играть двум партнёрам. При игре в «Гусарик» обычно используется «Сочинский» и «Ленинградский» варианты.
- «Двойной вист» — комбинация карт одной масти, дающая на висте две взятки в подавляющем большинстве случаев: а) туз, король одной масти; б) трельяж: король, дама, валет одной масти; в) закрытый марьяж: марьяж с маленькой; г) туз, дама, маленькая; д) туз, валет, маленькая; е) туз, десять, девять, восемь; ж) король, валет, маленькая; з) король, десять, девять, восемь; и) дама, десять, девять, восемь.
- «Двойной удар Берга» — выход на распадах последовательно с туза, а затем короля той же масти, с целью «отобрать свои». Среди опытных игроков часто осуществляется путем выкладывания на стол сразу и туза, и короля.
- «Достучаться» — несколько последовательных выходов в одну и ту же масть с целью вынудить одного из партнеров пойти с какой-то конкретной карты. Например, «достучаться до третьего короля».
- «Дырка» («Дыра») — потенциальная взятка заказавшего «мизер».
- «Ёлка» — участок, применяемый в классическом преферансе для регистрации взятки, сыгранных игр «бомб», игр втёмную.
- «Заложиться» (на какой-либо расклад) — заказать малое количество взятки, предполагая наличие маловероятного расклада карт у вистующих или «пистолета» в козырях.
- «Здесь» — согласие игрока, заявившего игру первым, принять на себя условия второго или третьего игрока во время торга на повышение.
- «Зубр» (жарг.) — игрок-профессионал, играющий уже много лет и имеющий не только четкую стратегию, но и большой опыт
- «Играющий» — партнер, получивший в результате торга право на игру от 6 пик до тотуса.
- «Игра» или «розыгрыш» — процесс, когда вистующие препятствуют играющему выполнить заявленное количество взятки.
- Игра на «стол» — 1) совместная игра вистующего и пасующего против играющего при открытой игре. При игре вчетвером к ним может присоединиться сдающий (см. «Сдающий»), разрешено обсуждение вслух

стратегии и тактики партии; 2) общее правило преферанса — игра ведется вистующими против играющего, а не двумя конкретными игроками против третьего (см. «игра на одну руку») и не каждым за себя («по-жлобски»).

- «Инфарктный мизер» (жарг.) — мизер, в процессе игры которого игрок может пережить состояние инфаркта, так как результат игры в зависимости от расклада может оказаться как положительным, так и отрицательным и зависит, главным образом, от случайности.
- «Карты к орденам» (жарг.) — совет держать карты ближе к груди, то есть не дать возможности коллегам выполнить заповедь: «посмотри карты соседа — свои успеешь».
- «Карусель» — то же, что и «Мельница».
- «Козырнуть» — выйти на распасах с масти, которой уже нет у партнеров, и дать им возможность делать произвольный снос. Считается ошибкой, недопустимой для мало-мальски опытного игрока.
- «Колесо» — знак Ø в пультке, обозначающий 100 вистов.
- «Консоляция» — премиальные очки оппонентам игрока (в том числе пасовавшему) в случае его подсада.
- «Кувалда» (жарг.) — туз и король одной масти.^[9]
- «Ловля» — процесс игры партнеров против играющего мизер.
- «Лидер» — партнер в выигрыше на данном этапе игры.
- «Малка» — то же, что и «фоска».
- «Марьяж» — король и дама одной масти.
- «Мельница» — приём игры и определённый расклад, при котором вистующим своими мелкими козырями удаётся перебить крупные карты играющего, особенно несколько подряд.
- «Мизер» — игра с целью не взять ни одной взятки. Мизер может быть «чистый» — не берущий ни единой взятки независимо от расклада, «дырявый» — берущий одну или более взяток и «неловленный» — потенциально «дырявый», но не берущий взяток при данном конкретном раскладе.
- «На одну руку» играть или «на лапу» — обозначение шулерского приёма, когда двое игроков предварительно договариваются играть против третьего игрока. Выражается в неправильных ходах в пользу друг друга.
- «Наигрыш» — дать противнику взятку там, где её при правильной игре не было бы или не дать взятку при мизере.
- «Нарисовать зуб» — предупреждение о будущем однократном неджентельменском поведении в отношении игрока, сыгравшего против «стола» без очевидных причин.
- «Нести» — сбрасывать карты одной масти при ходе в ренонсную масть. Как правило, на мизере с целью «поймать» играющего, либо на распасах.
- «Небитка» (жарг.) — карты у играющего, на которые он получает все оставшиеся взятки.
- «Нога» — маленькая карта в одной масти с большой или двумя большими (обычно с марьяжем).
- «Обязательный вист» — вистующие обязаны отыграть у играющего свои висты; сколько — зависит от заявленной игры. Ответственность за отбор обязательных вистов лежит на активно вистующем.
- «Одинарный вист» — комбинация карт одной масти, дающая на висте одну взятку в подавляющем большинстве случаев: бланковый туз, второй король, третья дама, четвертый валет.
- «Паровоз» — серия взяток на мизере. Возникает из-за невозможности для играющего после взятки передать ход, ибо ему успешно разыграли все карты, что могли бы быть для этого использованы. Причина самых больших проигрышей в преферансе.
- «Партия» — игра, которая идёт до своего завершения после одной сдачи карт.
- «Пас» — отказ от активной игры в данной партии.
- «Первая рука» — игрок, находящийся от сдающего слева, дальше — нумерация по часовой стрелке.
- «Перезаклад» («недозаказ») — заказ игроком меньшего числа взяток, чем он может гарантированно получить при любом раскладе. Отношение к перезакладу неоднозначное: в некоторых компаниях такое поведение штрафуется, но вообще правилами он не запрещен, так как при перезакладе играющий получает

меньшую выгоду, чем сыграв «правильную» игру^[10], и еще меньшую, если партнеры правильно оценят свои шансы и спасуют.

- «Пистолет» (жарг.) — то же, что «стена».
- «Подпорка» — то же, что «нога».
- «Поднять вист» — по договоренности право сидящего на прикупе при двух пасах взять карты первого по часовой стрелке от него пасовавшего и объявить «вист».
- «Подсад» (жарг.) — невыполнение контракта.
- «Полвиста» или «свои висты» — возможное заявление партнера в шестерной и семерной игре после того, как другой спасовал. Присутствует не во всех конвенциях.
- «Помощь», «Американская помощь» — после достижения максимального размера пули (оговариваемого перед игрой) игрок начинает «помогать» закрывать пулю остальным игрокам согласно текущей конвенции.
- «Пополам» («Пополамный мизер») — то же, что и «Угадайка».
- «Преф» (жарг.) — сокращенное название игры преферанс, используемое в разговорной речи.
- «Преферанс» — состояние в игре, которое возникает после торговли (за исключением торговли до мизера) при наличии на руках игрока, выигравшего торговлю, туза, короля и дамы всех мастей. Существует договорное правило, согласно которому игра при этом заканчивается, игрок закрывает свою пулю, списывает свою гору, закрывает остальных участников и пишет на них по 100 вистов. Профессиональными игроками считается шулерским правилом, поскольку для опытного шулера не составляет труда раздать преферанс своему партнёру. Вероятность же прихода преферанса при честной игре составляет $(12! \cdot 20!)/32!$, то есть примерно одна на 226 миллионов раздач. При непрерывной игре и одной раздаче в минуту в среднем игроку пришлось бы ждать такого расклада 430 лет. Иногда «преферансом» ошибочно называют наличие на руках игрока (вместе с прикупом) двенадцати условных взяток (например по шесть старших карт в двух мастях при своем выходе). В некоторых компаниях при наличии подобного расклада и соответствующей договоренности разрешена запись в пулю 12 очков.
- «Пригласить под половинную ответственность» — в некоторых конвенциях приглашение игроком сидящего на прикупе разделить ответственность при объявлении «мизера». При этом либо пуля, либо гора делятся пополам между играющим и приглашенным. См. «Сдающий».
- «Пробить масть» — ход с вистующего, при котором он заходит в свою длинную масть под короткого туза играющего, с целью уменьшения козырей играющего путем захода в эту масть в следующий раз (см. «Ровнять козырей»). Применяется, когда важно уменьшать количество козырей играющего, а прямого захода для этого нет.
- «Прикрышка» (жарг.) — то же, что «нога».
- «Прикуп» — пара карт, откладываемая отдельно при раздаче. Прикуп забирает игрок, победивший в торговле.
- «Прикупной расклад» — расклад карт, при котором почти любые карты в прикупе усилят руку играющего.
- «Прокинуться» — пойти не той картой, которой было задумано, из-за волнения или усталости. Также может быть использован термин «обдёрнуться», из «Пиковой дамы» Пушкина.
- «Промоция» (от англ. *promotion* — повышение (в ранге)) — розыгрыш дополнительной взятки в козырях при ходе от вистующих. Например, пара дама-малка у вистующих обычно взятку не берёт. Но при определённом раскладе и козырном валете у другого вистующего (пасующего) можно превратить эту комбинацию во взятку.
- «Прорезка» — ход с малки под играющего, лишаящий его возможности взять лишние взятки (например, вторым королем).
- «Пуля» — а) участок на чертеже для записи очков за сыгранные игры и ноль взяток на распасе, а также текущее значение в нем; б) в более широком смысле, вообще партия игры в преферанс: «сыграть пулю», «расписать пулю».
- «Разбойник» (жарг.) — партнер остался один с неписанной горой, а время игры не вышло.

- «Раз» (жарг.) — минимально возможная заявка на игру (шесть пик).
- «Расклад» — комбинация карт а) у играющего; б) у всех игроков.
- «Расписать пулю» — сыграть в преферанс.
- «Ремиз» — недобор взяток.
- «Ренонс» — отсутствие карт в одной из мастей.
- «Ровнять козырей» — ходить так, чтобы выбивать козырей у играющего с тем, чтобы перехватить игру.
- «Роспись пули» — расчет игры.
- «Рука» — а) игрок, см. «первая рука»; б) то же, что «расклад» (в 1 знач.)
- «Свои взятки» — те взятки, которые будут получены неизбежно. Выражение связано с приёмом игры на распасе, при котором игрок стремится забрать «свои взятки» в начале игры, дабы под конец не получить вместе с ними и другие. Также используется при ловле мизера, чтобы покатать игрока на паровозе (задорого).
- «Свой вист» — вистующие отказались активно вистовать, один из них соглашается на свой вист, если ему разрешит играющий (свой вист возможен только на 6-й и 7-й игре).
- «Своя игра» — розыгрыш, в результате которого игроки взяли заказанные взятки.
- «Сдающий» — а) пассивный вистующий при игре четырёх партнеров; имеет право активно вистовать при отказе двух партнеров; также имеет право играть мизер в паре с любым из игроков, если такое будет предложено; также имеет право участвовать в обсуждении плана игры против играющего при «игре лежа» б) игрок, отвечающий за правильную сдачу карт, прикуп; контролирует ход игры, правильную запись партнерами после данной партии.
- «Сорока» (жарг.) — то же, что «марьяж».
- «Сталинград» (жарг.) — договорное правило, требование всем игрокам вистовать при заказе 6♠. Некоторые игроки считают это правило ненужной азартной составляющей.
- «Стена» (или «пистолет») — расклад, при котором у одного из игроков несколько карт одной масти. Как правило, «стена» это 4 или даже 5 козырей у вистующего (или пасующего), что сулит ремиз играющему. Существует поговорка — переделка Шекспира: «Нет повести печальней в мире, чем козыри четыре на четыре».
- «Струна» (или «трёхструнка», или играть «на струне») расклад у играющего, когда в каждой масти (и козырной) у него не более трёх карт, то есть 3-3-3-1 (3-3-3-3 до сноса прикупа).
- «Стол» — партнеры.
- «Сюркуп» — приём, при котором один вистующий ходит некозырной картой, а играющий и другой вистующий кладут по козырю.
- «Торговля» — борьба партнеров за право назначения игры.
- «Торчильник» (жарг.) — то же, что и «Сталинград»
- «Тотус» (жарг.) — десятичная игра.
- «Третья дама» — комбинация карт дама-валет-малка или дама-малка-малка одной масти.
- «Трельяж» (жарг.) — король, дама, валет масти.
- «Тройной вист» — комбинация, дающая три взятки на висте в подавляющем большинстве случаев: а) туз, король, дама; б) туз, король, валет (при чужом ходе); в) туз, король, девять, восемь; г) закрытый трельяж (король, дама, валет, восемь); д) марьяж, закрытый двумя маленькими без семерки; е) король, валет, две маленькие без семерки.
- «Угадайка», «пятидесятипроцентник», «фармазон» (жарг.) — ситуация при ловленном «мизере», когда логически невозможно определить снос играющего ибо все варианты сноса равнозначны и, следовательно, равновероятны. Главное то, что снос невозможно проверить в ходе игры и приходится угадывать. Вероятности сыграть-не сыграть равны 50 %. Если вистующие угадают, часто получается «паровоз». В этом случае игроку нередко предлагают зачесть игру с одной взяткой без самой игры, и нередко игрок соглашается. Опытные игроки в случае угрозы «паровоза» как правило не рискуют и соглашаются на одну

взятку.

- «Уход» — отказ от игры при очевидном ремизе без игры и записи вистов, но с записью штрафа в гору. Объявляется вместо объявления контракта и считается по стоимости игры, на которой закончен торг.
- «Фальшренонс» — ошибочный снос карты не в масть. Серьёзное нарушение, штрафуются.
- «Фестиваль» (жарг.) — то же, что и «Струна».
- «Фишки» (жарг.) — карты. Также «фишкА» с ударением на «А». «Метать фишки» — играть в преферанс. «Натягивать фишкУ» — раскладывать розданные карты веером в руке, сортируя их по мастям и старшинству.
- «Флаг» — 100 очков в горе (или пуле).
- «Фонарь» (жарг.) — то же, что «колесо».
- «Фоска» или «фошка» — неиграющая карта, чаще всего одна из младших карт в масти.
- «Четвёртый валет» — комбинация карт: валет и 3 малки одной масти.
- «Чемодан» (жарг.) — 100 очков на горе.
- «Хозяин горы» — партнер, набравший в начале игры на обязательных распадах наибольшее количество очков, «хозяин горы» производит заказ игры.
- «Шкаф» (жарг.) — ситуация на распадах, аналогичная «паровозу» на мизере. Среди опытных игроков «зашкафленный» игрок обычно «падает со шкафом» — кладет все свои карты на стол лицом вниз, объявляя «все остальные взятки мои». Так как эта конвенция может использоваться в «налапнике», в случае взаимного недоверия другие игроки могут потребовать проверки «шкафа». В некоторых обществах есть традиция после «шкафа» на 8 и более взятках вставить, символически провожая зашкафленного «в последний путь». Опытные игроки в случае вероятности крупного «шкафа» часто заказывают игру на выход из распасов, так как небольшой ремиз может быть менее невыгоден чем «шкаф».
- «Шпага» (жарг.) — взятка на мизере.

Культурное влияние

Преферанс — тема для множества анекдотов, поговорок, крылатых фраз. Некоторые поговорки означают мнемонические правила, выработанные тактические приёмы. Другие же просто являются выражением народного юмора.

Преферанс часто упоминается в советских и российских художественных фильмах и сериалах. Так, например, герои фильмов «Дублер начинает действовать», «Курьер», «Преферанс по пятницам», «Улицы разбитых фонарей» расписывают пулю в ходе сюжета. В фильме «Криминальный квартет» сам ход игры имеет существенное значение в сюжете картины.

В преферанс играет герой песни Владимира Высоцкого «Невидимка».

Многие знаменитости отзываются о преферансе как любимом увлечении. Известными игроками были и остаются: Армен Джигарханян, Георгий Арбатов, Аркадий Арканов, Леонид Якубович.^[11]

В 1960—1970 годы в актёрской среде была широко известна тройка азартных игроков, проводивших не одну ночь за пулей: Ольга Аросева, Татьяна Пельтцер и Валентина Токарская.^[12]

Преферанс был и остаётся чрезвычайно популярным в студенческой среде — даже несмотря на то, что при советской власти любые карточные игры на деньги считались азартными (понятия «коммерческая игра» не существовало) и увлечение преферансом наказывалось — вплоть до отчисления из вуза.

Игра преферанс существует в многочисленных версиях компьютерных игр для персональных компьютеров, PDA и мобильных телефонов. Популяризация преферанса продолжается и на Западе. Многие иммигранты продолжают культивирование игры. Здесь следует отметить таких игроков, как И. Боярский, Г. Шелл и др.

Соревнования

4-й кубок Содружества независимых государств по преферансу

Прошел 4 и 5 апреля 2009 года в Москве (участвовало более 160 игроков из семи стран). Чемпионом СНГ стал Дмитрий Новицкий (главный редактор журнала «Шахматы» гроссмейстер из Минска). Третье место — Сергей Михайловский (Беларусь).^[13]

Командные соревнования по преферансу

С 2000 года регулярно проводятся на игровом сайте клуба Гамблер. В них принимают участие более 100 команд.^[14]

Чемпионат мира по интернет-преферансу

Первый турнир был проведен с 4 по 31 октября 2010 года Международной лигой преферанса на площадке клуба умных игр Гамблер. Приняло участие более 600 игроков из 25 стран. Чемпионом стал Николай Воронин из Киева. Второе место занял Угоренко Леонид из Санкт-Петербурга, третье место — Рожновский Константин (Москва)^[15]

Примечания

- [1] «Без психологии в преферансе никуда» Коммерсантъ «Настоящая игра» № 5(5) от 26.09.2007 (<http://www.kommersant.ru/doc.aspx?DocsID=805900>) ссылка проверена 31 марта 2009
- [2] Каплун А. «Преферанс дороже денег: беседы и практикум». (<http://piterbooks.ru/read.php?sname=dosug&articlealias=preferans&page=2>) ссылка проверена 31 марта 2009
- [3] Кодекс преферанса. Раздача карт (<http://www.marriage.ru/codex2/razdacha.htm>) ссылка проверена 14 апреля 2009
- [4] Как правильно называть карточные масти (http://www.durbetsel.ru/2_0_kak_pravilno_nazyvat_kartochnye_masti.htm)
- [5] Кодекс преферанса. Мизер (<http://www.marriage.ru/codex2/miser.htm>) ссылка проверена 27 января 2009
- [6] <http://www.marriage.ru/codex2/>
- [7] явно или являясь основой регламента
- [8] В частности, Чемпионате мира по преферансу (<http://worldpref.ru/reglament.shtml>), турнирах Международной Лиги преферанса (<http://www.pref.org.ua/?p=2,1>), клубов Fair Play Club (<http://www.fpclub.ru/games/pref/prefrules.php>) и ЦК Интеллектуального спорта (<http://www.ccis.ru/game-rules/>)
- [9] Определение слова «Кувалда» (Картёжный сленг) (<http://www.slovonovo.ru/term/Кувалда>)
- [10] За редким исключением: в «сочинке» взять 8 на шестерной немного выгоднее, чем на восьмерной
- [11] Знаменитости об игре, картах, преферансе и сети Интернет (http://www.marriage.ru/cup_97/famous.htm) ссылка проверена 31 марта 2009
- [12] Биография Ольги Аросевой на сайте people.ru (<http://www.peoples.ru/art/cinema/actor/aroseva/interview.html>) ссылка проверена 31 марта 2009
- [13] Народная новость. Белорус стал чемпионом СНГ по преферансу (<http://news.tut.by/133976.html>)
- [14] Страница Преферанса в клубе Гамблер (<http://www.gambler.ru/ДомашняяСтраницаПреферанса>)
- [15] Результаты первого Чемпионата Мира по интернет-преферансу (http://www.gambler.ru/ДомашняяСтраницаПреферанса_ДомашняяСтраницаПреферанса_2010_НашаИсторияПреферанса)

Литература

- Александров Е. М., Эрик И. А., «Современный преферанс», Йошкар-Ола", 1994 год. 160 стр. ISBN 5-87898-032-0
- Аркадий Каплун «Преферанс дороже денег», Скифия, СПб, 304 стр. ISBN 5-903463-02-2
- Дмитрий Лесной «Русский Преферанс», Айрис-Пресс, 696 стр. ISBN 5-7836-0219-1

Ссылки

- Описание разновидностей преферанса и отдельных наборов конвенций (договоренностей) (<http://review-pref.ru/spravochnik/>)
- Кодекс преферанса с комментариями и Этика преферанса (2008) (<http://review-pref.ru/spravochnik/kodeks/>)

- Литература по преферансу на русском языке (<http://review-pref.ru/literatura/>)
- Задачи по преферансу (<http://review-pref.ru/problems/>)

В литературе и искусстве

- Иероним Иеронимович Ясинский. «Толстого или Гоголя?»
-

Пьяница (карточная игра)

Пьяница	
Кол-во игроков	2 - 8
Возраст	неограниченно
Время установки	Около 20 секунд
Длительность партии	от 10 минут
Сложность правил	Низкая
Уровень стратегии	Низкий
Влияние случайности	Есть

«Пьяница» — карточная игра, популярная в странах бывшего СССР.

История

Происхождение игры точно неизвестно. Скорее всего впервые в неё сыграли на территории СССР. Свое необычное название игра получила благодаря простым правилам, и абсолютно непредсказуемому результату.

Правила

В игре используется колода из 36, 52 или 54 карт. В игре могут участвовать от двух до восьми игроков. Колода раздается поровну между всеми игроками. Игроки не смотрят в свои карты (как в игре «Дурак»), а кладут их в стопку рядом с собой. Первый ходящий снимает верхнюю карту из своей стопки и кладет её в центр стола в открытом виде. Другие игроки по кругу делают тоже самое. Тот игрок, чья карта оказалась старше всех остальных снимает свою и «побежденные» карты и кладёт их в другую стопку (вариант: в низ своей стопки); порядок складывания карт в разных вариантах игры может подчиняться тем или иным правилам или быть произвольным, что позволяет вести ту или иную стратегию с целью захватить у соперника как можно более старшие карты.

Игрок, потерявший все свои карты, выбывает из игры.

Победителем считается игрок, в стопке у которого окажется вся колода. Возможна и игра в поддавки, в которой выигрывает тот, кто раньше остальных избавляется от своих карт.

Спор

Если у двух и более игроков окажутся одинаковые карты (такая ситуация называется «спор»), то каждый из этих игроков кладет сверху ещё по одной карте, и тот, чья карта оказалась старше всех остальных, снимает карты. Вариант — каждый «спорящий» игрок выкладывает по две карты, одну рубашкой вверх («заклад»), и одну открытую, по которой и определяется, кто берёт лежащие на кону карты.

Варианты правил

Десятка старше туза

Существует вариант правил, в котором шестёрка (в колоде из 36 карт) старше туза, но младше всех остальных карт. При игре колодой в 52 карты эту роль выполняет двойка, в 54 карты — джокер. При использовании этого правила игра может вообще не закончиться, карты так и будут переходить от одного игрока к другому, и обратно.

Тактический пьяница

Такой вариант игры предполагает, что после деления колоды поровну между всеми игроками, они видят свои карты и переставляют их местами (например, сверху самые сильные карты и дальше слабее или подстраиваются под других участников игры) в тайне от остальных, после чего кладут свою колоду на стол, и выкладывают по одной карте. Самая старшая карта в туре «забирает» себе все остальные и эти карты идут в «копилку» игрока, и дальнейшего участия в игре не принимают. Когда у всех игроков закончились карты, начинают пересчитывать «копилки» каждого игрока. У кого в «копилке» больше карт, тот и победил. Если во время тура между двумя игроками не определился тот, кто выложил наибольшую карту (например, у одного игрока шестерка, а у двух других по даме), то те игроки, между которыми возник спор, выкладывают ещё по одной карте, у кого значение этой карты выше, тот и забирает себе все карты в туре, то же самое и при споре любого количества игроков. Если после окончания игры, у одного игрока осталось некоторое количество карт, они все идут в его «копилку». Если игра закончилась, и оба игрока выложили по карте одинакового достоинства, то все карты тура делятся между этими игроками поровну. Если между четным количеством игроков в конце игры не определился победитель (при условии, что два игрока обладают картой наибольшего значения), то они делят между собой все карты тура поровну. Если в конце игры в последнем туре у двоих игроков остались карты одинакового значения, а у третьего карта меньшего значения и спор невозможен, в таком случае эти два игрока кладут себе по одной карте в «копилку», а карта меньшего значения выходит из игры и при подсчете очков не учитывается.

Ссылки

Пьяница — описание игры ^[1]

Примечания

[1] http://www.durbetsel.ru/2_pianisy.htm

Рамми

Рамми (Ремик) — ряд карточных игр.

Разновидности

Джин Рамми — азартная карточная игра, происшедшая от мексиканской игры кункен и популярная в США с 40-х годов двадцатого века. В игре принимают участие два игрока. Используется 52-карточная колода без джокера. Цель игры — выложить карты в определенных комбинациях.

Ремик Оклахома.

Ремик Бридж.

Ремик континентальный.

Ссылки

- Портал, посвященный играм рамми ^[1]
- Как играть в рамми - правила и стратегии ^[2]
- Правила разновидностей Рамми в библиотеке карточных игр ^[3]
- Правила игры в Рамми. Несколько разновидностей ^[4]
- Правила Джин Рамми ^[5]

Примечания

[1] <http://www.rummy-online.ru/>

[2] <http://ruwinners.com/how-win/rummy-online.html>

[3] http://www.durbetsel.ru/2_rammi.htm

[4] <http://www.iplaypoker.ru/Articles/Rules/Rummy/rummy.shtml>

[5] <http://damapik.narod.ru/karta/dgim-rammi.htm>

Русский покер

Русский покер — банковая, карточная игра. В игре участвует колода из 36 или 52 карт.

Правила игры Русский покер

По правилам Русского покера перед раздачей дилером 5-ти карт игрок делает обязательную ставку анте (ante). Карты раздаются таким образом, чтобы соперники не видели карты друг друга. Только последняя карта дилера раскрывается. В зависимости от полученных карт игрок может: прекратить игру (fold), сделать ставку (call), прикупить шестую карту или заменить любое количество карт. Плата за обмен карт или покупку шестой карты равняется одной ставке (ante). В случае если игрок сделал ставку (call), то тогда игрок и дилер раскрывают свои карты. Если у дилера нет ни одной покерной комбинации или карт Туз с Королём, то игрок получает выигрыш в размере одной ставки анте, независимо от того, какие карты собрал. В случае если у дилера есть как минимум комбинация Туз с Королём, происходит сравнение с комбинацией игрока. Выигрывает тот, у кого будет старше покерная комбинация карт. Если выигрывает игрок, то ставка анте не оплачивается, а по ставке call (или bet) получает выигрыш исходя из таблицы выплат. В Русском покере возможны двойные комбинации. Двойные комбинации засчитываются, если хотя бы одна карта из одной комбинации не входит в другую. Выплаты по двойным комбинациям проводятся в соответствии с таблицей выплат.

Таблица выплат

Покерная комбинация из карт	Выигрыш по ставке bet
Роял Флеш (Royal Flush)	100 к 1
Стрит Флеш (Straight Flush)	50 к 1
Каре (Four of a Kind)	20 к 1
Фулл-хаус (Full House)	7 к 1
Флеш (Flush)	5 к 1
Стрит (Straight)	4 к 1
Тройка (Three of a Kind)	3 к 1
Две пары (Two Pairs)	2 к 1
Пара (One Pair)	1 к 1
Туз и Король (Ace & King)	1 к 1

Покупка игры дилеру и страховка

Игрок в русский покер может купить игру дилеру, заплатив одну ставку (анте), или/и застраховать свою комбинацию. Страховка выплачивается 1к1, если у дилера нет игры, в противном случае игрок теряет страховочную сумму. Страховка применяется, если у игрока комбинация не ниже тройки. Максимальная сумма страховки равняется половине, а иногда и полной предполагаемой выплате за комбинацию.

Бонус ставка

Зачастую в игре присутствует дополнительная ставка бонус. Чаще всего бонус ставка является прогрессивным джек-потом. Бонус ставку можно делать каждый новый раунд и она не зависит от наличия у дилера игры, а также от того, выиграл ли игрок партию. Выплаты по бонус ставке у каждого игорного заведения уникальны.

Источники

- Правила и стратегия Русского покера ^[1]

Примечания

[1] http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=25

Сека

Се́ка — карточная игра, известная в СССР и странах, образовавшихся после его распада. У этой игры есть различные названия и разновидности: **сикка**, **сичка**, **стрекоза**, **тринка**, **трынка**, **дрынка**, **три листа**, **два листа**, и другие. В старину ходила другая игра, торговля, которая и считается предшественницей секи.

Три листа

Игроков — от 2 до 10. Используется колода в 36 листов. Сдается по три карты. Каждая карта имеет стоимость, туз — 11, фигуры — по 10, остальные — по номиналу. Выбирается шаха, то есть карта, играющая роль джокера, она заменяет любую карту по желанию игрока. По договоренности может быть четыре, две шахи или ни одной. Стоимость ее — 11 очков (реже - 6 очков), то есть с тузом — 22 (17 соответственно). Обычно это шестерка (пик, треф, или все шестерки). Кон ставится до сдачи. Затем, получив карты, игроки начинают торговаться или пасуют. Можно договориться о максимальной величине кона или доставки. Очки считают по числу карт одной масти (вариант - также считаются три карты одного номинала, два туза ("два лба") или, реже, две карты одного номинала, в зависимости от договоренности). Сама суть игры — в торговле. Игрок с большими картами доставляет на кон определенную сумму, перекрывает ставку. Следующий, если не спасует, доставляет чуть большую сумму. Когда спасуют все и останется два играющих, один может сказать: «Вскрываюсь (за столько-то)», при этом он обязан поставить сумму, поставленную предыдущим игроком. Затем оба открывают карты. Тот, у кого больше очков, забирает кон. Если число очков одинаково, объявляется «свара», то есть кон остается как был, а карты сдаются заново. В секе, как и в покере, распространен блеф, то есть ситуация, когда игрок с малыми картами делает большую ставку с расчетом на то, что все остальные сразу спасуют. Затем он, не показывая карт, может забрать весь кон.

Игрок слева от раздающего может «затемнить», то есть поставить ставку и не смотреть свои карты, а остальные игроки должны ставить минимум в два раза больше его ставки.

Два листа

В варианте «два листа» сдаётся по 2 карты.

Тринка

«Тринка» («тринька»), популярная в Крыму и на юге России, — сека без картинок, с колодой в 24 листа.

Онеры и мизеры в секе

Онеры — это тузы, короли, дамы, валеты, десятки.

Мизеры — это 9 и ниже.

Сека тройная

До раздачи каждый игрок делает три одинаковых ставки. Потом раздают по 3 карты. Очки подсчитываются на всех картах. Если игрок выигрывает с мизерами и онерами на руках, то забирает по 1 ставке у каждого игрока, если только с онерами (криминал), то по 2, а если с тузами и онерами или только с тузами(пожизненные углы), то все 3. Если у проигравших остались ставки то они забирают их себе. Шахи в секе тройной нет.

Открытый турнир на первенство города Сочи в 2013г. выиграл Паршутин Юрий Романович. Призовой фонд, который составил 3 миллиона рублей, Юрий пожертвовал на благотворительность, в частности, на помощь заключённым, содержащимся в лагерях и тюрьмах Краснодарского Края.

Литература

- Н. Ю. Розалиев. Карточные игры. М., 1999.
- Энциклопедия «Игорный дом».

Скат (игра)

Скат (нем. *Skat*) — карточная игра, распространенная в Германии и в регионах США с большим немецким населением, например, Висконсине и Техасе. Существует одноименная американская игра с другими правилами.

Игра для трёх игроков. Используется колода в 32 карты.

французская колода			
бубна ♠	черва ♥	пики ♠	креста ♣
			
немецкая колода			
бубенчики	сердца	листья	желуди
			
смешанная колода			
			

Колода из 32 карт в этой игре состоит из карт достоинством 7, 8, 9, 10, валет, дама, король и туз, мастей бубна, черва, пика и креста. Джокер в игре не участвует. Игроки в Восточной и Южной Германии и в Австрии предпочитают «немецкие» колоды с мастями желуди, листья, сердца и бубенчики. На турнирах сейчас используется смешанная колода, которая имеет стандартные масти, но с зелеными пиками и желтыми бубнами. Выбор колоды не влияет на правила игры.

Хотя игра изначально выглядит довольно просто, в ней есть большая глубина. Чтобы стать хорошим игроком, надо тренироваться несколько лет. Хорошие игроки могут узнать неизвестные карты на руках соперников за несколько ходов, этим получая преимущество.

Организация игроков

Игры лиги организованы по всему миру Международной Ассоциацией Игроков в Скат (ISPA) ^[1] и в Германии Немецким сообществом ската ^[2] (DSkV) и в интернете Немецким онлайн-сообществом ската ^[3].

Очень часто можно случайно присоединиться к игре в кабаках Германии, хотя некоторые игроки не любят играть с начинающими.

История

Скат был разработан в районе 1810 года в Альтенбурге, который сейчас расположен в федеральной земле Тюрингия, Германия и был основан на игре Тарок (также известной как Тарот) для трёх игроков и на игре для четырёх игроков Шафкопф. Главным нововведением является процесс торговли, описанный ниже.

Первые правила игры были опубликованы в 1886 также в Альтенбурге. Несмотря на это правила продолжали различаться от области к области. С 1998 как ISPA так и DSkV используют одинаковые правила.

Правила игры

Из-за множества вариантов правил Ската, правила, приведенные ниже являются общими. Для правильного объяснения игры лучше связаться с игроками в скат, находящимися рядом.

Общие принципы

Во всей игре каждый из трёх игроков играет за себя, но в каждой отдельной игре один игрок, выбранный в процессе торговли, играет против двух других. Если играют четверо, то каждый игрок пропускает один раунд из четырёх. Противникам не разрешается общаться друг с другом любыми путями, кроме как своим выбором карт, которыми они будут ходить.

Главная цель в «нормальной» игре — набрать больше половины очков. Тот, кто делает это, зарабатывает несколько игровых очков; тот, кто проигрывает, теряет игровые очки. В конце раунда выигрывает человек, набравший больше всего игровых очков. Игровые очки набираются по результатам торговли, а проигравший теряет в 2 раза больше очков, чем выигрывает.

Раздача

Игра начинается с раздачи всех карт трем игрокам. Раздача происходит по кругу по часовой стрелке или против неё, так что человек слева от раздающего становится раздающим в следующей игре. Карты размешиваются и раздаются рубашкой вверх, так что каждый игрок имеет 10 карт. Оставшиеся две карты остаются отдельно в качестве ската. Правила требуют, чтобы раздача происходила следующим образом: 3, скат, 4, 3 (числа являются числом карт, которые получает каждый игрок). В игре на четырёх игроков раздающий не раздает карт себе и пропускает остаток раунда.

Торговля

Система торговли (нем. *Reizen*) выясняет какой из трёх игроков будет играть один против двух других.

Если несколько игроков хотят играть, тогда рассчитанная цена торгов определяет, какой игрок будет играть. Торговля всегда начинается с минимальной возможной игры (18). Далее следуют шаблонные вопросы и ответы.

Компьютерные игры

- LsKat (Lieutnant Skat) — в наборе игр KDE Games.

Ссылки

- Международные правила игры ^[4] (нем.) (англ.) (фр.)
- Правила игры в скат ^[5]

Примечания

[1] <http://ispaworld.org/>

[2] <http://www.dskv.de/>

[3] <http://www.doskv.de/>

[4] <http://www.dskv.de/pages/Skatgericht/ISkO.php?cat=7>

[5] http://www.durbetsel.ru/2_skat.htm

Смесь (карточная игра)

Смесь, или винегрет - игра в карты, распространенная в XVIII - XIX вв., предшественница покера. В середине XIX в. была вытеснена покером и другими модными играми.

Правила

Игроков от 2 до 6. Колода - 40 листов, т.е. "итальянская", без К, В, Д. Туз имеет одно очко, остальное - по номиналу. Ставится кон. Сдается сперва по две карты. Игроки объявляют игру, или "баста"(достаточно, исп.), или "пас". Кто пасует, меняют одну или две карты. Затем сдается еще по две карты после дополнительной тасовки. Игроки снова объявляют игру. Пасующие снова меняют карты, прикупают, играющий делает ставку. Если спасовали все, то играющий снимает ставку и получает от банкира еще в 2 раза больше. Если же не все, то торгуются дальше, пока не останется два игрока. Затем вскрываются и по комбинациям определяют выигрыш. Каждая комбинация дает право выигравшему на получение всего кона и еще по определенной сумме с каждого проигравшего. Размер суммы зависит от старшинства комбинации.

Комбинации

поэн - младшая, две или три карты одной масти. Девятка в поэне младше двойки и тройки. Дает по жетону с каждого, кроме кона.

прима - четыре карты разных мастей. Дает по 2 жетона с каждого и кон.

секанс - три карты подряд одной масти. По три жетона с проигравших.

прилив - четыре карты одной масти. По 5 жетонов.

трикон - три карты одного достоинства. По 4 жетона с проигравших.

трикон с примой - трикон с картой той же масти, что и одна из карт трикона. Например - 8Пик, 8Треф, 8Бубен и 7Бубен. По 6 жетонов, кроме кона.

прилив с секансом - четыре карты одной маст, из которых по меньшей мере три - подряд по достоинству (6, 7, 8 и 10Пик). По 8 жетонов с каждого.

фредон - самая старшая, четыре карты одного достоинства. Младший фредон - тузовый, старший - из десятков. По 8 жетонов с каждого.

Литература

Н.Ю. Розалиев. Карточные игры для дома и казино. М.:1999.

Счастье игрока

«Счастье игрока» (*Spieler-Glück*) — обрaмлённая новелла Гофмана, впервые опубликованная в 1819 году. В следующем году была включена в 3-й том сборника рассказов «Серапионовы братья».

По «шкатулочной традиции» эпохи романтизма произведение состоит из нескольких рассказов внутри рассказа, иллюстрирующих трагическую судьбу тех или иных игроков в карты.

Сюжет

История Зигфрида

Разгар сезона на водах в Пирмонте. И стар и млад проводит вечера за картами. Равнодушен к ним только молодой барон Зигфрид, известный с детства своим феноменальным везением. Опасаясь прослыть скрягой, он наконец приходит в игорный дом, чтобы сделать пару ставок. Так незаметно для себя «пристрастился он к фараону, этой самой простой и, следственно, самой фатальной игре».

Удача никогда не изменяет молодому барону, но его беспокоит присутствие в зале пожилого человека с тяжёлым взглядом. Счастливчик требует, чтобы тот отошёл от игрального стола. Наутро в парке он приносит извинения незнакомцу. В ответ тот заявляет, что счастье игрока не что иное, как «прельстительный обман враждебных сил», и призывает его остановиться, пока не поздно.

История Менара

Рассказ, который ему поведал незнакомец в парке, действительно, заставил барона завязать с картами. Это история шевалье Менара, которому некогда так же везло в карты, как и Зигфриду. Так же, как и он, шевалье был втянут в игру против своей воли и на первых порах даже понтировал за других. Благодаря своей удаче он разбогател и заложил самый богатый банк в Париже.



На водах в Пирмонте

Однажды в заведении Менара появился сухой старичок-процентщик по фамилии Вертуа. Он раз за разом делал ставки и раз за разом проигрывал. Так он спустил всё своё состояние, включая меблированный дом на улице Сент-Оноре. Напрасно он просил оставить его дочери хотя бы десятую часть проигранного — Менар заявил, что среди игроков такое милосердие почитается плохим знаком.

История Вертуа

Тогда старик поведал кредитору историю своих несчастий. Как и Менару, ему неизменно сопутствовала в игре удача. Живя в Генуе, он разорил среди прочих одного римлянина, который в негодовании всадил ему нож в сердце. Любимая жена скончалась от переживаний. Залечив рану, Вертуа нашёл в себе силы побороть страсть к игре и уехал из Италии в Париж, где занялся ростовщичеством. И только теперь, услышав про Менара, который во всё повторяет его судьбу, решил поставить своё счастье игрока против счастья шевалье.

По приезде в выигранный у Вертуа дом шевалье Менар без памяти влюбился в дочь хозяина, Анжелу. Ради неё он поспешил отказаться от своего выигрыша. Когда же благородная девушка осыпала его упрёками в жестокосердии и безнравственности, Менар закрыл игорный дом и круто изменил образ жизни. Анжела прониклась к нему симпатией и согласилась стать его женой, хотя и любила втайне соседского сына, Дюверне, который был призван на войну с англичанами.

История Дюверне

Старик Вертуа помешался на картах и умер; даже в предсмертной агонии он «перебирал дрожащими пальцами, словно тасуя карты и мечя банк». К пагубной страсти вернулся и Менар. Правда, теперь его необыкновенную удачу объясняли шулерством, а его игорный дом окружала дурная слава. После закрытия банка властями Менар удалился с женой в её родную Геную, где самый богатый банк держал некий французский полковник. Шевалье вздумал играть с полковником — и проиграл всё. В отчаянии он по предложению полковника поставил на кон свою жену — и опять его ставка была бита.

Тогда полковник открыл шевалье, что он и есть тот самый Дюверне, которого все эти годы тайно любила Анжела, и что он занялся игрой по наущению «духа тьмы» с тем, чтобы вернуть себе любимую. Приехав в дом Анжелы, выигравший и проигравший нашли её в своей комнате мёртвой. «И полковник кулаком погрозил небу, глухо взвыл и убежал прочь; с тех пор никто его больше не видел!»^[1]

Эпилог

Через несколько дней после беседы с бароном Зигфридом незнакомца постиг нервный удар, от которого он не оправился.

После его смерти из оставшихся после него бумаг выяснилось, что это никто иной, как шевалье Менар, в последнее время именовавший себя Бодассоном.



Значение

Рассказ Гофмана о «колдовском очаровании» карт открывает в европейской литературе принципиально новую тему. Такие произведения, как «Пиковая дама» Пушкина^[2], «Шагреневая кожа» Бальзака, «Штосс» Лермонтова^[3], «Игрок» Достоевского, представляют собой продолжение этой гофмановской традиции^[4]. У Гофмана везение в игре представлено как нечто почти мистическое:

Диковинное сплетение случайностей, сменяющих друг друга в причудливом хороводе, выступает здесь с особенной ясностью, указывая на вмешательство некой высшей силы, и это побуждает наш дух неудержимо стремиться в то темное царство, в ту кузницу Рока, где вершатся человеческие судьбы, дабы проникнуть в тайны его ремесла.

Сам Гофман был к картам довольно равнодушен. В основу рассказа, вероятно, легли его наблюдения за игроками во время пребывания на водах в 1798 году (а также трагическая судьба одного из знакомых офицеров, мужа писательницы Каролины де Ла Мотт Фуке).

Примечания

- [1] Ср. концовку гоголевской «Шинели».
- [2] «Пиковая дама» // Путеводитель по Пушкину. — 1931 (текст) (<http://feb-web.ru/feb/pushkin/put-abc/put/put-2793.htm>)
- [3] Повесть "Штосс" в контексте творчества М.Ю. Лермонтова (<http://www.dslib.net/russkaja-literatura/povest-shtoss-v-kontekste-tvorchestva-m-ju-lermontova.html>)
- [4] Charles E. Passage. *The Russian Hoffmannists*. The Hague: Mouton, 1963.

Ссылки

- Оригинальный текст новеллы (<http://gutenberg.spiegel.de/buch/3106/73>)
- Новелла в переводе Р. Гальперина (<http://www.lib.ru/GOFMAN/sigroka.txt>)

Торговля (карточная игра)

Торговля - старинная карточная игра, бытовавшая в XVIII - XIX вв. Предшественница секи. В конце XIX в. вытеснена секой.

Правила

Играет от 3 до 10 человек.

Колода из 52 карт.

Перед игрой ставится на кон по жетону с каждого игрока.

Сдается по 3 карты каждому, или сразу, или по одной. Банкир(он же сдатчик) спрашивает: "Кто начинает?". Первым отвечает игрок, сидящий слева от сдатчика. Ответить можно - "На деньги", или "На мену". "На мену" значит то, что два соседних игрока меняются своими картами (вместо прикупа). Игрок, сказавший "На деньги", дает банкиру жетон и ненужную карту, и взамен получает новую(прикуп). Далее мена или покупка карт идет по круг до самого банкира. После этого все вскрываются и определяют победителя по комбинации карт.

Комбинации

Поэн - три карты одной масти, младшая.

Секанс - три карты одной масти подряд.

Трикон - три карты одного достоинства.

Литература

Н.Ю. Розаликев. Карточные игры для дома и для семьи. М.:1999.

Трехкарточный покер

Трехкарточный покер (англ. *Three card poker*) — вариация покера для казино, где игрок играет против заведения. Изобретатель трехкарточного покера Дерек Уэбб. В игре используется колода из 52 карт.

Правила игры

Игроки перед раздачей карт, должны сделать ставку ante и/или pairplus (pairs+). После размещения ставок всеми игроками, дилер сдает игрокам и себе по 3 карты. Затем игроки могут сбросить карты, потеряв все свои ставки или продолжить игру, сделав ставку call (bet). Как только все игроки приняли решения по ставкам, дилер вскрывает карты игроков. Если у игроков стоит ставка pairplus (pairs+) и на руках есть комбинация не меньше «пары», то игроку сразу оплачивается ставка pairplus (pairs+) в соответствии с таблицей выплат. Если же покерной комбинации нету, тогда ставка pairplus (pairs+) проигрывается. Затем дилер сравнивает свои карты с картами игроков. Если у дилера нет игры (у дилера все карты младше дамы)— игроку выплачивается ставка ante в двойном размере. Если у дилера есть игра и у игрока карты старше чем у дилера — выигрывает игрок с выплатой выигрыша по ставкам ante и bet 1:1 или в зависимости от его комбинации по таблице выплат.

Таблица выплат

Независимо от карт дилера, в случае вашего выигрыша или ничьи, ставка ante будет оплачена дополнительно в соответствии с таблицей выплат. Приоритет покерных комбинаций в трехкарточном покере отличается от классических вариантов в связи с тем, в связи с наличием только 3 карт. В некоторых казино выплаты могут отличаться от стандартных.

Покерная комбинация	Выигрыш по ставке «ante»	Выигрыш по ставке «pairplus»
Стрит Флеш	4 к 1	40 к 1
Тройка	3 к 1	20 к 1
Стрит	1 к 1	5 к 1
Флеш	-	4 к 1
Пара	-	1 к 1

Стратегия игры

Оптимальная стратегия заключается в том, чтобы ставить ставку cull (bet), только если карты составляют даму, 6 и 4 или более сильную комбинацию карт. Использование этой стратегии снижает преимущество казино до 3,37%.^[1]

Примечания

[1] МО 3-карточного покера (http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=47)

Источники

- Правила трехкарточного покера (http://www.gardenamiracle.com/viewpage.php?page_id=23)

Труко

Труко — национальная бразильская игра, вроде игры «дурак» в России или на Украине. В нее можно играть только вдвоем или только вчетвером (разбившись на пары).

для игры в труко нужна неполная колода карт. в ней используются только 2, 3, 4, 5, 6, валет, дама, король, туз. старшинство карт по возрастанию: 4 — самая маленькая карта по значению, затем 5,6, валет, дама, король, туз, 2, и 3 — самая высокая.

старшинство карт по масти: сначала идут трефы (крести), затем бубна, пика, последняя чирва.

тусовка и раздача карт: передается по кругу. человек тусующий карты, после их тусования, должен дать соседу слева сдвинуть карты.

Тысяча (игра)

Тысяча — взяточная карточная игра для двух, трех или четырех игроков, целью которой является набрать в сумме более 1000 очков. Особенностью игры является использование так называемых «марьяжей» (король и дама одной масти), которые позволяют назначать ("захвалить") козырную масть.

Правила игры

Описание и начало игры

Игра для двух, трёх или четырёх игроков. Смысл игры «Тысяча» заключается в том, чтобы постараться посредством взяток набрать более 1000 очков. Кто первый достигнет суммарного количества очков более 1000, тот и является победителем в игре.

Взятка

Под взяткой подразумевается забирание группы карт противников себе, посредством побития их карт своей, более сильной, картой. Стоимость карт в каждой взятке суммируется, принося игроку очки, которые фиксируются по итогам каждого кона. Каждый кон первым ходит игрок выигравший торги (см. ниже), далее ход может перейти к другому игроку, если он побьёт карты соперников и возьмёт взятку. Каждый ход игроки выкладывают по одной карте, первым выкладывает карту игрок, получивший право хода (в начале кона это - выигравший торги, далее - любой игрок, взявший взятку). На выложенную карту игроки по очереди кладут свою карту по часовой стрелке. На выложенную карту можно положить только карту той же масти, если карт такой масти у игрока нет - он обязан класть козырь, если козырь в кону не объявлен и у игрока нет карт этой масти (либо нет козыря), то он вправе положить любую карту по своему усмотрению. Категорически запрещается класть карту другой масти, при наличии карт этой масти либо при наличии козырей. За подобные действия игрок штрафуются вычетом из его счёта определённого количества очков - обычно штраф составляет 120 очков (либо иной штраф по договорённости), и взятые им взятки (если таковые были) не учитываются при подсчёте очков по итогам кона. Взятку, состоящую из трёх карт (двух при игре вдвоём), забирает тот игрок, чья карта оказалась старше. При этом действуют следующие правила взятки:

- взятку забирает игрок, чья карта старше в масти, объявленной первой картой (см. ниже старшинство карт), если она не была перебита козырем;
 - если на первую карту кладётся карта другой масти (не козырь), то она считается сброшенной и не может претендовать на побитие взятки;
 - если на первую карту положено более одного козыря - взятку забирает игрок, положивший старший козырь.
-

В связи с этим в игре "Тысяча" главенствующую роль обретают тузы (самая старшая карта в масти) и заход обычно осуществляется с них, поскольку заход с туза почти всегда гарантирует взятку. Исключение составляют моменты, когда в кону объявлен козырь и у игрока нет карт той же масти, что и туз заходящего игрока, зато имеется козырь, которым он бьёт туза.

Теоретически, игра в «Тысячу» может длиться бесконечно. Но на практике разный уровень мастерства игроков и фактор везения варьируют время партии в диапазоне от получаса до нескольких часов.

Раздача карт

Первый раздающий определяется жребием либо договорённостью. В начале каждого последующего кона сдача переходит к тому, кто сидит по левую руку от сдающего и так далее по часовой стрелке. Интересно, что после очередного кона карты обычно не тасуют, игра это допускает (по договоренности). Карты складывают в игровую колоду, которая затем сдвигается и раздаётся. Игра без растасовки обычно ведётся опытными игроками, которые считают взятки не перекладывая карт (неопытные игроки при подсчёте взятки складывают карты одного номинала вместе для более удобного подсчёта очков, что образует в колоде группы карт одного номинала).

Перед раздачей сдающий игрок обязан дать сдвинуть ("срезать") колоду игроку, сидящему по правую руку от него (обычно запрещается сдвигать одну карту, хотя бывают разные вариации). После этого сдающий перемещает сдвинутую часть колоды под остальные карты и смотрит последнюю карту в колоде (в этом ничего нет, эта карта всё равно достанется ему). В случае, если последняя карта — девятка, то сдающий показывает её всем игрокам (поскольку сдвиг на девятку не желателен и может привести к штрафу, сдающий по своему желанию может озвучивать это событие театральной фразой типа: "девять раз"/"девять два", "сорок" (первая девятка)/"восемьдесят" (вторая девятка) (имеется в виду сумма штрафа за три сдвинутые девятки подряд равная 120 очкам)) и даёт сдвинуть ещё раз (в некоторых компаниях при двух сдвинутых девятках подряд принято положить колоду на стол, дабы сдвигающий сам сдвинул и снял часть колоды и положил рядом с оставшимися картами, только после этого сдающий помещает сдвинутую часть колоды вниз оставшихся карт); если девятка выпадает три раза подряд, сдвигавшему начисляется штраф в 120 очков (бывает больше по договорённости при игре "в тёмную"). Если последняя карта — валет, то сдающий показывает его другим игрокам и перекладывает карту в середину колоды («женит валета») и начинает раздавать (при этом последняя карта уже не смотрится). В некоторых компаниях принято вытащить валета (если он оказался внизу) и щёлкнуть им по носу сдвигающего, в некоторых компаниях принято "щёлкать по носу" целой колодой... Подобные действия требуют определённой сноровки и знаний игрока о нюансах правил игры. Так что на всякий случай будьте к этому готовы.

Раздача карт осуществляется по одной карте по часовой стрелке и начинается с игрока, сидящего по левую руку от сдающего. В ходе раздачи необходимо положить три карты в прикуп. Запрещается класть в прикуп последнюю карту (за исключением игры вчетвером, когда сдающий обязан положить последнюю карту "себе", т.е. в прикуп). Если в ходе раздачи хоть одна карта оказалась вскрытой (будь то по неосторожности либо специально), либо последняя карта не оказалась в прикупе (при игре вчетвером) или у сдающего (при игре вдвоём или втроём), то раздающему записывается штраф в размере 120 очков (термин "бардак на столе") и карты переходят к следующему игроку для раздачи на игру. То же правило действует в том случае, если сдающий не дал сдвинуть колоду "правой руке" (сидящему справа) и начал раздачу карт. В некоторых случаях (по договорённости) карты не переходят к следующему игроку на раздачу, раздавать карты продолжает оштрафованный игрок.

При игре втроём сдающий должен раздать карты по одной по часовой стрелке так, чтобы последняя карта (которую он смотрел) досталась ему.

При игре вчетвером сдающий игрок раздаёт колоду себе на прикуп (термин "сидящий на прикупе") в количестве трех карт и в игре сдающий не участвует. При игре вчетвером сдающий обязан положить

последнюю карту себе, т.е. в прикуп, поскольку он её смотрел (правило сдвига колоды, см. выше). При игре вчетвером сдающий имеет право посмотреть прикуп, но не имеет права каким либо образом делиться своим знанием с другими игроками, в противном случае он штрафуются вычетом из счёта 120 очков (либо более по договорённости) и раздача переходит к другому игроку.

При игре втроём или вчетвером каждый игрок получает на руки семь карт. Выигравший торги забирает прикуп из трёх карт, после чего обязан отдать двум другим игрокам по одной любой карте по своему усмотрению, это называется "снос карт". Таким образом у всех игроков образуется равное количество карт.

При игре вдвоем создается два прикупа, по 2 карты в каждом (или 3 по договорённости). Выигравший торги выбирает наугад один из прикупов и одну карту отдаёт сопернику которая не вписывается в математический счет своей игры (в случае по договорённости трех карт в каждом прикупе, одну кладет на второй прикуп рубашкой вверх (бывают договорённости, когда при игре вдвоём следует показывать карту, которую кладёшь в прикуп)), вторую отдаёт сопернику. Второй прикуп достается игроку, забравшему последнюю в кону взятку и они считаются вместе с взятыми взятками.

При игре вчетвером сдающий ("сидящий на прикупе") не принимает участия в игре, и потому автоматически получает заранее оговоренное количество очков:

- сдающий получает очки, равные сумме очков в прикупе (с учётом округления);
- сдающий получает фиксированную сумму очков, если в прикупе не было марьяжа/полумарьяжа и/или карты в прикупе не привели к пересдаче (наиболее распространённое количество очков 25 или 30); если разыгрывается "золотой кон" или игра идёт "в тёмную", то сдающему записывается удвоенная сумма фиксированных очков;
- если при раздаче в прикупе оказался марьяж/полумарьяж, сдающему записывается номинальная стоимость марьяжа/полумарьяжа (при "золотом коне" и игре "в тёмную" удвоение стоимости марьяжа/полумарьяжа обычно не учитывается, исключения оговариваются отдельно).

Козырь

В начале каждого кона игры козырей нет и все масти играют на равных условиях. Игрок, имеющий на руках "марьяж" (см. ниже) имеет право при возможности объявить козырь ("захвалить козырь"). С этого момента масть объявленного марьяжа считается козырем кона, до тех пор пока кон не закончится либо кто-то из игроков не "захвалит" другой козырный марьяж, в этом случае козырь меняется и предыдущий козырь более не действует.

Пересдача

В некоторых случаях (оговариваются отдельно) игроки могут потребовать от сдающего пересдачи карт. Пересдача не несет каких-либо штрафов или бонусов тому, кто требует пересдачи, однако требование пересдачи три раза подряд может вылиться штрафом сдающему. Подобная раздача именуется "плохой раздачей". Имеется два варианта развития игры (в зависимости от договорённостей):

- сдающему за "плохую раздачу" начисляется штраф в 120 очков, игроки играют теми картами которые он сдал;
- сдающему за "плохую раздачу" зачисляется штраф в 120 очков, раздача переходит к следующему игроку;
- величина штрафа за "плохую раздачу" может варьироваться по договорённости.

Условия пересдачи

После сдачи карт любой игрок может потребовать пересдачи карт, не получая при этом ни штрафов ни бонусов. Правила требования пересдачи широко варьируются, но в основном сводятся к следующему:

- у "первой руки" (игрок сидящий слева от сдающего) - три девятки;
- после раздачи или сноса карт у любого игрока четыре девятки;
- в прикупе две девятки (иногда с таким прикупом можно играть, требование пересдачи остаётся на выбор выигравшего торги);
- у любого игрока после раздачи сумма карт на руках меньше оговоренного числа (определяется договорённостью, обычно минимальная сумма равна 13, 14, 15 или 16 очкам);
- после раздачи или сноса карт у любого игрока четыре валета (наименее распространённое правило);
- сумма очков в прикупе меньше допустимой (подобное оговаривается отдельно); обычно недопустимая сумма очков в прикупе - 4 (крылатая фраза "два валета и вот это"), но бывают договорённости по минимальной сумме очков в прикупе 5, 6 или 8; с таким прикупом можно играть и потребовать пересдачи может только выигравший торги по своему усмотрению.

Игровые очки — значение карт

Количество карт, участвующих в игре, — 24, 24 карты делятся на 4 масти, старшинство карт в каждой масти по возрастанию такое: девятка, валет, дама, король, десятка, туз.

При подсчете очков во взятках используются номиналы:

Карта	Стоимость карты
Туз	11 очков
10	10 очков
Король	4 очка
Дама	3 очка
Валет	2 очка
9	0 очков

Иногда бывает игроки по договоренности устанавливают, что четыре девятки — дополнительные 10 очков.

Сумма очков всех карт в игре — 120 очков. Сумма очков карт одной масти — 30 очков.

Марьяж

Марьяж является неотъемлемой частью игры. В "Тысяче" существует два типа марьяжей: козырный и тузовый.

Козырный марьяж ("хваль")

Козырный марьяж обычно принято называть "хваль" или "хвалёнка" от понятия "захвалить (объявить) козырь". Козырный марьяж является основным аспектом игры. Козырным марьяжем считается король и дама одной масти на руках у одного игрока. Марьяж можно получить либо сразу после раздачи, либо забрав прикуп выиграв торги. Половинку марьяжа (короля или даму) можно также получить при сносе карт игроком, выигравшем торги. Вся игра построена на использовании козырных марьяжей и каждый игрок стремится их получить, поскольку объявление козырного марьяжа ("захваление козыря") приносит игроку очки, равные стоимости марьяжа. Кроме того, объявление марьяжа назначает козырь в текущем кону и все карты той же масти что и объявленный марьяж становятся козырными, т.е. бьют любую другую масть. Очки за объявленные марьяжи прибавляются к сумме очков, набранных посредством взятков. Очки за объявление нескольких марьяжей в течение одного кона суммируются.

Объявление козырного марьяжа осуществляется путём захода с марьяжной дамы. Объявление марьяжа должно сопровождаться соответствующим заявлением. При заявлении марьяжа обычно используются следующие термины: "она", "мать", "хвалю", "сто" (сорок/шестьдесят/восемьдесят в зависимости от номинала марьяжа) либо иным способом, понятным другим игрокам. Не объявленная марьяжная дама считается простой и марьяж не засчитывается.

Чтобы объявить козырный марьяж ("захвалить") игрок обязан взять хотя бы одну взятку, тем самым получив право хода и право объявления марьяжа. Бывают исключения, когда хвалить имеет право выигравший торги с первого своего хода, при условии что никто из игроков не может побить его марьяжную даму. В некоторых случаях можно хвалить не даму, а короля, при условии что у игрока объявляющего марьяж на руках "небитка" (совокупность карт, которые не может побить ни один игрок). Подобные нюансы оговариваются отдельно.

Если одним из игроков был объявлен козырный марьяж, другой игрок может при возможности забрать марьяжную даму тузом или десяткой той же масти и получить право "перехвалить", т.е. объявить свой собственный марьяж, если таковой имеется.

При "перехвалении" (объявлении другого козырного марьяжа в течение одного кона) предыдущий козырь превращается в обычную масть и в силу вступает козырь последнего марьяжа.

Номиналы козырных марьяжей (дама и король):

Масть марьяжа	Стоимость марьяжа
Червовый	100 очков
Бубновый	80 очков
Трефовый	60 очков
Пиковый	40 очков

Интересен факт, что любой козырный марьяж именуется "хвалю" и только пиковый марьяж имеет собственное имя. Обычно пиковый марьяж именуют "гнилю" или "гнилухой", поскольку он приносит минимум очков и с таким марьяжем сложно взять сколь-нибудь приличную ставку.

По некоторым договорённостям для заявления козырного марьяжа марьяжную даму или короля должен забрать другой игрок. Если после объявления марьяжной карты никто из игроков её не забрал, стоимость марьяжа не учитывается. Это наименее распространённое правило.

Тузовый марьяж

Тузовый марьяж явление крайне редкое и оговаривается отдельно. Многие игроки принципиально отказываются от правил тузового марьяжа. Суть тузового марьяжа сводится к следующему:

Тузовый марьяж - это наличие на руках у игрока четырёх тузов. Чтобы объявить тузовый марьяж игрок обязан взять любую взятку (даже в случае если он выиграл торги и за ним право первого хода). Поэтому для тузового марьяжа, как правило, необходимо иметь не только четыре туза, но и десятку, которая гарантированно берёт взятку. Объявить тузовый марьяж вправе любой игрок, имеющий на руках четыре туза и взявший взятку. После взятки осуществляется заход с туза с объявлением тузового марьяжа. Тузовый марьяж приносит игроку дополнительно 200 очков, которые прибавляются к очкам, взятым игроком в кону. При "золотом коне" и игре "в тёмную" стоимость тузового марьяжа не удваивается. Тузовый марьяж не может быть объявлен, если игрок взял взятку одним из тузов либо зашёл с туза.

В некоторых случаях последний туз тузового марьяжа меняет объявленный в кону козырь на свою масть. Подобное оговаривается отдельно.

Торговля

После раздачи карт игроки смотрят свои карты и определяют сколько очков они могут набрать. После этого они объявляют свои ставки.

Под заявлением ставки подразумевается объявление количества очков, которые игрок обязуется взять в текущем кону.

Торговля начинается сразу после раздачи. Игрок, сидящий слева от сдающего, именуется "первой рукой" и обязан заявить ставку минимум в 100 очков. При некоторых условиях "первая рука" обязан заявить ставку именно в 100 очков, при некоторых - имеет право заявить любую доступную ему ставку. Подобное условие оговаривается отдельно.

Далее игроки по очереди объявляют свои ставки, либо отказываются от торгов ("пасуют"). Вторым говорит своё слово сидящий слева от "первой руки", и так далее по часовой стрелке. Нарушать очерёдность торгов нельзя. Исключение составляет случай, если игрок видит по своим картам что не может взять какую-либо объявленную ставку и пасует заранее. Если игрок спасовал, он не может принимать участие в последующих торгах этого кона.

Торги идут с шагом в 5 очков, т.е. каждый игрок может повышать ставку только на 5 очков (100-105-110-115 и т.д.). По отдельной договорённости участвующий в торговле игрок вправе заявить любую доступную ему для заявки сумму очков. Игрок, который не может или не хочет повышать ставку, пасует (говорит "пас", "пасую", "иди"). Выигравший торги забирает прикуп и показывает его другим игрокам, исключение составляет "золотой кон" и игра "в тёмную" когда прикуп не вскрывается. После этого выигравший торги игрок обязан отдать другим игрокам по одной любой карте по своему усмотрению (бывает иначе при игре вдвоём), показав эти карты всем игрокам. При игре "в тёмную" и "золотом" карты сносятся "в тёмную", т.е. рубашкой вверх. Выигравший торги получает право первого хода и обязан взять в течение кона не менее заявленного количества очков - в этом случае заявленное количество очков будет прибавлено к его счёту, в противном случае с его счёта списывается заявленная сумма.

По отдельной договорённости прикуп не вскрывается, если игрока "отпустили на сотне", то есть если игрок заявил обязательную ставку в 100 очков и другие игроки сказали "пас". Снос карт в этом случае также осуществляется "в тёмную".

Игрок выигравший торги имеет право повысить свою ставку до того как сделает первый ход.

Ограничения при торговле

Во время торгов существуют правила, ограничивающие количество очков которые может заявить игрок:

- игрок не может делать ставку более 120 очков не имея на руках марьяжа;
- игрок не может делать ставку более 160 очков, если имеет на руках только пиковый марьяж;
- игрок не может делать ставку более 180 очков, если имеет на руках только трефовый марьяж;
- игрок не может делать ставку более 200 очков, если имеет на руках только бубновый марьяж;
- игрок не может делать ставку более 220 очков, если имеет на руках только червовый марьяж.

Если игрок заявил ставку с нарушением этих правил, то с его счёта списывается заявленное количество очков, а раздача переходит к следующему по очереди игроку. В некоторых случаях (оговаривается отдельно) другим игрокам записывается по 60 очков (игра втроём), по 60 очков играющим и сумма прикупа раздающему (при игре вчетвером), при игре вдвоём оппоненту записывается 120 очков.

По некоторым правилам игрок имеет возможность заявлять ставку более 120 очков не имея на руках марьяжа - в надежде что марьяж или половинка марьяжа окажется в прикупе. Подобное правило оговаривается отдельно. Если в этом случае игрок выиграл торги, но с учётом прикупа марьяжа на руках не оказалось, игрок не может взять объявленную ставку. Неважно будет он играть или "распишет" - даже забрав взятками все карты невозможно набрать более 120 очков без объявления марьяжей.

Ход игры

После сноса карт и до первого хода выигравшего торги, любой игрок может потребовать передачи карт на обычных условиях (см. выше правила передачи).

Игрок, выигравший торги, ходит первым. Остальные игроки кладут по одной карте соответствующей масти (если такой нет, то козыря; если нет козыря, то любую на своё усмотрение). Тот игрок, чья карта окажется самой старшей, забирает карты себе и получает право первого хода. Игрок, имеющий право хода, может объявить ("захвалить") марьяж.

По окончании кона происходит подсчёт взятых очков - взятки плюс стоимость объявленных марьяжей. Если выигравший торги игрок набрал заявленную сумму очков, она начисляется ему на счёт, если нет - списывается с его счёта. Всем остальным игрокам начисляются набранные ими очки.

Подсчёт очков

По окончании кона игроки считают набранные ими очки согласно номиналу карт. Сумма набранных очков округляется кратно пяти вниз при двух очках и вверх при трёх очках.

Например: 17 очков = 15; 18 очков = 20.

Данное правило не действует для выигравшего торги - если до заявленной им суммы не хватает хотя бы одного набранного очка, набранная им сумма очков не учитывается. По отдельной договорённости это правило аннулируется.

К сумме очков, полученных посредством взятки, прибавляется стоимость объявленных марьяжей.

Во время "золотого кона" или игры "в тёмную" полученные посредством взятки очки удваиваются, после чего к ним прибавляется номинальная стоимость объявленных марьяжей. В таких случаях стоимость марьяжей не удваивается. Исключения оговариваются отдельно.

При игре вчетвером игрок сидящий на прикупе (раздающий) также получает очки. Чаще всего ему зачисляется сумма очков карт прикупа (с округлением описанным выше) либо фиксированная сумма очков, оговоренная заранее (чаще всего 25 или 30). При игре "в тёмную" и "золотом" эти очки удваиваются. Если в прикупе был марьяж - сдающему записывается номинальная стоимость марьяжа (при "золотом" и игре "в тёмную" эти очки обычно не удваиваются). В некоторых случаях сдающему записывается половина стоимости марьяжа, если в прикупе оказалась половина марьяжа (король или дама). Данное правило используется крайне редко и оговаривается отдельно.

Болт

Если в процессе розыгрыша кона игрок не взял ни одной взятки, ему записывается "болт" или "палка" (в таблице очков отмечается горизонтальной чертой). При некоторых договорённостях болты могут иметь очень неприятные последствия:

- за три болта подряд с игрока списывается 120 очков, при этом предыдущие болты аннулируются. при повторном получении 3х болтов процедура повторяется;
- за три болта в течение игры с игрока списывается 120 очков, болты аннулируются а при повторном получении 3х болтов в любых раздачах процедура повторяется;
- игроку начисляется штраф в 120 (или более в зависимости от договорённостей) очков за каждый пятый болт в игре.

По договорённости полученный болт может быть удвоен, если получен при игре "в тёмную" или "золотом".

Бывают ситуации когда игрок берёт нулевую взятку - три девятки или две девятки и валет (сумма в 2 очка округляется вниз, т.е. на ноль). В этом случае болт игроку не записывается. Исключения оговариваются отдельно.

Правила игры, если кто-то «сидит на бочке»

Если игрок в сумме набирает 880 очков, он "садится на бочку". Ему перестают начисляться все очки, кроме очков, взятых при "своём прикупе" (120 очков). Прикуп считается "своим", когда игроку на бочке сдаёт сидящий справа, либо игра будет идти как обычно с торгами. В этом случае сидящему на бочке необходимо выиграть торги. При сдаче "своего" прикупа игроку, сидящему на бочке, карты прикупа вскрываются заблаговременно при раздаче. Подобное правило оговаривается отдельно.

Чтобы выиграть игру, сидящий на бочке должен достичь планки в 1000 очков (то есть набрать всего 120 очков). Таким образом для победы необязательно иметь на руках марьяж если на руках "небитка", позволяющая забрать все взятки (сумма 120).

"Сидящему на бочке" предоставляется три попытки набрать выигрышную сумму очков. Если по итогам трёх раздач игрок не выигрывает - он "слетает с бочки", т.е. его счёт уменьшается на 120 очков и для победы нужно снова "влезть на бочку" (набрать 880 очков).

При третьем "слете с бочки" игрок "слетает на 0", т.е. у игрока становится 0 очков.

Договорённости

Благодаря большому списку договорённостей существует очень много вариантов игры в Тысячу. Ниже представлены самые популярные договорённости.

1001

Игроку, «сидящему на бочке», нужно набрать 121 очко. Если он не набирает 121 очко за «свой прикуп», то «слетает с бочки», штрафуюсь на 120 очков (по договоренности игрок может слететь в таком случае до 500 очков). Если игрок слетает с бочки в третий раз, все его очки аннулируются.

Без марьяжа игрок, сидящий на бочке, не может набрать 1001.

Торговля на бочке

Отличие торговли на бочке от обычной торговли в том, что сидящий на бочке в любой момент может набрать 120 очков. При этом в различных вариантах игры ставка может как перебиваться соперниками, так и без торговли отдаваться тому, кто сидит на бочке. Если другой игрок расписывается, игроку на бочке очки не начисляются.

Торговля в минусе

Если один из игроков имеет отрицательный счёт (чаще всего -120 и меньше), то остальные игроки при торговле всегда говорят пас, пока задолжавший игрок не выберется из «ямы», также игрок, имеющий отрицательный счёт, не может ввязываться в торги.

Прикуп на сотне

Если игрок, «сидящий на сотне», выигрывает торговлю (то есть остальные игроки сразу сказали «пас»), то прикуп он не показывает.

Роспись игры

Если игрок видит, что он заведомо не может набрать заказанную при торговле ставку, он может расписать игру. При этом он отнимает у себя сумму заказа и пишет соперникам по половине от суммы заказа. Также игрок имеет право «креститься», при этом у «заказчика» и соперников очки не изменяются. Если «заказчик» видит, что он не может набрать заказанную ставку, то он объявляет «крещусь», ему ставится крест (+), а

соперникам болт.

Существуют различные правила росписи. О правилах следует договариваться до начала игры:

- Каждому сопернику пишется 60 очков, а не половина заказа.
- Три росписи дополнительно штрафуются 120-ю очками.
- Только каждая третья роспись штрафуются 120-ю очками (либо суммой последнего расписанного заказа).
- Игрок, сидящий на бочке, не может расписывать.
- Если один из игроков сидит на бочке, расписывать не может никто.
- Если один из игроков находится на бочке, для всех участников игры крещение запрещено.
- Возможны только три росписи за игру (в таком случае очки игрок у себя не отнимает).

Обнуление при ± 555 очков («самосвал»)

При достижении любым игроком после очередной раздачи 555 или -555 очков, очки этого игрока становятся равным 0.

Игра "в тёмную"

Играть "в тёмную" имеет право только "первая рука", т.е. игрок сидящий по левую руку от сдающего. Таким образом идущий "в тёмную" обязуется набрать не менее 120 очков, не зная при этом ни своих карт, ни прикупа. "Тёмная" объявляется заявлением типа "Темню", либо выразительным стуком по столу (по договорённости). "Темнить" можно только до того момента когда кто-либо из игроков не посмотрит свои карты, поэтому "тёмная" обычно объявляется либо в процессе раздачи, либо непосредственно перед её началом. Суть "тёмной" заключается в том, что при ней набранные очки удваиваются, таким образом "темнящий" имеет возможность набрать 240 очков (при обычной раздаче такая возможность большая редкость). Если "темнящий" не набирает заявленную сумму очков либо "расписывает" из его счёта автоматически списывается 240 очков.

Игра

Идущий "в тёмную", если никто из игроков не "растемняет" (см. ниже), забирает прикуп не показывая его другим игрокам. Исключение составляет игра вчетвером, когда сдающий ("сидящий на прикупе") имеет право посмотреть прикуп самостоятельно. Далее играющий "в тёмную" сдаёт карты другим игрокам рубашкой вверх (не показывая эти карты никому из игроков) и в итоге обязан набрать не менее 120 очков.

"Растемнение"

После объявления "тёмной" и сдачи карт, игроки смотрят свои карты и могут при возможности и при желании "растемнить" игрока, объявив ставку в 125 очков. Таким образом "тёмная" аннулируется и торги проходят обычным порядком. После окончания торгов прикуп вскрывается и снос карт происходит в открытую. В некоторых случаях (по договорённости) прикуп автоматически забирает тот кто "растемнил", он вскрывает прикуп и сносит карты открыто, при этом, после сноса карт и до первого своего хода, может повысить ставку. Другие игроки при этом не имеют права торгов. Для "растемнения" соперника игрок обязан иметь на руках любой марьяж.

Подсчёт очков

После игры "в тёмную" все набранные игроками очки удваиваются, при этом существуют различные варианты подсчёта (по договорённости):

- все набранные игроками очки удваиваются (включая сдающего, если в прикупе был марьяж/полумарьяж). наименее распространённое правило в силу легкой возможности набрать очки;
- объявивший "тёмную" и набравший не менее 120 очков (без учёта удвоения) получает 240 очков, даже в случае если удвоенная сумма набранных им очков (взятки + объявленные марьяжи) превышает 240;
- при подсчёте очков других игроков удваиваются только очки взяток, к полученной сумме плюсуется номинальная стоимость объявленного марьяжа (если таковой был), при этом стоимость марьяжа не удваивается;
- полученные при "тёмной" "болты" удваиваются;
- при игре вчетвером сдающий получает удвоенную сумму очков, которые он получил бы при обычной игре согласно оговоренных правил (стоимость марьяжа/полумарьяжа в прикупе обычно не удваивается, хотя бывают исключения).

Расписывание и передача

При игре "в тёмную" любой игрок может потребовать передачи карт на обычных условиях. Если при этом раздающий три раза подряд раздаёт "плохую карту" (когда кто-либо из игроков имеет право потребовать передачи) с его счёта списывается штраф в обычном размере (-120 очков) либо в удвоенном (-240 очков) по договорённости. Если идущий "в тёмную" "расписывает" игру, с его счёта автоматически списывается 240 очков, а другим игрокам начисляется по 120. При игре вчетвером "сидящему на прикупе" (сдающему) начисляется удвоенная сумма очков, которые он получил бы при обычной раздаче, при этом стоимость марьяжа/полумарьяжа в прикупе либо удваивается (наименее распространённое правило) либо нет (наиболее распространённое правило).

Ограничения

Ограничения на игру "в тёмную" варьируются в зависимости от заблаговременной договорённости, но обычно сводятся к следующему:

- игрок не может "темнить", если не является "первой рукой" (сдающий карты не сидит справа от него);
- игрок не может "темнить", если он находится в "минусе" (его счёт меньше ноля); в некоторых случаях (по договорённости) запрещается "темнить" если счёт равен нолю (нужно иметь на счету минимум +5) либо счёт игрока менее 240;
- нельзя "темнить" если один из игроков "на бочке"; исключение составляет игра вчетвером, когда "сидящий на бочке" является раздающим (в этом случае ему не засчитываются ни очки, ни игра, а в таблице ставится буква "П", т.е. "прикуп").

Тактика

Игра "в тёмную" очень опасна, поскольку может не только существенно повысить счёт игрока, но и существенно его понизить. В сущности идущий "в тёмную" испытывает свою удачу. Если оппонент идёт "в тёмную", а игрок видит по своим картам что может не просто взять очки, но и "захвалить" (объявить марьяж), ему более выгодно пасовать, таким образом спуская "темнящего" оппонента в минуса и существенно повышая свой счёт.

Золотой кон

На протяжении первых раздач (количество раздач равно количеству игроков) каждый из игроков по очереди получает возможность сыграть заказ в 120 очков. Все очки и штрафы и болты, набранные игроками, пишутся в двойном размере. Если 120 очков не набирает ни один игрок, то очки обнуляются, и начинается обычная игра.

В золотом коне также существует несколько договорённостей:

- Если никто не берёт заказ, обнуления не происходит.
- Если никто не берёт заказ, золотой кон начинается заново.
- Очки, получаемые за объявление марьяжей, не удваиваются.

Двое на бочке

Одновременно на бочке может сидеть только один игрок. Если на бочку садится другой игрок, первый с нее слетает (штраф –120). Если два игрока садятся на неё вместе, то слетают тоже вместе.

Игра на бочке

При игре на бочке игроку записываются те очки, которые он набирает без округления и учета марьяжа (при этом он имеет право объявлять козыри). В таком случае игрок, сидящий на бочке, как правило не участвует в торгах.

Мелкие договорённости

- Округление очков у играющего заказ (устраняется проблема недобора одного-двух очков).
- Играющему заказ не начисляются болты.
- Пересдавать может только играющий на сотне.
- Возможность объявлять марьяж с первого хода.
- Игрок, сидящий на прикупе, помимо стоимости карт записывает себе стоимость марьяжа (если он есть в прикупе) либо половину стоимости марьяжа (если в прикупе есть дама или король).
- Возможность торга выше возможного максимума (то есть если игрок с выпавшим ему раскладом в принципе не может набрать, допустим, больше 120 очков, торговаться выше 120 он всё равно может). Одна из самых редкоиспользуемых договорённостей — в большинстве партий такой «блеф» запрещается.
- «Обратная бочка», то есть игрок, набравший –880 очков и за 3 раздачи не набравший –1000 (-1001), слетает с «обратной бочки» (по договорённости либо на –760, либо на –500 очков).

Ссылки

- Интернет-клуб Live Games ^[1]
- Тысяча в интернет-клубе Гамблер. ^[2]
- Тысяча (1000)- компьютерный вариант игры в сборнике карточных игр. ^[3]

Примечания

[1] <http://www.livegames.ru/>

[2] <http://www.gambler.ru/Тысяча>

[3] http://www.durbetsel.ru/2_1000.htm

Уно

Уно	
	
Кол-во игроков	2 – 10
Возраст	7+
Время установки	нет
Длительность партии	от 20 минут
Сложность правил	простые
Уровень стратегии	низкая
Влияние случайности	да
Необходимые навыки	тактика, наблюдательность

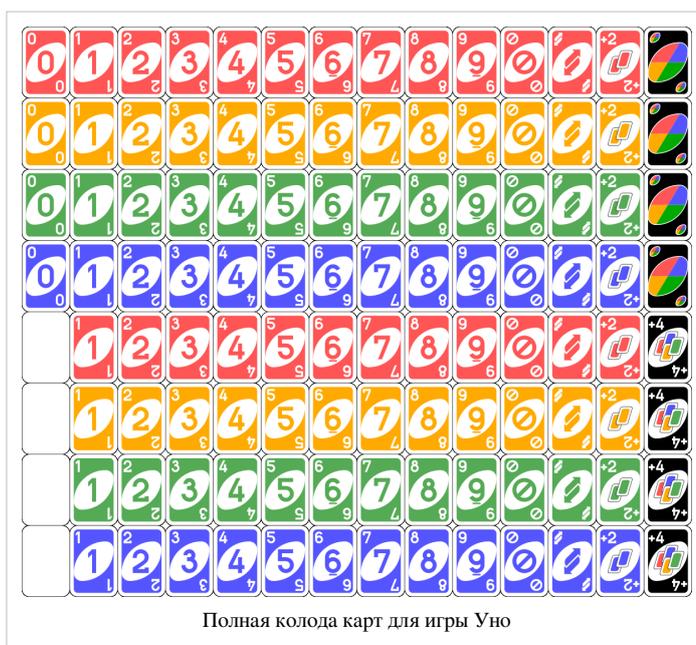
Уно — американская карточная игра. Название переводится с итальянского и испанского языков как «один». Игра была запатентована в 1971 году Мерлом Роббинсом, а на сегодняшний день права на эту торговую марку принадлежат компании Mattel. Игра *уно* в значительной степени совпадает с популярной европейской игрой *мау-мау*, известной в России как «Сто одно», но требует специальной колоды карт. Время игры от 20 минут.

Виды карт

Всего в игре 108 карт (112 с пустыми картами) (см. рисунок):

- Карты 4 цветов (синий, желтый, красный, зеленый) с номерами от 0 до 9 (76 шт, по 2 на каждый цвет от 1 до 9, и один набор 0) — обычные карты.
- 8 карт «Возьми две», 8 карт «Ход обратно», 8 карт «Пропусти ход» по 2 на каждый цвет — карты действия.
- 4 карты «Заказать цвет», 4 карты «Возьми четыре» на черном фоне — карты действия.

Также в игре имеются 4 белые карты «Пусто», предназначенные для замены утерянных карт, либо для дополнительных правил.



Механика игры и основные правила

- В начале игры определяется дилер. Все тянут карту из колоды — у кого самая большая карта, тот и становится дилером. Если кто-то вытянул карту действия, то тянет ещё раз. Если более 1 человека вытянули самую большую карту, то они тянут ещё раз.
- После того, как дилер определён, он сдаёт по 7 карт каждому играющему. Желательно сдавать по одной карте. Верхняя карта колоды переворачивается картинкой вверх и с нее начинается игра (эта карта является началом игровой колоды). Если это карта действия (кроме «Возьми 4»), то следующий за дилером по ходу часовой стрелки игрок выполняет это действие. Если это карта «Возьми 4», то она прячется в колоду и показывается следующая карта.
- Игра начинается по часовой стрелке.
- В свой ход каждый игрок должен положить карту в игровую колоду, при этом карта должна совпадать с верхней картой в игровой колоде по цвету или по картинке. Если у игрока нет подходящей карты, то он берёт одну карту из колоды банка и, если карта подходит, может ей сделать ход, если хочет. Если игрок взял из колоды банка подходящую карту, но не сделал ей ход — он не получает никакого штрафа. Игрок может сделать ход картой на чёрном фоне независимо от того, какая карта лежит сейчас верхней в игровой колоде.
- Следующим ходит игрок по часовой стрелке, или игрок против часовой стрелки, если была положена карта «Ход обратно».
- Когда колода банка заканчивается, то верхняя карта игровой колоды снимается и начинает новую игровую колоду, а все карты игровой колоды перемешиваются и становятся новой колодой банка.
- Когда игрок кладёт в игровую колоду свою предпоследнюю карту, то он должен сказать «Уно!» до того момента, когда карта следующего игрока коснётся игровой колоды. Если игрок не успел сказать «Уно!» — он берёт 2 карты из колоды банка.
- После того, как игрок положил свою последнюю карту, все остальные игроки считают очки на картах, которые остались у них на руках. Очки за обычные карты равны номиналу карты (0 очков за карту с 0, 9 очков за карту с 9), карты действия на цветном фоне — 20 очков, карты действия на чёрном фоне — 50 очков. Все очки игроков суммируются и записываются в пользу игрока, который первым закончил игру.
- Игра традиционно ведётся до 500 очков, но можно играть и до 1000, и до 1500 очков.
- Возможен вариант, когда все, у кого остались карты, записывают очки себе, игра ведётся до первого проигравшего (кто наберёт 500 очков, проиграл)



Карты действий и их назначение

- Пусто — карты используются только если к ним придуманы дополнительные правила (они не используются в новых версиях карт потому, что их просто нет в упаковке) (например «Пусто» = «Возьми 10»).
- Возьми две — следующий игрок берёт 2 карты из колоды банка и пропускает ход.
- Ход обратно — направление хода меняется с «по ходу часовой» на «против хода часовой» или с «против хода часовой» на «по ходу часовой». Если с этой карты начинается игра, то первым ходит сдающий.
- Пропусти ход — следующий игрок пропускает ход.
- Дикая карта Заказать цвет — игрок заказывает цвет и следующий игрок должен сделать ход либо картой заказанного цвета, либо карту на черном фоне.
- Дикая карта Возьми четыре — игрок заказывает цвет, следующий берёт 4 карты из колоды банка и пропускает ход, игрок после следующего должен сделать ход либо картой заказанного цвета, либо карту на чёрном фоне. Карта «Возьми четыре» играется только тогда, когда у игрока нет карты цвета, совпадающего

с верхней картой в игровой колоде. Если у игрока нет карты того же цвета, но есть того же достоинства, что и верхняя карта в игровой колоде, ходить картой «Возьми четыре» разрешается.

Штрафы

- Если игрок забыл сказать слово «Уно!» после того, как положил свою предпоследнюю карту, и до того, как следующий игрок положил карту, то он берет 2 карты из колоды банка.
- Игрок, который сделал рекомендацию другому игроку по поводу того, какой картой ему ходить — должен взять 2 карты из колоды банка.
- Если игрок сделал ход неподходящей картой и это было замечено, то игрок должен взять 2 карты из колоды банка.
- Если игрок сделал ход картой «Возьми четыре», то игрок, которому предстоит взять 4 карты может подвергнуть сомнению честность игры последнего. Тогда игрок, который сделал ход картой «Возьми четыре» показывает свои карты игроку, который сомневается в честности игры. Если у первого игрока есть карта цвета, совпадающего с верхней картой в игровой колоде — то он берет 4 карты себе. Если у игрока такой карты нет, то сомневающийся игрок берет дополнительные 2 карты к уже причитающимся ему 4.

Дополнительные правила

- Если один игрок положил карту в игровую колоду, то другие игроки, у которых оказалась такая же карта, что и на столе, могут вмешаться, тем самым положить ту же самую карту на стол не дожидаясь своей очереди. Например, кто-то из игроков сделал ход картой «номер 8» синего цвета, а у игрока, сидящего напротив, оказалась такая же карта, то он может положить её вне очереди.
- Если кто-то из игроков сделал ход картой «номер 0», то все игроки меняются картами в том направлении, в котором идет ход.
- Если кто-то из игроков сделал ход картой «номер 2», то все игроки должны молчать, пока этот игрок снова не сделает ход. Кто заговорит должен взять 2 карты из колоды банка.
- Если кто-то из игроков сделал ход картой «номер 5», то игрок может поменяться одной картой с любым игроком. Причём каждый из меняющихся выбирает какую карту отдать.
- Если кто-то из игроков сделал ход картой «номер 7», то игрок может выбрать, с кем из игроков он хочет поменяться картами.
- Когда игрок кладёт карту «Возьми две», следующий игрок тоже может положить карту «Возьми две», и тогда третий по счёту игрок должен взять четыре карты.
- Те же правила применяются к картам «Возьми четыре»: когда один игрок кладёт карту «Возьми четыре», следующий игрок тоже может положить карту «Возьми четыре», и тогда третий по счёту игрок должен взять восемь карт. Последний из игроков, который положил очередную карту «Возьми четыре», заказывает цвет.
- Если игрок положил карту «Возьми четыре» не по правилам и его «поймали», применяются обычные правила, но сумма штрафа возрастает в зависимости от числа использованных карт.
- Играющие могут класть карты «Возьми две» или «Возьми четыре» до тех пор, пока они у них не закончатся. Например, если 4 игрока подряд положили карты «Возьми две», следующий игрок (у которого нет карты «Возьми две») должен взять восемь карт.
- Игрок может положить за один ход только одну карту «Возьми две» или «Возьми четыре», даже если у него их несколько.
- Тот, кто кладёт предпоследнюю карту и кричит «Уно!», не убирает руку с положенной карты. Другие игроки должны успеть положить свои руки поверх руки крикнувшего «Уно!». Последний берёт 2 карты.
- Карта «Ход обратно» нужного цвета возвращает обратно действие активных карт и даже чёрной карты «Закажи цвет и возьми четыре»! Например, игрок 1 положил карту «Возьми две», игрок 2 картой «Ход обратно» возвращает действие карты «Возьми две» на игрока 1 и уже тот должен взять 2 карты (или

«спастись» каким-нибудь способом).

- Очки не суммируются, а записываются каждому игроку по окончании кона. Проигрывает первый, набравший оговоренную сумму очков. При такой системе подсчета:
 - Если у игрока на руках осталась одна карта «номер 0», ему записывается не 0, а 50 очков.
 - Если игрок заканчивает картой «Возьми четыре», с него списывается 50 очков.
 - Если игрок кладет последней карту «номер 0», игроки сначала меняются картами, затем считают очки.

Ссылки

-  На Викискладе есть медиафайлы по теме **Уно**
- [facebook.com/uno](https://www.facebook.com/uno) ^[1]

Примечания

[1] <http://www.facebook.com/uno>

Ута-карута

Ута-карута	
Кол-во игроков	от 2 + ведущий
Сложность правил	простая
Уровень стратегии	низкий
Необходимые навыки	память, реакция

Ута-гарута (яп. 歌ガルタ, «песенные карты») — японская настольная игра, в которой игроки должны идентифицировать разложенные на столе (на полу) карты с текстом стихотворений с теми, что находятся на руках.

Обычно под ута-гарута подразумевалась широко известная игра в карты по мотивам «Ста стихотворений ста поэтов». Истоки же этого соревнования усматриваются в переработке элитарного развлечения аристократов эпохи Хэйан «кай-оой» (яп. 貝覆, «заслонять ракушки») или «кай-авасэ» (яп. 貝合わせ, «соединение ракушек»); это развлечение было популярно в среде аристократов эпохи Хэйан. На одной половинке раковины была изображена первая часть рисунка, а на другой — продолжение, или на парных раковинах изображались части стихотворения, а именно той его формы, где на раковинах изображались части стихотворений. Позже вместо ракушек стали использоваться деревянные фишки, повторяющие по форме шахматы из японского развлечения «сёги» или асугами (яп. 厚紙, «плотная бумага») с золотым или серебряным напылением.

Современный вид это развлечение приобрело после появления в Японии бумажных карт, завезённых португальцами. Считается^[кем?], что популярностью это развлечение было обязано наиболее известной антологии «Огура хякунин-иссю» (букв. «Сто стихотворений ста поэтов»), созданной в эпоху Камакура (1185—1333) выдающимся поэтом и филологом Фудзивара-но Тэйка (1162—1241), ставшей к периоду Эдо (1603—1867) учебным пособием по изучению вака. Благодаря повсеместному распространению карт ута-гарута, антология «Сто стихотворений ста поэтов» стала известна также в среде простого народа.

В Средние века существовали также карточные игры по мотивам многих других классических произведений, такие как Кокинсю утагарута (яп. 古今集歌かるた), Исэ моногатари утагарута (яп. 伊勢物語歌かるた) и другие. Умение играть в ута-гарута было необходимым элементом образования девочек-представительниц аристократических семейств, обитательниц Внутреннего дворца, а сами карты — обязательно включали в приданое невест. До середины периода Сёва (1926—1989) являлось развлечением высшего класса, в котором участвовали маленькие девочки.



Два типа карт «Карута»: «карута-кана» и «карута-вака»



Процесс игры: «карута-кана» на полу

Правила

Основные правила

Карты делятся на ёмифуда (яп. 読み札, «карты, которые читают», содержат «ками но ку», верхнюю строфу стиха и иллюстрации; 100 шт.) и торифуда (яп. 取り札, «карты, которые берут», с нижней строфой произведения, симо но ку, 100 шт.). Тори-фуда раскладывались на полу в зале, где проходила игра.

Тираси-дори

Один ведущий, трое и более игроков. Пока чтец напевал первую строфу одного из стихотворений с карты ёми-фуда, игроки должны были распознать его и найти карту с продолжением, вытянув её и отложив себе. Побеждал набравший наибольшее количество карт тори-фуда.



Процесс игры: «каруга-вака» в руках игрока

Гэмпэй-дори

Один ведущий и две команды. Название «гэмпэй» (яп. 源平, «сражение домов Тайра и Минамото») отражает командный стиль игры: «команда Гэндзи» против «команды Хэйкэ». Команды рассаживаются в линию, друг напротив друга. Ведущий раскладывает по 50 карт на команду в три ряда, лицом к игрокам. Затем зачитывает карту «ёмифуда». Игроки могут брать карты как со своей стороны, так и со стороны противника, причём, если это происходит, они перекладывают карту со своей стороны на сторону противника. Если игроки ошибаются, то противники перекладывают им карту со своей стороны. Выигрывает та команда, у которой кончатся торифуда.

С целью опередить соперников в распознании с самых первых строк зачитываемого стихотворения игроки стали заучивать стихи наизусть. Так постепенно складывались традиции, способы и формы развлечения ута-гаруга.

Искусство и культура

Chihayafuru - аниме, где основное действие посвящено игре в каругу.

Фараон (игра)

О повести Лермонтова см. Штосс

Из «Евгения Онегина» (черновые варианты)

О двойка! ни дары свободы,
Ни Феб, ни Ольга, ни пиры
Онегина в минувши годы
Не отвлекли бы от игры.
Задумчивый, всю ночь до света
Бывал готов он в эти лета
Допрашивать судьбы завет:
Налево ляжет ли валет?
Уж раздавался звон обеден,
Среди разорванных колод
Дремал усталый банкомет,
А он, нахмурен, бодр и бледен,
Надежды полн, закрыв глаза,
Пускал на третьего туза.
Уж я не тот игрок нескромный,
Скупой не веруя мечте,
Уже не ставлю карты темной,
Заметья тайное руте.
Мелок оставил я в покое,
„Атанде“, слово роковое UNIQ-ref-0-2eff9ac9a23522d1-QINU ,
Мне не приходит на язык...
И час настал, и в усыпленье
Ума и чувств впадает он,
И перед ним воображенье
Свой пестрый мечет фараон;
Виденья быстрые лукаво
Скользят налево и направо,
И будто на смех не одно
Ему в отраду не дано,
И как отчаянный игрок
Он желчно прокликает рок...
Все те же сыплются виденья
Пред ним упрямой чередой,
За ними с скрежетом мученья

Он алчною следит душой

Отрады нет...

Все ставки жизни проиграл.

А. С. Пушкин

Фарао́н, банк или **стос**^[1] — карточная игра, которая пользовалась огромной популярностью в конце XVIII и начале XIX веков. Другие названия: «фаро», «штосе»^[2], «любишь — не любишь», «подрезать». Фараон породил целое семейство банковых игр.

Классический фараон (штосс)

Во Франции игра известна с 1688 года. В XVIII веке она была самой популярной в высших слоях общества, но со временем в ряде европейских стран, включая Францию, подпала под запрет, так как аристократы в одночасье спускали за игорным столом колоссальные суммы. Гофман в рассказе «Счастье игрока» (1819) называет фараон «самой простой и, следовательно, самой фатальной игрой».

Состояла игра в основных чертах в следующем. Один из двух игроков держал (и метал) банк; он назывался банкOMETом. Другой игрок (понтёр, понтировщик) делал ставку («куш»). «Понтёры из своих колод выбирают карту, на которую делают ставку, и банкOMET начинает прометывать свою колоду направо и налево. Если карта понтера легла налево от банкOMETа, то выиграл понтер, если направо — то банкOMET»^[3].

«В большой зале, занимавшей середину здания, с утра до вечера играли в фараон и играли по большой», — описывал современник двор Екатерины II. А. П. Сумароков (1717-77) считал эту игру «глупо выдуманною», рассуждая: «На что им карты, на что все те труды, которые они в сей игре употребляют; можно в эту игру и без карт играть»^[4]. «Лучше в банк или штосс: тут не надобно мастерства, а счастье», — говаривали в то время^[5].

В XIX веке популярность игры была очень велика в России, что нашло отражение во многих классических произведениях литературы. В неё играют Германн из «Пиковой дамы» А. С. Пушкина^[1], Арбенин из «Маскарада» М. Ю. Лермонтова, Николай Ростов из «Войны и мира» Л. Н. Толстого. «Любил налево и направо Он в зимний вечер прометнуть, Четвёртый куш перечеркнуть, Рутёркой понтирнуть со славой, И талью скверную порой Запить Цимлянского струей», — воспевал игру Лермонтов, чьё последнее прозаическое произведение так и называется — «Штосс».

Банковые игры

Современный фараон

На протяжении ряда лет игра обросла вариациями. Изменилось количество игроков и назначение карт. Одна из таких вариаций объединила в себе черты «классического» фараона и не менее популярной игры «Восьмерка», где нужно выложить для каждого игрока по 6 карт.

Играют 2 человека. Для игры требуется одна колода из 36 карт. Перед раздачей соперники ставят свои ставки. Колода тасуется, и каждому игроку раздаётся по 4 карты. Остальная колода кладётся на середину стола. Игроки делают ставки за свои карты. Первым ходит понтёр (противник). Он кладёт свою карту, и сдатчик должен покрыть карту. Если нужной карты нет, то он должен взять карту из колоды. Если карта не подходит, ход переходит к сопернику.

Если на стол один из игроков положит даму, то соперник этого игрока должен или побить карту или заказать масть, а также, если не будет нужной карты, может пропустить ход. Если игрок закончил партию дамой, то с него списывается 30 очков. А если только дама осталась у него на руках, то он получает 30 штрафных очков. Игра идёт до тех пор, пока один из игроков не наберёт 100 очков. Кто наберёт 100 очков, тот проигрывает, а победитель забирает все деньги.

Современный стос

В стосе, адаптированном для современных казино, используется шесть или восемь колод по 52 карты, которые перетасовываются дилером и складываются в шуз. Игрок делает ставки на любые карты от двойки до туза, а также на выбранную им масть. Выигрыш напрямую зависит от случая.

На игровом поле — 13 карт без масти (от двойки до туза), предназначенные для ставок на карты, а также четыре мастевые карты (пиковая, трефовая, бубновая и червовая). Мастевые карты можно использовать для ставки на масть, но эта ставка не является обязательной. Перед дилером расположены два бокса для распределения карт, которые выпадают из шуза чётными или нечётными по счёту. Эти боксы, как правило, подписывают чёт/нечёт или выигрыш/проигрыш, соответственно.



Игроки делают ставки. После этого дилер кладёт первую карту из шуза на «проигрыш» (нечёт), а вторую карту — на «выигрыш» (чёт). В таком же порядке выкладываются и последующие карты. Это продолжается до тех пор, пока на столе не появится карта, на которую поставил игрок. Игрок выигрывает, если карта, на которую он сделал ставку, оказывается на боксе «выигрыш». Оплата выигрыша — 1:1. Если карта, на которую поставил игрок, оказывается на боксе «проигрыш», ставка уходит в доход казино. Если игрок сделал дополнительную ставку на масть, то при совпадении масти его ставка либо выигрывает, либо проигрывает. При совпадении цвета масти в случае выигрыша, ставка игрока увеличивается на половину, в случае проигрыша — на половину уменьшается. Если масти не совпадают по цвету, ставка остаётся неизменной.

Если на оба бокса дилера попадают одинаковые карты, то такая ситуация называется в стосе *Plie* (плие). Поскольку нечётная карта появляется на столе первой, игрок проигрывает ставку на карту. Именно это правило определяет математический перевес казино.

Примечания

- [1] Русская речь. Янв.-февр. 2005. Стр. 78.
- [2] «Игра в фараон, пользовавшаяся необыкновенной славой в русской аристократической среде XVIII в., в 20-х—40-х гг. XIX в. чаще называлась иными именами (штосс, банк, банчок)», — пишет В. В. Виноградов.
- [3] В. В. Шевцов. Карточная игра в России: конец XVI—начало XX в. : история игры и история общества. Томский государственный университет, 2005. Стр. 9.
- [4] Ю. М. Лотман. Пушкин. Искусство-СПб, 1995. Стр. 812.
- [5] Д. Н. Бегичев. Семейство Холмских. М., 1833, ч. IV, стр. 70—71.

Французское таро

Французское таро

игра со взятками из европейской семьи игр таро	
Происхождение	Франция
Тип	взяточная
Количество игроков	4 Варианты для 3 и 5 игроков
Возраст	12+
Необходимые навыки	подсчёт карт, тактика, стратегия
колода	карты Таро
Достоинство карт (от высших к низшим)	К Д Р В 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1
Порядок мастей	Козырная масть 21-1
Длительность партии	15 минут на партию
Влияние случайности	среднее

Французская игра **таро**, называемая также *jeu de tarot* — карточная игра со взятками для четырёх игроков с использованием традиционной 78-карточной колоды таро. Игра повсеместно распространена во Франции, а также известна во франкоязычной Канаде. Французское таро является одной из старых форм таро и пользовалось популярностью на протяжении столетий.

Официальные правила

Таро, вторая по популярности игра во Франции после белота, набирала известность начиная со второй половины 20 столетия, чему способствовала большая устойчивость правил вне зависимости от места игры.^[1] Правила таро публикуются Французской Федерацией Таро. Иногда игру называют также «французское таро» с целью провести различие между этой игрой, другими играми с использованием колоды таро, а также с другими применениями таро, включая таромантию. Обычно игра рассчитана на трёх-четырёх игроков (есть также немного отличный вариант для пяти). Вариант для четырёх игроков обычно считается основным. Именно в него играют на соревнованиях.

Колода

В таро играют колодой из 78 карт, состоящей из пронумерованной серии из 21 козырей, одного Дурака и 4 мастей (пики (мечи), черви (кубки), бубны (монеты), трефы (жезлы)) по 14 карт, включая числовые от 1 до 10, валета, рыцаря, даму и короля. Колода таро, используемая для гадания, произошла от игровой, и имеет такую же структуру. Стиль колоды, чаще всего применяемой для игры, известен как «Таро Нуво» и подобен стилю французской колоды в 52 листа.

Достоинство и особенности карт

Три карты, известные как *oudlers* («удле») или «bouts» («бу», концы), особо важны в игре: 1 козырей («Малый»), 21 козырей («Мир»), и *Прощение* (Дурак). Эти карты, при наличии их у назначившего контракт, снижают количество очков, необходимое для его исполнения. Мир не меняет хозяина на протяжении игры, являясь старшим козырем. Дурак также остаётся в руках своего хозяина, за исключением его использования в последней взятке, при котором он может перейти к противнику (см. *Прощение*). Малый же меняет хозяина без ограничений, поэтому за ним охотится команда, у которой его нет.

Достоинство червей, треф, бубен и пик от высших к низшим: король, дама, рыцарь, валет, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, 1 (туз).

Единственной картой с особым действием является Дурак, называемый *Прощением*. Дурак может быть сыгран в любой взятке: он «извиняет» игрока за нарушение масти. Однако, он никогда не берёт взятку. Карта остаётся у того, кто ей сыграл, а не переходит к тому, кто выиграл взятку: в качестве компенсации хозяин Дурака должен отдать выигравшему какую-либо полуочковую карту из своей счётной стопки — любой козырь кроме удле или карту любой масти от 1 до 10.

Исключение составляет игра Дураком в последней взятке. Если сторона, которая играет Дураком, взяла все предыдущие взятки (см. раздел *Шлем*), то Дурак забирает и последнюю взятку. В противном случае он переходит в руки противника даже в случае выигрыша взятки.

Сдача

Каждый игрок вытаскивает случайную карту из колоды; раздающим становится вытянувший наименьшую карту. Достоинство мастей в порядке уменьшения: пики, червы, бубны, трефы (10 червей > 9 пик, 5 бубен > 5 треф). Достоинство козырей больше, чем всех остальных карт. Вытянувший Дурака тянет ещё раз.

Игрок слева от раздающего срезает колоду, после чего сдающий раздаёт всю колоду против часовой стрелки: по 18 карт каждому игроку, плюс 6 карт «псу» (фр. *chien*), то есть прикуп. Каждому игроку раздаётся по три карты за раз, а «псу» — одна карта в любое время по желанию сдающего, за исключением первой и последней карт колоды.

Если сдающий делает ошибку в сдаче, то рука передается либо сдающим, либо следующим игроком. Игроки осматривают, сортируют и оценивают свои карты и приступают к торговле.

Один Малый

Игрок, у которого на руках только Малый (1 козырей), но нет ни Дурака, ни других козырей, должен сообщить об этом, после чего карты передаются следующим раздающим.

Торг

Игроки смотрят на розданные им карты и приступают к торгам против часовой стрелки, начиная с игрока справа от сдающего. Делая заявку, игрок высказывает свою уверенность в способности исполнить заявленный контракт, играя против трёх остальных (см. раздел *Подсчёт*). Если игрок не желает делать заявку, он может «спасовать». Заявка каждого следующего игрока может быть только выше предыдущих заявок. Каждый игрок может сделать только одну заявку. Игрока, выигравшего торги, называют *preneur* «берущий» (иногда также называемый «разыгрывающим», как в бридже). Он должен исполнить контракт, в то время как все остальные, «вистующие», должны ему в этом помешать. Игрокам не разрешается сортировать карты до объявления первой непасовой заявки.

Уровень заявки игрока зависит от силы его руки, обычно оцениваемой подсчётом наличных очков (см. раздел *Оценка руки*).

Заявки, по возрастанию значимости:

- *prise* (приз) или *petite* («пети», малая): если выигрывает эта заявка, то берущий открывает прикуп и добавляет его к своей руке, а потом откладывает из руки такое же число карт рубашкой вниз с тем, чтобы привести её к норме перед началом игры. Эти карты формируют начало его счётной стопки и называются «l'écart» (отложенными). Обычно это значит, что в руке берущего как минимум 10 очков.
- *pousse* («пус», росток): производятся те же действия, что и в призе, но означает наличие как минимум 20 очков в руке берущего.
- *garde* («гарде», защита): те же действия, что и в «призе», но берущий выигрывает или проигрывает двойную ставку. Обычно означает наличие 40 или более очков в руке.
- *garde sans [le chien]* («гарде сан ле шьен», защита без пса): прикуп уходит прямо в стопку берущего и не вскрывается до конца игры. Ставка удваивается по сравнению с обычной защитой (то есть, в четыре раза больше обычной). Обычно означает наличие 80 очков в руке.
- *garde contre [le chien]* («гарде контр ле шьен», защита против пса): прикуп переходит непосредственно в стопку оппонентов и не вскрывается до конца игры. Ставка утраивается по сравнению с обычной защитой (то есть, в шесть раз больше обычной).

Берущий не может сбросить короля или козырь кроме тех случаев, когда ему больше нечего сбрасывать. В этом случае он может сбросить козырь. Берущий должен показать, какие козыри он сбрасывает. Удле не может быть сброшен вообще. Если никто не делает заявки, происходит пересдача. Новым сдающим становится игрок по правую руку от предыдущего.

В более ранних правилах, которые до сих пор в ходу за пределами соревнований, вместо приза, пуса и гарде были две заявки по возрастанию: пети и пус. Приз до сих пор иногда называется пети. Некоторые игроки также играют без призового контракта, делая минимальной ставкой гарде.

Главная фаза

Игрок справа от берущего начинает первую взятку. Каждый игрок добавляет к взятке по карте (строго по очереди, против часовой стрелки). Взятки берутся сходно с другими играми с козырной мастью: взятку забирает наивысший козырь, а в случае отсутствия козырей — старшая карта ведущей масти. Каждая последующая взятка начинается выигравшим предыдущую, с любой карты.

Остальные игроки должны соблюдать масть (то есть ходить картой той же масти при условии, что она у них есть). При отсутствии масти кладётся козырь (для выигрыша взятки он должен быть выше, чем другие козыри, если таковые уже были положены прежними игроками). Малый является самым низшим козырем, Мир — наивысшим. Если игрок вынужден ходить с козыря, но не может перекозырять, он может ходить с любого козыря. Если же у него нет ни масти, ни козырей — он может положить любую карту.

Если взятка начинается с козыря, все остальные игроки должны ходить с козырей в возрастающем порядке. Если же это невозможно, игрок может положить низший козырь, либо любую другую карту при отсутствии козырей. Если взятка начинается с Дурака, то масть определяется следующей картой.

Подсчёт

Игра оканчивается последней взяткой. Берущий подсчитывает количество удле и значимых карт в своей счётной стопке. Если он взял большинство взяток, то возможен альтернативный вариант: вистующие суммируют удле и очки в своих счётных стопках — остаток является суммой очков берущего.

Достоинство карт

При подсчёте карты делятся на две группы: «значимые» (все лицевые карты и удле) и «обычные» (*cartes basses*), включая все козыри кроме 1 и 21. Карты разбиваются на пары, в которых каждой значимой карте сопоставляется обычная. Оставшиеся обычные карты также объединяются в пары. Значения пар подсчитываются и суммируются:

- 1 король/удле + 1 обычная карта : 5 очков
- 1 дама + 1 обычная карта : 4 очка
- 1 рыцарь + 1 обычная карта : 3 очка
- 1 валет + 1 обычная карта : 2 очка
- 2 обычные карты : 1 очко

Таким образом, у каждой карты есть своё значение: разбивка на пары просто облегчает подсчёт. Значение непарных карт:

- король или удле — $4\frac{1}{2}$ очков;
- дама — $3\frac{1}{2}$;
- рыцарь — $2\frac{1}{2}$;
- валет — $1\frac{1}{2}$;
- все другие карты — $\frac{1}{2}$.

Выигрыш

Количество очков, необходимое берущему, зависит от количества удле в выигранных им взятках.

- При 3 удле ему требуется как минимум 36 очков;
- При 2 удле — 41;
- При 1 удле — 51;
- При 0 удле — 56.

Общее количество очков — 91, поэтому если у берущего:

- 3 удле — вистующим нужно набрать $55\frac{1}{2}$ очков;
- 2 удле — $50\frac{1}{2}$;
- 1 удле — $40\frac{1}{2}$;
- 0 удле — $35\frac{1}{2}$.

Подсчёт

Таро — игра с «нулевой суммой»: если один игрок набирает очки, то другой их теряет. Чтобы подсчитать очки руки, подсчитывающий начинает с базовой суммы в 25 очов, к которой прибавляется положительная разница между набранными очками и необходимым количеством очков, а также бонус *Petit au bout*, если таковой имеется. Это число умножается в зависимости от уровня заявки берущего (см. раздел *Торговля*). Также могут прибавляться два бонуса — *poignée* («пуане», пригоршня) и *chelem* (шлем). Таким образом, подсчёт очков происходит по следующей формуле :

$$s = ((25 + E + P) * M) + Po + C$$

где:

- E : Экстра очки (очки свыше минимально необходимого минимума, или ниже его, если необходимое количество не было набрано)
- P : Бонус *Petit au bout* (см. ниже)
- M : Множитель (1, 2, 4 или 6 в зависимости от уровня заявки берущего)
- Po : Бонус *Poignée* (см. ниже)
- C : Бонус *chelem* (см. ниже)

Если берущий набирает больше нужного количества очков, то количество очков его руки вычитается из очков каждого из вистующих. Если же он не набирает нужного количества, то это количество прибавляется к очкам каждого из вистующих, после чего сумма выигрыша вистующих вычитается из очков берущего. При игре для четырёх игроков берущий выиграет или проиграет количество очков втрое больше его руки. Сумма очков всех четырёх рук равняется нулю.

Например, если игрок А выиграл гарде сан ле шьен с пуане, набрав на 12 очков больше необходимого, то счёт будет следующим: $((25 + 12 + 0) * 4) + 10 + 0 = 158$ очков. Эти очки отнимаются от очков каждого вистующего, а их сумма прибавляется к очкам берущего. Таким образом, получается:

1. А, $474 = (158 + (3 * 158))$
2. В, -158
3. С, -158
4. D, -158

Карты собираются после каждой партии, срезаются предыдущим сдающим и раздаются игроком справа от него. Карты обычно не тасуют, чтобы кто-либо из игроков мог получить достаточно хорошую комбинацию карт для заявки, что помогает избежать многочисленных пересдач. Это только один из способов подсчёта.

Бонусы

Мизер

Если в руке игрока нет козырей (Дурак не считается козырем) — он может объявить мизер, равно как и при одновременном отсутствии лицевых карт (король, дама, рыцарь, валет) и удле. Это даёт объявившему 30 очков, отнимая соответственно по 10 у всех других. Данный бонус является распространённым домашним правилом и не рассматривается в качестве официального турнирного правила Французской Федерацией Таро. Вследствие использования мизера может возникнуть парадокс, при котором игрок, исполнивший контракт, остаётся в минусе!

Если никто из игроков не сделал значимой заявки, то вместо пересдачи может разыгрываться мизер. Прикуп при этом откладывается в сторону, а каждый из игроков играет сам за себя, стараясь набрать как можно меньше очков. Такая игра наказывает игроков, боящихся делать заявки несмотря на наличие хороших карт в руке.

Пуане

Если у игрока 10 или более козырей в руке, он может объявить одинарную (10+), двойную (13+), или тройную (15+) пригоршню (пуане). Обычная пригоршня прибавляет 20 очков, двойная и тройная — 40 и 60 соответственно. Бонус всегда прибавляется к очкам руки, поэтому если игрок не уверен в выигрыше, он может не объявлять пуане, чтобы не увеличить выигрыш противника. Объявляющий пуане должен предъявить остальным игрокам хотя бы минимальное количество козырей, необходимое для заявки. Дурак считается козырем при такой демонстрации карт, но его показ говорит об отсутствии у игрока других козырей. Этот бонус не умножается независимо от контракта.

Петит у бу

Если последняя взятка выигрывается Малым (1 козырей), то перед умножением к руке добавляется или отнимается 10 очков, в зависимости от того, что более выгодно стороне, выигравшей «Петит у бу» («Один в конце»). Обычно, если одна из сторон делает петит у бу, а сторона противников преуспела в исполнении контракта, то бонус вычитается. Если же контракт был исполнен стороной, делающей «петит у бу», то бонус прибавляется. Если сторона, претендующая на петит у бу, выигрывает все взятки, то этот бонус начисляется лишь в том случае, если Малым была забрана предпоследняя взятка, а Дурак играл в последней. Этот бонус умножается в зависимости от контракта; если контракт — гарде сан ле шьен — то выигрыш/проигрыш для одной руки будет увеличиться/уменьшится на 40 очков.

Шлем

Шлем — обязательство забрать все взятки. За объявленный при торге шлем присуждается 400 очков (в случае успеха), берущий также получает право первого хода. За необъявленный шлем начисляется 200 очков. Штраф за неисполнение объявленного шлема — 200 очков. Этот бонус не умножается в зависимости от контракта.

Парадоксально, но иногда вистующие делают шлем против берущего. В этом случае им начисляется по 200 дополнительных очков.

Малый шлем

Малый шлем — обязательство взять все взятки кроме трёх. Это неофициальное правило, как и мизер. За необъявленный малый шлем начисляется 150 очков, за объявленный — 300, и штраф в 150 очков в случае неудачи.

Варианты

Неприкосновенный Малый

В этом варианте игрок, у которого нет козыря кроме Малого, может продолжать игру, но Малым играют как Дураком — если он не выигрывает взятку, то возвращается владельцу в обмен на полуочковую карту.

Вариант для трёх игроков

Прикуп состоит из шести карт, игрокам раздаётся по 24 карты, по 4 за раз. Для простой пуане нужно 13 взятки, для двойной — 15, для тройной — 18.

Вариант для пяти игроков

В прикупе три карты, каждому игроку раздаётся по 15 карт. Для одинарной пригоршни требуется 8 козырей, для двойной — 10, для тройной — 13. Перед объявлением прикупа и подсчётом его очков, берущий называет короля какой-либо масти. Тот, у кого на руках оказывается этот король, становится партнёром берущего, и играет вместе с ним против трёх остальных игроков. Если же у берущего на руках все 4 короля, он называет даму. Если все 4 дамы тоже у него — рыцаря. Если же у него в руке все короли, дамы и рыцари — он должен играть один против всех.

В игре для пятерых с названием короля, некоторые играют так, что нельзя ходить с масти в которой объявлен король в первой взятке, за исключением случая, если ходит тот игрок, объявивший короля — тогда он может пойти с этого короля.

В австрийской версии, *Königrufen*, этот механизм используется для организации игры по четырём игрокам по парам.

Король называется прежде каких-либо действий с прикупом; поэтому берущий может назвать короля, который лежит в прикупе, в результате чего ему придётся играть одному.

При подсчёте, очки одной руки прибавляются к очкам партнёра берущего либо вычитаются из них в зависимости от исполнения контракта. Например, если берущий исполняет контракт, то каждый вистующий проигрывает сумму очков руки берущего, партнёру набавляется эта же сумма, а берущий выигрывает двойную сумму. Если же он проигрывает, то выигрыши и проигрыши меняются местами.

Варианты правил

- Может быть введён запрет на игру всеми тремя удле в одной взятке.
- Может использоваться 10-очковая заявка, *roi au bout* («руа у бу», король в конце).

Альтернативный подсчёт

Помимо турнирного подсчета очков существует много других систем. Например:

petite x1, *garde* x2, *garde sans* x4, *garde contre* x5; большой шлем выигрывает 400, если заявлен и выполнен, проигрывает 200 если заявлен и не выполнен, выигрывает 200 если выполнен без объявления; малый шлем (все взятки кроме одной) 300 если заявлен и выполнен, проигрывает 150 если заявлен и не выполнен, не дает очков если выполнен без заявления.

Когда играют с *rousse*, множители могут быть: *petite* x1, *pousse* x2, *garde* x4, *garde sans* x8, *garde contre* x12.

Пуане могут считаться: одиночный 10, двойной 20, тройной 40.

В одном из вариантов подсчёта отсутствует множитель, а базовое число очков варьируется:

- 10 для пети
- 20 для пус
- 40 для гарде
- 80 для гарде сан ле шьен
- 160 для гарде контр ле шьен

Ещё одним популярным вариантом является умножение ставки на 8 (а не на 6) при гарде контр ле шьен.

Подсчёт с помощью фишек

Простым способом ведения счёта и игры на деньги в таро является использование покерных фишек, или подобных им. Уровень ставок равняется 1, 2, 4 и 6\8 фишек. Игроки поднимают ставку увеличивая количество фишек, подобно покеру, но без возможности бросить карты. Ставка каждого игрока находится перед ним, а берущий также выставляет дополнительные ставки, соответствующие ставкам каждого вистующего. При выигрыше он забирает все фишки. При проигрыше — фишки делятся поровну между вистующими.

Правила на случай если у кого-то кончаются фишки или нет возможности покрыть текущую ставку, различаются. Чаще всего игрок, у которого не хватает фишек, не может выиграть больше своей ставки. Если же он проигрывает, то выигравшие распределяют между собой его фишки поровну, насколько это возможно. Если недостача у вистующего, то он может выиграть только сумму, имеющуюся у вистующего, и должен покрывать только эту сумму в случае проигрыша. Игра может оканчиваться, когда у одного из игроков не остаётся фишек. Выигравшим в таком случае считается тот, у кого больше всего фишек. В противном случае игра может продолжаться с увеличением количества фишек при повышении заявки. В зависимости от договорённости игроку, у которого не осталось фишек, может быть позволено выигрывать фишки за помощь в «засаживании» берущего.

Стратегия

Оценка руки игроком

Игрок может подсчитывать очки за разные комбинации в своей руке, оценивая свою заявку соответственно количеству очков.

Комбинация		Очки	
удле	21	10	
	Дурак	8	
	Малый	и 1-3 козыря	0
		и 4 козыря	5
		и 5 козырей	7
и 6 и более козырей		9	
Козыри	за каждый козырь (включая удле), если их общее количество не менее четырёх	2	
	за каждый старший козырь (от 16 до 21)	2	
	за каждый старший козырь в последовательности, то есть 20,21 = 2 очка или 16,17,18 = 3 очка	1	
Лицевые карты одной масти	король и дама	10	
	король без дамы	6	
	дама без короля	3	
	рыцарь	2	
	валет	1	
Масти	5 карт одной масти	5	
	6 карт одной масти	7	
	7 и более карт одной масти	9	
Для гарде сан или гарде контр	нет карты в масти	6	
	одна карта в масти	3	

Каждая область очков подразумевает свою заявку:

менее 40 очков: пас

от 40 до 55 очков: приз

от 56 до 70 очков: гарде

от 71 до 80 очков: гарде сан ле шьен

более 80 очков: гарде контр ле шьен

Важно постараться захватить Малого, если это возможно, Если в игре для пяти игроков у берущего есть 21 козырей, он должен использовать его, чтобы помочь партнёру сохранить Малого, если тот у него имеется. Если у берущего много козырей, он может предпринять «охоту на Малого», стараясь вынудить хозяина Малого походить им.

Каждому игроку следует знать, какие масти уже были сыграны, и какие ещё предстоит сыграть. Также полезно считать какие козыри и короли уже были в игре.

Использование Дурака

1. Дурак у берущего

- берущий должен сохранять Дурака чтобы защитить единственный большой козырь, особенно если считает, что вистующие могут его перекозырять.
- берущий может использовать Дурака чтобы временно скрыть отсутствие старших козырей.
- при заявке пуане запрещено показывать 9 козырей и Дурака, если у берущего есть ещё один козырь.
- берущий может походить с Дурака, если он знает, что его сосед будет козырять.
- если у берущего сильная рука, то он должен ходить с Дурака при первой возможности.

2.

- ход Дураком после 21 партнёра означает предложение прекратить охоту.
- если же им играют в следующей взятке после 21 — значение хода прямо противоположно.
- ход Дураком в масти берущего свидетельствует о наличии у игрока большого козыря.
- игрок, не способный побить масть или перекозырять, может использовать Дурака, чтобы дать такую возможность партнёру.
- вистующий может походить Дураком, чтобы позволить партёру перекозырять Малым.
- ход Дураком также может свидетельствовать о слабой руке ходящего.

Сообщения

Французская Федерация Таро приняла систему условных ходов, позволяющую вистующим сообщать о достоинстве и количестве определённых карт в руке. Сигнализация является условностью игры, а не одним из правил.

В самом начале (указание одной картой)

- В масти:
Карта от туза до 5 сообщает, что у игрока марьяж (mariage с французского женитьба) (король и дама).
Карта более 5 сообщает, что у игрока его нет.
- В козырях:
Нечётный козырь сообщает о наличии как минимум 7 козырей и поощряет партнёра играть козырями.
Ход с чётного козыря в начале партии сообщает о наличии у игрока менее семи козырей.

По ходу игры (указание двумя картами)

- Масть, которой играет берущий:
Две карты одной масти в порядке понижения сообщают, что у игрока пара лицевых карт этой масти, и при игре в ней можно перекозырять берущего, что сэкономит очки.
- Масть, которой играют вистующие:
Карта в нисходящем порядке означает, что у вистующего есть набор карт одной масти, и просит козырять.
Также на наличие набора карт указывает Ход Дураком в первой или второй взятке в масти берущего, если только Дурак не используется для того, чтобы помешать развернуться берущему.

При сильной руке вистующий может дольше ходить с её масти. При слабой — наоборот.

Если игрок показывает силу своей руки ходом с короля или нечётного козыря — это задаёт определённую линию игры, которой должны следовать другие игроки.

Если берущему известны условные знаки — то вистующий может делать попытку обманывать его таким образом. Однако это опасная игра, потому что вместе при этом он также обманывает и других вистующих. Иногда полезно воздержаться от сигнализации, особенно в нетипичной игре.

Примечания

[1] Oxford Dictionary of Card Games, David Parlett pg. 300 — Oxford University Press (1996) ISBN 0-19-869173-4

Ссылки

- русскоязычное описание правил французского таро (<http://www.greengame.ru/article/71/frantsuzskoe-taro/>)
- Правила игры на pagat.com (<http://www.pagat.com/tarot/frtarot.html>)
- Règlement en anglais: Официальные правила ФФТ (<http://www.fftarot.fr/index.php?/anglais-regles-du-tarot.html>). Fédération Française de Tarot. Проверено 23 августа 2008. Архивировано из первоисточника 14 мая 2012 (<http://www.webcitation.org/67eHDC1aW>)., зеркало here (<http://www.recreasoft.com/rulefft.htm>)
- общая информация об игре таро (<http://trionfi.com/0/p/>)
- Музей таро (<http://trionfi.com/0/s>)
- Shogix.net (<http://www.shogix.net/>)
- Американская Ассоциация Игр Таро (<http://www.angelfire.com/games5/atga/>)
- ЖЖ-сообщество таро (http://community.livejournal.com/game_of_tarot/profile/)
- Учебное видео по французскому таро (http://www.youtube.com/watch?v=_0DuML4wfWI&mode=user&search=)
- Одна из самых красивых колод с короткими рассказами о каждой карте (<http://tehmariko.blogspot.com/>) (рус.)

На французском

- Таро США (<http://www.tarotusa.com/>)
- Fédération Québécoise de Tarot (<http://www.fqjr.qc.ca/tarot/>)

Червы

Это статья о карточной игре. О карточной масти см. Черви (масть).

Червы — популярная карточная игра для четырёх игроков, главной задачей в которой является набрать наименьшее количество очков. Каждая игра состоит из нескольких раундов, и количество очков, полученных игроком в раунде, определяется количеством черв во взятках, собранных данным игроком. Для игры используется обычная колода из 52 карт.

Правила

Перед началом раунда происходит обмен картами между игроками по следующей схеме:

- на первом, 5 м и т. д. 3 карты передаются *по часовой стрелке*,
- на 2 м, 6 м и т. д. 3 карты передаются *против часовой стрелки*,
- на 3 м, 7 м и т. д. передача происходит *«крест-накрест»*,
- и на каждом четвертом раунде *обмена не происходит*.

Первый ход делает игрок, у которого есть двойка треф, и ей он должен пойти; далее ход передается по часовой стрелке (то есть игроку слева) до тех пор, пока все четверо не выложат по одной карте на стол.

Игрок, положивший карту наивысшего достоинства, забирает взятку и начинает следующий ход (то есть кладет первую карту).

Примечание: картой наивысшего достоинства считается карта той масти, с которой был начат ход (основной масти) и которая превышает по достоинству другие карты той же масти.

Игрок обязан положить карту основной масти при наступлении его очереди. Если такой карты нет, он волен положить любую карту (за исключением первого хода когда нельзя выкладывать червонные карты или даму пик).

Нельзя начинать ход с червей, если карта этой масти не была выложена во взятку ранее в раунде, то есть пока черви не «раскрыты» («разбиты»).

За каждую червонную карту во взятке игрок, взявший её, получает 1 очко и за даму пик — 13 очков.

В некоторых вариантах игры валет бубен дает −11 очков.

Игрок, собравший *все* очковые карты за раунд, не получает очков, а остальные 3 игрока получают по 26 очков каждый. Такая ситуация называется «прокрутить динамо» или «выстрел по луне» («shooting the moon»). Если игрок собрал *все взятки*, тогда он не получает очков, а все остальные игроки получают по 52 очка каждый. Это называется «Выстрел по солнцу» («shooting the sun»).

Игра продолжается либо до того как один из игроков наберет условленное число очков (обычно 100), и победителем считается обладатель наименьшей суммы, либо играется условленное количество партий (обычно кратное четырем); условием для победы здесь так же является наименьшая сумма очков.

«Червы» как компьютерная игра

Компания Майкрософт предоставляет электронную игру «Червы» в комплекте ОС Windows.

Интересные факты

- В произведении Стивена Кинга «Сердца в Атлантиде» (вторая повесть) сюжет в значительной мере построен на зависимости главного героя и его сокурсников от этой игры.
- Также в червы можно играть втроём, в этом случае из колоды отбрасывается двойка бубен. Можно играть и вдвоём для этого используется колода в 36 карт.

Шафкопф

Шафкопф (нем. *Schafkopf*) в переводе с немецкого «баранья голова, дурак» — популярная баварская карточная игра. В неё также играют в других районах Германии.

Это игра для четырёх (трёх) игроков, используется немецкая колода в 32 (24) карты.

Этимология

О происхождении названия игры есть несколько вариантов. Один вариант говорит, что число выигранных партий поместили чертами, которые в итоге образовали голову барана.^[1] Об этом написано у Фридриха Вильгельма Гримме.^[2]

Вольфганг Пешель говорит, что раньше играли на крышках (головах) бочек, которые на верхнегерманском называются Schaff. Правильное название было бы тогда *Schaffkopf* с двумя «f».^{[3][4]}

Правила игры

Играют трое. За столом могут сидеть 4-5 человек и по очереди принимать участие в игре.

Играют колодой из 32 карт. Из обычной колоды в 52 листа вынимают двойки, тройки, четверки, пятерки и шестерки. Устанавливается постоянная козырная масть из 14 карт в следующей последовательности по старшинству: ♣Д (самая старшая), ♠Д, ♥Д, ♦Д, ♣В, ♥В, ♠В, ♦В, ♦Т, ♦10, ♦К, ♦9, ♦8, ♦7. В бескозырных мастях принято следующее старшинство: Т (старшая), 10, К, 9, 8, 7.

Каждый игрок получает по десять карт, сдаваемых в последовательности 3-4-3. После первого круга сдачи две карты выкладываются на стол в качестве вдовы.

Ход начинается с левого соседа сдатчика, каждый может воспользоваться очередью взять вдову, если она не была взята ранее. Получивший вдову становится "Игроком". Он сносит две любые карты крапом вверх. Двое других участников образуют временное партнерство и играют против Игрока.

Игрок слева от сдатчика делает первый заход вне зависимости от того, является он Игроком или одним из Противников. Следует ходить в масть, если это возможно. (Необходимо помнить, что все дамы и валеты, а



Карты для игры Шафкопф, баварская колода

также бубны, являются козырными картами и требуют других дам или валетов, или карт бубновой масти). Если играющий не в состоянии дать масть, он может играть любой картой. Взятку берет высший козырь в ней или, при бескозырной игре, старшая карта масти первого хода. -Выигравший взятку делает первый ход в розыгрыше следующей.

Литература

- Wolfgang Peschel: *Bayerisch Schaffkopfen*. Stöppel, Weilheim 1990, ISBN 3-924012-31-8
- Wolfgang Peschel: *Gewinnen beim Schaffkopf*. Rau, Düsseldorf 1993, ISBN 3-791905-15-5
- Rita Danyliuk: *Schaffkopf und Doppelkopf*. Humboldt, Baden-Baden 2004, ISBN 3-899-94023-7

Ссылки

- www.schaffkopfschule.de ^[5] (нем.)

Примечания

- [1] Schaffkopfgeschichte aus *BR-online* (<http://www.br-online.de/bayern/kult-und-brauch/schaffkopfen-DID1188597362/schaffkopfen-kartenspiel-geschichte-ID661188597329.xml>)
- [2] F.W. Grimme: Anmerkungen zu *Schwameldirk (En Fastowendstück)* в: *Schwänke und Gedichte in sauerländischer Mundart*, Paderborn 1861, S. 135/136 (http://books.google.de/books?id=oaEOAQAIAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
- [3] Wolfgang Peschel: *Bayerisch Schaffkopfen — Wissenswertes, Humoriges; mit den offiziellen Regeln des Bayerischen Schaffkopf-Vereins*. ISBN 3-924012-31-8.
- [4] W. Medicus: *Die Naturgeschichte nach Wort und Spruch des Volkes*, Nördlingen 1867, S. 83 (http://books.google.de/books?id=LIISAAAAIAAJ&printsec=frontcover&source=gbs_atb#v=onepage&q&f=false)
- [5] <http://www.schaffkopfschule.de>

Шестьдесят шесть

Шестьдесят шéсть (также известна как «шнопс») — карточная игра.

Правила игры

1. В игре принимают участие два игрока.
2. Игра состоит из нескольких раундов, в каждом из которых победитель может получить от одного до трех очков. Победителем игры становится игрок, первым набравший определённое количество очков (например, 7^[1] очков). Обычно для подсчета используют две восьмерки, на которые сверху кладут две других карты рубашками вверх. Карты сдвигают, пока восьмерка не откроется целиком.
3. Для игры используются 24 карты — по шесть каждой масти. Старшинство карт: девятка (0 очков), валет (2 очка), дама (3 очка), король (4 очка), десятка (10 очков) и туз (11 очков).
4. В начале раунда один из игроков (в порядке очереди) сдает по шесть карт себе и партнеру и открывает козырь, кладя на него остаток колоды.
5. Раунд состоит из нескольких ходов — один из игроков ходит с любой своей карты, второй отвечает одной из своих карт. Первым ходит игрок, партнер которого сдавал карты.
6. В результате каждого хода один из игроков берет взятку в соответствии со следующими правилами:
 - если выложенные карты одной масти, взятку берет тот, чья карта старше;
 - если одна из карт козырной масти, то взятку берет игрок, которому принадлежала козырная карта;
 - в противном случае взятку берет ходивший игрок.
7. Игрок, взявший взятку, получает право следующего хода. Кроме того, он первым берет карту из колоды (пока в колоде остаются карты).
8. Когда в колоде заканчиваются карты, начинают действовать следующие ограничения:
 - если игрок походил с масти X, то его партнер обязан ответить картой масти X;
 - если у партнера нет карты масти X, он обязан ответить картой козырной масти;
 - в противном случае партнер может ответить любой картой.
9. В раунде побеждает игрок, первым набравший 66 очков. Количество очков игрока вычисляется как сумма карт во взятках, взятых этим игроком.
10. Если у игрока на руках есть дама и король одной масти, то пойдя с дамы или короля, он получает 20 очков (в случае некозырной масти) или 40 (в случае козырной масти). Однако, эти очки не начисляются, пока у игрока нет ни одной взятки.
11. Игрок, имеющий на руках козырную девятку и взявший хотя бы одну взятку, имеет право обменять ее на козырную карту, открытую в момент сдачи.
12. Игрок, набравший 66 очков, имеет право остановить раунд, объявив себя победителем. Если по окончании раунда ни один из игроков не набрал 66 очков, победителем раунда считается игрок, взявший последнюю взятку.
13. Победитель раунда получает:
 - одно «большое» очко за раунд, если его партнер набрал 33 очка или больше;
 - три «больших» очка, если партнер не взял ни одной взятки (при этом очки, которые игрок заработал, объявив «20» или «40», не учитываются);
 - два «больших» очка в противном случае.

Игра в произведениях литературы

1. Александр Иванович Куприн — рассказ Ученик ^[2],
2. Александр Иванович Куприн — повесть Яма ^[3],
3. Александр Степанович Грин — Легенда о Фергюсоне ^[4],
4. Александр Степанович Грин — По закону ^[5],
5. Паустовский Константин Георгиевич — Дочечка Броня ^[6],
6. Ильф и Петров — Золотой теленок,
7. Шолом-Алейхем — Мариенбад.

Примечания

[1] Playing Cards — rules to card game sixty-six (<http://playing-cards.us/games/66.html>)

[2] <http://kuprin.niv.ru/kuprin/proza/uchenik.htm>

[3] <http://www.lib.ru/LITRA/KUPRIN/yama.txt>

[4] <http://www.lib.ru/RUSSLIT/GRIN/fergus.txt>

[5] <http://lib.udm.ru/lib/RUSSLIT/GRIN/44-02.txt>

[6] <http://paustovskiy.niv.ru/paustovskiy/mesta/odessa/dochechka-bronya.htm>

Ссылки

- Правила игры в Шестьдесят шесть. (http://www.durbetsel.ru/2_66.htm)
- Страница посвященная игре (<http://www.cardgames.net.ru/66.html>)

Экарте

Экарте — карточная игра, изобретённая слугами высших домов Франции, в переводе с французского название слово *écarté* переводится как «брошенный», «выброшенный». Не требующая напряжённых размышлений, экарте позволяла прислуге быстро оторваться от неё и вновь продолжить, не нарушая служебных обязанностей. Затем попала в высшие круги, но в конце XIX века утратила свою популярность.

Правила

Игроков двое. Колода — 32 листа. Старшинство карт необычное — К (1 очко), Д, В, Т, 10, 9, 8, 7. Кроме короля, другие карты стоимости не имеют.

Каждому игроку сдается по 5 карт. На первом круге принято сдавать сначала по две карты, а затем по три всем, или же сначала по три, а затем по две. После раздачи верхняя карта колоды открывается — именно она становится козырем. Первый прикуп может быть объявлен игроком, находящимся слева от дилера — его рука считается ведущей в экарте. Заменить можно от одной до нескольких карт. Дилер или сдающий имеет право отвергать предложения игроков о замене, которым разрешается совершать обмен в любой момент игры, кроме случаев, когда в колоде остается две карты. В том случае, если игроку не требуется прикуп, или дилер не согласен на осуществление замены, то они становятся уязвимыми. В этом случае при удачном ходе оппонента можно потерять очки или заработать штрафные. За невыполнение правил каждый из участников штрафуются на заранее оговорённое число очков. Карты, которые заменяют становятся мертвыми и более не принимают участия в игре до её возобновления.

До того, как осуществить свой ход, оба оппонента объявляют о у них наличии короля (королей). За каждого даётся очко. Первый ход предоставляется ведущему игроку. Выложенную карту принято покрывать картой той же масти, при её отсутствии — козыри. Взявший три или четыре взятки записывает 1 очко, все 5 — 2 очка. Далее из оставшейся колоды карты сдаются снова, и игра продолжается. Сыгранные карты откладываются в

сторону. Выигрывает тот, кто первый набирает 5 очков за одну или две партии. В экарте на игроков могут делаться ставки, при чём тот, кто ставит на одного из оппонентов за столом имеет право на предоставление консультаций своему игроку.

Примечание

Есть ещё одна игра с таким же названием, но азартная. Подобные ей игры — баккара и макао.

Литература

- Н. Ю. Розалиев. Карточные игры в казино и дома. М., 1999.

Источники и основные авторы

101 (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64292833> *Редакторы:* Arbnos, Bilderling, Cemad, Chath, Dimabel, Dmitry Fomin, Dmitry89, Genymam, Infovarius, MrWindson, Pasteurizer, Saint Johann, ShaVas, Skicast, Skripach59, Structor, Tretyak, U-leo, Vcohen, 42 анонимных правок

6 nimm! *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63028589> *Редакторы:* LEMeZza, WebCite Archiver, 2 анонимных правок

Campis *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=56126926> *Редакторы:* Azzazzely, Qkowlaw, Влад дэ Юрьев, МедБрат, 1 анонимных правок

Hi-Res Cribbage *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=52356541> *Редакторы:* Фаренгейто, 20 анонимных правок

Kantai Collection *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63901048> *Редакторы:* BenliSquare, Jp 4148, Sabunero, Tentatum, VAP+VYK

World of Tanks Generals *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64256398> *Редакторы:* Dnikitin, Dulat K, KVK2005, Mental Attack, Peter Porai-Koshits, Rostislav Buddha, Vlad vlad vlad If, Вики-Илья-2107, 20 анонимных правок

Баксара *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63841178> *Редакторы:* Alterboy, Anonimatsklor, Arbnos, INS Pirat, Infovarius, Jeka3000, Maddogrts, ManN, Morpheios Melas, Obersache, Osmium192, Quaritch, Qweedsa, Schekinov Alexey Victorovich, Tretyak, Tutaishy, Yms, YuraK, Викидим, Кель, Мозга НЕТ, 22 анонимных правок

Безик (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64027332> *Редакторы:* Dmitry Fomin, Dulat K, Satyavant, Schekinov Alexey Victorovich, Спиридонов Илья, 1 анонимных правок

Блэджек *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63317387> *Редакторы:* Al Silonov, AntonR, Arbnos, Bialix, Changall, Daminc, Denniya, DzedMaroz, Else, FearChild, Gizzatullin, Imrek, Infovarius, Jaroslavleff, Jazz, JenVan, Kovalev3000, Krassotkin, LibertyPaul, Lite, MAEfimov, Maddogrts, ManN, MaxBet, MaxSem, Morpheios Melas, Obersache, OneLittleMouse, Pavel.nps, Peni, Pianist, Porgy, Port Artur, SEA99, STARSHIP TROOPER, Serguei S. Dukachev, Sonny, Sust, Tim474, Track13, U.Steele, Voltol, V64vs, Winnst, YuraK, Zoogo-Patriot, APP, Андрей Педько, Ботильда, Виталий Сафронов, Деря, Ефимов Павел, Здравствуйте!, Мастер Снов, 120 анонимных правок

Бридж *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62870218> *Редакторы:* Arbnos, Carn, Cheops, Deinocheirus, Dm, Dmitri Lytov, Infovarius, Jeka3000, Kartmen, Maxal, Maxim Razin, Melberg, Mercury, MoiraMoira, Morpheios Melas, NORWICH, Nikita Borisov, Obersache, Okras, Oud, Peni, Prilutsky, Qweedsa, Sa144, Sa145, Saluton, Sergei, Serguey Kn, Shogiru, Swix, Tinedel, Tockman, Usa, Vladislav, Vantala, WebCite Archiver, Wind, Zwycieszca, Zzayats, Бесполозный, Зигфрид Звездин, Маховик, Морозов Михаил, 88 анонимных правок

Бриск *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=19267962> *Редакторы:* Candid, Infovarius, Jeka3000, Selezian, Victoria, Влад дэ Юрьев, Голем, 2 анонимных правок

Бура (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63680432> *Редакторы:* Alex Smotrov, Arbnos, EvgenyGenkin, Flomru, HuXTUS, Infovarius, Jeka3000, JenVan, Kurochka, Loyna, Maks-Line, Maxim Razin, Maximamax, Morpheios Melas, OneLittleMouse, Pianist, Prilutsky, Schrike, Serebr, Sergei, Sergey kudryavtsev, Tretyak, Vadgt, Yms, ВиКо, Иван Прихно, Морозов Михаил, 55 анонимных правок

Ва-банк *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62239321> *Редакторы:* BeautifulFlying, Int ft, Kink, Master Shadow, Мупуks, Rokur, Romanbars, TarzanASG, Visu, W.-Wanderer1, Winterheart, Влад дэ Юрьев, 9 анонимных правок

Верю не верю *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60207720> *Редакторы:* Arbnos, Cantor, David.s.kats, Infovarius, Paginazero, Sedan128, VAP+VYK, Влад дэ Юрьев, РобоСтася, Эвис, 25 анонимных правок

Вист (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62162705> *Редакторы:* Al Silonov, Alex Smotrov, Borodun, Christina Bedina, DzedMaroz, Invitro, Kerayako, OneLittleMouse, Sealle, Tretyak, Влад дэ Юрьев, 11 анонимных правок

Деберц *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63787834> *Редакторы:* Ahernar, Arbnos, FeatZima, Fringset, Glovacki, Infovarius, Jeka3000, Klabor74, Kontrbas, Kurochka, Leadoff, Maks-Line, Ole Fjorten, Peni, Polunochitsa, Qwerty 082, Sealle, Vald, Vanuan, Ботильда, Морозов Михаил, РобоСтася, Сергей Олегович, Шнапс, 106 анонимных правок

Девятка (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64021894> *Редакторы:* Arbnos, Dmitry Fomin, Dreamer.mas, КМВ1976, Leonid Golovin, Morpheios Melas, Pkyukov, Tretyak, Vow, Y.zenchenko, Влад дэ Юрьев, 標誌, 3 анонимных правок

Джокер (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64201086> *Редакторы:* Chath, Datobaha, Fotisgrek, Infovarius, Sealle, Shogiru, Urumov, XenonX3, Хузман, Zefs61, Морозов Михаил, Четыре тильды, 39 анонимных правок

Домино (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64201281> *Редакторы:* Arbnos, Aschon, Bunker by, Mashiah Davidson, Peni, Tretyak, Vow, Голем, Изумруд, 6 анонимных правок

Дурак (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64224861> *Редакторы:* 1640max, A5b, AK46, AKuHAK, Alex Bulat, Alex Smotrov, Amherst99, Antenor81, Aquihost Workstation Master, Arbnos, Arcasarca, Вассу, Bff, Black-busel, Cesc, Changall, Dencher, Dreamer.mas, Durbetsel, Eaeftremov, Ejamai, EvgenyGenkin, Fatal exception, FlankerFF, GAndy, GlazAlmaz, Green fr, Gruzd, Infovarius, Jazz, Jeka3000, Kink, Knyaz-1988, Kudobi, Kurgan45RUS, Kurochka, Lota, Malbakov Korkem Shamshievih, Monedula, Morpheios Melas, Муха Mot, Nikitaturin, Nogin, Nou, Obersache, OneLittleMouse, Petrov Victor, Pliskin, Prilutsky, Qbli2mHd, Raoul NK, Rodney, Saidaziz, Sealle, Sergei, Serguei S. Dukachev, Soul Train, Starless, Steex, Tektonik, Toto, Tovarish2000, Track13, Trilelea, Tsx, Tutaishy, Ufim, VietJava, Vlseger, WART78, Wikifido, Wilder, Żmicier Dzikaiński, Александр Четвертый, Андера, Ботильда, Викидим, ГорныйСинийАллах, Ивановч, Морозов Михаил, Черный Бумер, Четыре тильды, 298 анонимных правок

Золё *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53890056> *Редакторы:* AJZ, Kv75b, Saidaziz, UncleMartin, Valmin, Голем, МедБрат, 3 анонимных правок

Канаста *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=61903551> *Редакторы:* Суснеавох, Infovarius, Jeka3000, Lyl, Vow, Андра, Голем, 6 анонимных правок

Карточная игра *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62211559> *Редакторы:* AlanNova, Alex Smotrov, Alex Spade, Alexandro74, Altes, AntiKrisT, Arbnos, Aschon, Avtransl, Azzazzely, Changall, David.s.kats, Demokrat, Dethlord, Digr, Dmitry Fomin, Dodonov, Drakosh, Eaeftremov, Egor, Emultia, Fractaler, Green fr, Hq3473, Idot, Infovarius, Ivan Pozdeev, Jeka3000, Jupiter, Karpenko gleb, Kerayako, Klemen Kocjancic, Knivy, Leotsarev, Lite, Lunarian, Massarkasch, Maxal, Maxim Razin, Maximamax, Mikv1, Morpheios Melas, Mykola Granovskiy, NBS, NKM, Nejron, Nikopolos, Okras, OneLittleMouse, Panf, Partyzan XXI, Prilutsky, Qkowlaw, Repovesi, RusRec13, Santey, Serg pnz, Solon, Трүүvikky, Visu, Vlad2000Plus, Vladromanenko, Wasil, Webteach2, Wikiaris, Ximeric, ZedPol, Zmier, Żmicier Dzikaiński, Александр Сигачёв, Анатолич1, Влад дэ Юрьев, Здравствуйте!, Изумруд, Парфений, СашаРу, Юлия 70, 103 анонимных правок

Карточная масть *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58737460> *Редакторы:* Alex Spade, Alex Ve, AntiKrisT, Aquihost Workstation Master, BattlePeasant, Cherviakoff, CommonsDelinker, Grv87, Jari Tezz, Leksey, Raoul NK, Sasha1024, StanTRC, Trilelea, VAP+VYK, Аарон Мартиштейн, Артур Коровкин, Ботильда, Лев Дубовой, 24 анонимных правок

Карточные игры со взятками *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63930614> *Редакторы:* Annulen, Dethlord, Dmitry Fomin, Drakosh, Mikhail Ryazanov, Phd ru, Saidaziz, UncleMartin, Valmin, Сорахеку, 3 анонимных правок

Кинг (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53351004> *Редакторы:* Egor, Fotisgrek, Infovarius, Jeka3000, MAEfimov, Mashiah Davidson, Okras, Vow, WolfDW, 24 анонимных правок

Козёл (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63880891> *Редакторы:* Alex Smotrov, ArtTrapeza, Atanasius, Dulat K, Gandvik, INS Pirat, Innokenty, KVK2005, MUR, Rartat, Repovesi, Tretyak, U-leo, Worobiew, Синдар, 47 анонимных правок

Кончинка (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58890957> *Редакторы:* Aschon, Goodvint, Selezian, Tretyak, Valdis72, Victoria, ZedPol, Голем, 3 анонимных правок

Крибежд *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53294327> *Редакторы:* IVB, Infovarius, Jeka3000, Vow, Симуран, Фаренгейто, 8 анонимных правок

Кункен *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53487142> *Редакторы:* Ante, Asmirn, Netelo, S.Snihur, Skydrinker, WebCite Archiver, 3 анонимных правок

Лесенка (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=48522622> *Редакторы:* Aschon, ZedPol, А.Марков, Доктор Хаос, 2 анонимных правок

Мавр (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64206417> *Редакторы:* Annchovy, Arbnos, Aschon, Raixx, SADM, Schekinov Alexey Victorovich, Андрей Фаридович, Изумруд, Юкатан, 9 анонимных правок

Макао (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=35330444> *Редакторы:* Candid, Cheops, Infovarius, Tretyak, Zolumov, Андрей Фаридович, Голем, Темеров Олег, 9 анонимных правок

Мафия (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64311714> *Редакторы:* A.I., ADDvokat, Alex Smotrov, Alex Spade, Alex717, Alexei Kouprianov, Amadur, Amatory112, Andrei G Kustov, Andrew dobrovol'sky, Anegin N, Artem Naluzhnyy, Asper.ru, August BllizzarD, Batareikin, Bezik, Borealis55, Bratevsky, Bss, Changall, Charmbook, Cinemantique, DR, David.s.kats, Deerstop, Desaz, Dnikitin, Don Alessandro, Drakosh, Drakosha999, El-chupanebrej, Erjemin, Exxxxxcel, Fauust, FearChild, Filwag, Fnaq, Fortezza, Freezeman, FunPrazdnik, Grain, Grey horse, Gromolyak, Handex3, Heller2007, Hq3473, I1481, INSAR, Ilana, Infovarius, Jack who built the house, Jeron, KAMAZOFF, Kalinin Nikita, Kobac, Komap, Kostickov, Kozolup, La Vitta, Lemon Tree, LeopardikFC, Lezhik, Lloid69, Loriet, Lupus-sapiens, Mafclub, Mafiabaga, Maks Stirlitz, Markusminsk, Mercury, Mikle Zaborov, Mister SER, Mitrius, Mongelt, Mosewich, Mts007, Muhammetgeldi93, Nad.Chel, Niklem, Njammjam.b, Obersachse, OckhamTheFox, Oloddin, OneLittleMouse, Partyzan XXI, Pavlodarez, Prankster-d, R5ha, Rave, Rero, Rex, Rustam-kot, S8o22, Sasha I, Satyavant, Sergey Alexeyev, Sergey WereWolf, Shockwave, Sikon, Sopna, Spy1986, Starless, Sterhel, Structor, Svetlyak9221, Teferincub, Tockman, Track13, UNV, UnTau, UncleMartin, V0d01ey, VPIousnine, VartLoccur, Verter2, Visnent Yason, Visible Light, Vizu, Vladimir Solovjev, Vlas, Voyt2007, Wind, Winterheart, Wonder37, Yuri.baranov, ZWitCh, Zac Allan, Zainaida Prokofievna, А.Минас, Акутагава, Александр Сигачёв, Алексер, Ботильда, Вдовин Никита, Дмитрий 1515, Дружина, Знаок лучший, Ив-Байдары, Илья Ягодинский, Рулин, Стас Геннадьев, Степан Семенуха, Табуретка, Тчк, Фил Вечеровский, Четыре тильды, 498 анонимных правок

Мус (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54648777> *Редакторы:* Dmitry89, Elfi4ka, Tretyak, МедБрат, Сидик из ПТУ

Мушка (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62311280> *Редакторы:* Dulat K, Tatewaki, Парфений, РобоСтася

Очко (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63445669> *Редакторы:* Antonov86, Arbnos, Aspotashev, Barracoan, Divine Moments Of Truth, Dmitry Fomin, Drakosha999, Eagle-0, El-chupanebrej, Fatal exception, Fractaler, Infovarius, Kink, Maximamax, Morpheios Melas, OneLittleMouse, Rambalac, Raoul NK, Sust, Tretyak, Variag57, Wasil, Wladimir 777, Yzb, Андерс фон Гринбергс, Георгий Суворов, 36 анонимных правок

Пики (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=62968892> *Редакторы:* Dreikhem, Fameowner, Sealle, Tretyak, РобоСтася, 5 анонимных правок

Пиночо *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63448464> *Редакторы:* Aschon, Cherttod, Ghuron, Lvova, Valdis72, WindEwriX, РобоСтася, 3 анонимных правок

Покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64192701> *Редакторы:* 0Nasty880, 0x696e6f78, 100WMM, A.I., A5b, Abender, Al Silonov, Alex Bulat, Alex Smotrov, AlexanderKraeved, Almightydrews, Altes, AndyVolykhov, Angstream555, Anjey, AntiKrisT, Anton Diaz, Arbnos, ArturZaratustra, Aschon, Asmirn, BLOoD RaVeN, Bakli, BasicXP, Bezik, Bom3uk, Butko, Carn, Casinos, Centurion198, Ckazochnic, Claymore, Czsk, DDSka, DR, Deerhunter, Deerstop, Derr84, Dmitriy V. Popov, Dnikitin, EagleRussia, El-chupanebrej, Emulita, Euxgeno, EvgenyGenkin, Fatal exception, GoWest, Goplay1, Gosh, GospodinDark, Greenmile666, GreyMag, Grigorio371, Ilyan, Incraaack, Infovarius, Inviz, Jaroslavleff, Jazz, JenVan, Jurikent, KARE, KOHB, Kaplan, Kink, Klip game, Koenigsegg, KostikBigOne, Kosyan, Kovalev3000, Kurochka, Lrv, Maddiller, MarkShishkin, Marked-One, Mashiah Davidson, MaxSem, Messert, Michaello, Mitrius, Morpheios Melas, Musicien, NBS, NKM, Nikiforov, Noplz, Nr9, Obersachse, OckhamTheFox, OneLittleMouse, Papushin, Pareiro, Peni, Petrov Victor, Pigmeich, Ppa80, Prilutsky, Provincial, Putnik, Qkowlew, Redboston, RoadTrain, Ronaldo2010, Roxis, Saint Johann, Sandro.dp.ua, Schekinov Alexey Victorovich, Schooller, Screenwriter, Silveryinn, SirReal, SirZ, Skydrinker, Slesarenko, Soprof, Sportsmen., Sspeik, Starless, Stas1995, Statik, Swjatoj, Targeting, Team55, Tirthika, Tockman, Tolkachev I., Tomahiv, Tomich, Tregorn, VMcL, Vedia, Vertex, Vitaly87, Vlad2000Plus, Vlom, Vs64vs, WebCite Archiver, Wikifido, Wind, Xizzzy, YuraK, ZhN, Ziobr, Zmier, Zoe, Zofran, Zooro-Patriot, Александр Самойлик, Алексей Проскурин, Артур Данилов, Атос, Ботильда, Здравствуйте!, Михајло Анђелковић, Морозов Михаил, Наталья Сурикова, Округа, Предводителей Сергей, РоманСузи, Русский нацифист, Сергей Олегович, Степан Семенуха, Фидель22, Шуфель, №231-567, 495 анонимных правок

Полыньяк (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53350614> *Редакторы:* Schekinov Alexey Victorovich, Vow, Хомелка, 2 анонимных правок

Преферанс *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64179366> *Редакторы:* 009b, APL, Ain92, AlekseyP, Alex Bulat, Alex Litovchenko, Alex Ve, AlexFedy, AlexTsar, AlexVinS, Altes, Anrie Nord, Antikon, Avtransl, Batareikin, Begemotv2718, Bob R., Breeder, Butko, Cfeet77, Chekist, Cherviakoff, Cniwxz, CodeMonk, Daniil0299, Dodonov, Dorinem, Dutchman ru, Dutcman, EugeneZelenko, EvgenyGenkin, Exlex, Fatal exception, Fractaler, Green fr, Gremlin666, GvozdiK, Hauh, IgorMagic, Infovarius, Invitro, Ivan Pozdeev, Jeka3000, Kurochka, Lite, Maks-Line, Massarkasch, MaxSem, Maxim Razin, Mercury, Michaello, Mojo, Morpheios Melas, Nifus, Nikiforov, OksanaNedashkivska, OneLittleMouse, PVorobey, Papushin, Peni, Petrov Victor, Pozdneev, Quadro, Raoul NK, Regex, Russkylapot, Saidaziz, Sergei, Sherlock, Shevello, Shogiru, Shura007, Solarapex, Tirthika, Tockman, Track13, UncleMartin, Urod, Vadmamed, Victordk, Ving Grey, Vlad2000Plus, Vvaaddiimm, WebCite Archiver, Wilder, Wind, Yevrowl, Yvitaliy, Zotov, Аврора, Акулов Ярослав, Байкер, Дар Ветер, Иваныч, Морозов Михаил, Телегин, Шнапс, Юлия 70, ЯГЛавбух, 289 анонимных правок

Пьяница (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63624710> *Редакторы:* Alemann, Alexk700i, Arbnos, Demon2901, Dmitry Fomin, Karpenko gleb, Kurgan45RUS, Raoul NK, Sir Shurf, 3 анонимных правок

Рамми *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=54883522> *Редакторы:* Asmirn, Infovarius, Jeka3000, 5 анонимных правок

Русский покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60525066> *Редакторы:* Arbnos, Changall, Fauust, Jack Smitt, Keryuzhko, OneLittleMouse, SEA99, Schekinov Alexey Victorovich, Wikifido, Йо Асакура, РобоСтася, 16 анонимных правок

Сека *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64275571> *Редакторы:* Abolen, Arbnos, Aschon, Dec16, Infovarius, MikSed, StasR, Бронштейн, Водник, 28 анонимных правок

Скат (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=61679364> *Редакторы:* Al Silonov, Alex Spade, Breeder, Cheops, Donnick, Ilich, Infovarius, Jeka3000, Loveless, Obersachse, ZirnIs, Викидим, Здравствуйте!, Степан Семенуха, 8 анонимных правок

Смесь (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64268473> *Редакторы:* AntiKrisT, Aschon, Petrov Victor, 1 анонимных правок

Счастье игрока *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60709556> *Редакторы:* Ghirlandajo

Торговая (карточная игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=32459811> *Редакторы:* Aschon

Трехкарточный покер *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=61616584> *Редакторы:* Arbnos, Changall, RussianSpy, SEA99, Дима Г, 1 анонимных правок

Труко *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53649207> *Редакторы:* Abarmot, Chath, Structor, Vs64vs, Деллацан, 1 анонимных правок

Тысяча (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63310064> *Редакторы:* Aklab, Alex Smotrov, Andshel, Chamie, Cherckes, Cherepashka-Sun, Dmitry Fomin, Grand, INSAR, Пуя78, Infovarius, Ivangricenko, Jeka3000, Klerikov, Krof, Kudobi, MrLexandr, Nbr, Nimetu, Pasha20d00, Pavel.r, Peni, Soy Antonio de Ekb, Trilelea, UncleMartin, Андрей Фаридович, Владимир Шелягин, Голем, Морозов Михаил, Свободный Художник, ШГрих, 226 анонимных правок

Уно *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=64292832> *Редакторы:* 1640max, Akim Dubrow, Alex Smotrov, Alexxsun, Arbnos, Betakiller, Bierce, Dmitry Fomin, Green fr, IRio14, Iamfullofspam, Infovarius, Karachun, Maximos, Mihaild, MoiraMoira, Monica Rosu, Pasteurizer, Shogiru, Schafer, Sskz, Tretyak, UncleMartin, Veinarde, Wiki13, Николай Проскурин, РобоСтася, 101 анонимных правок

Ута-карута *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=60325542> *Редакторы:* Bomzhik, David.s.kats, Dmitrismirov, Kf8, Shogiru, Skab, Structor, 9 анонимных правок

Фараон (игра) *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63776400> *Редакторы:* Animal-wiki, Apashenko, Arbnos, Cherurbino, Dmitry Fomin, Ghirlandajo, Gnivic, Infovarius, Lvova, Qkowlew, Structor, Tretyak, Zeven gedachten, Ботильда, Шуфель, 12 анонимных правок

Французское таро *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=57014655> *Редакторы:* Aleh Zhlutka, CommonsDelinker, DenisKrivosheev, Infovarius, Kyubi, WebCite Archiver, Wikidit2012a, Барсаман, РобоСтася, 9 анонимных правок

Червы *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=63865969> *Редакторы:* АКА MBG, Alex Spade, Bechamel, Canwolf, Gruznov, Mercury, Morpheios Melas, NewXardas, Starless, Tiberius, Trilelea, VAP+VYK, Артур Коровкин, Ликка, Тара-Амингу, Учаснер, 14 анонимных правок

Шафкопф *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=53783425> *Редакторы:* Apatzi, Michgrig, Nut meg, Obersachse, Tolkachev I., Влад дэ Юр'ев, Даниил Трепалин, МедБрат

Шестьдесят шесть *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=59779147> *Редакторы:* АРТЕМ, Alexandr Matsakov, Infovarius, Jeka3000, Koenigsegg, Makakaaaa, Wind, Голем, 11 анонимных правок

Экарте *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?oldid=58580614> *Редакторы:* Arbnos, Aschon, GlaDooo, Пыя Mauter, Infovarius, Kerayako, OneLittleMouse, Selezian, Голем, Переход Артур, 5 анонимных правок

Источники, лицензии и редакторы изображений

- File:Take 6.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Take_6.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Chanwy3
- Файл:6 nimmt!.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:6_nimmt!.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Редакторы:* User:Muu-karhu
- Файл:KB-1 в генералах.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:KB-1 в генералах.jpg> *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Редакторы:* User:Rostislav Buddha
- Файл:Blackjack game example.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Blackjack_game_example.JPG *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* Dice yo11, Roke, Tintazul, Yonatanh, 9 анонимных правок
- Файл:Bridge declarer.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bridge_declarer.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Original uploader was TerriersFan at en.wikipedia
- Файл:Bridge boards box.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bridge_boards_box.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution 2.5 *Редакторы:* Klaus Köpplinger (коерпиК)
- Файл:Whist marker.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Whist_marker.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Charles Goodall
- Файл:Regular Durak.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Regular_Durak.JPG *Лицензия:* Attribution *Редакторы:* שגלגלגל;gellerj. Original uploader was Gellerj at he.wikipedia
- Файл:Durak.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Durak.jpg> *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0 *Редакторы:* Iste Praetor
- Файл:Sheepshead Card Game.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Sheepshead_Card_Game.JPG *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Krenakarore
- Файл:Canasta.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Canasta.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Original uploader was Roland Scheicher at de.wikipedia
- Файл:Paul Cézanne, Les joueurs de carte (1892-95).jpg** *Источник:* [http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Paul_Cézanne,_Les_joueurs_de_carte_\(1892-95\).jpg](http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Paul_Cézanne,_Les_joueurs_de_carte_(1892-95).jpg) *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* AndreasPraefcke, Avatar, Coldcreation, Ham, Luestling, Mattes, Olivier, Rlbberlin, Wmpearl, Wst, 1 анонимных правок
- Файл:Колчакovsky за карточной игрой.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Колчакovsky за карточной игрой.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Alexander Shatulina, Infovarius, Vizu
- Файл:French suits.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:French_suits.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:Set of playing cards 52.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Set_of_playing_cards_52.JPG *Лицензия:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Редакторы:* 17177, Docu, Menchi, Mysid, 6 анонимных правок
- Файл:Bay herz.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bay_herz.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Infanf
- Файл:Bay schellen.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bay_schellen.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Infanf
- Файл:Bay eichel.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bay_eichel.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Infanf
- Файл:Bay gras.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bay_gras.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Infanf
- Файл:RosendeutschschweizerBlatt.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:RosendeutschschweizerBlatt.svg> *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 3.0,2.5,2.0,1.0 *Редакторы:* Kilom691
- Файл:SchellendeutschschweizerBlatt.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SchellendeutschschweizerBlatt.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:EichelndutschschweizerBlatt.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:EichelndutschschweizerBlatt.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:SchiltendeutschschweizerBlatt.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SchiltendeutschschweizerBlatt.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Suit Coppe.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Suit_Coppe.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:Suit Denari.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Suit_Denari.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:Suit Bastoni.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Suit_Bastoni.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:Suit Spade.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Suit_Spade.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:Seme coppe carte spagnole.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_coppe_carte_spagnole.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme denari carte spagnole.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_denari_carte_spagnole.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme bastoni carte spagnole.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_bastoni_carte_spagnole.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme spade carte spagnole.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_spade_carte_spagnole.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme coppe carte bergamasche.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_coppe_carte_bergamasche.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme denari carte bergamasche.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_denari_carte_bergamasche.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme bastoni carte bergamasche.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_bastoni_carte_bergamasche.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Seme spade carte bergamasche.svg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Seme_spade_carte_bergamasche.svg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Florixc
- Файл:Belote-exemple1-9.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Belote-exemple1-9.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* perso
- Файл:Belote-exemple2-9.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Belote-exemple2-9.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* perso
- Файл:120-hole cribbage board.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:120-hole_cribbage_board.jpg *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* Doremifaso, Magnus Manske, ~Рyб
- Файл:Mafia.gif** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Mafia.gif> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Bss, NKM, Panther
- Файл:Kif 4139.jpg** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Kif_4139.jpg *Лицензия:* неизвестно *Редакторы:* -
- File:Bastos Three spanishdeck.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bastos_Three_spanishdeck.JPG *Лицензия:* Creative Commons Attribution 3.0 *Редакторы:* GDuven at en.wikipedia
- Файл:Symbole-es.png** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Symbole-es.png> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* 3247's Image Wizard, Bayo, EDUCA33E, Edward Z. Yang, Shazz, Tobias Conradi, Zantastik
- Файл:Holdem.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Holdem.jpg> *Лицензия:* Creative Commons Attribution 2.5 *Редакторы:* Todd Klassy
- Файл:Poker-hands RU.png** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Poker-hands_RU.png *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.5 *Редакторы:* Poker-hands.png; Nesikeik derivative work: BLOOD RaVeN (talk)
- Файл:Full houses in poker.JPG** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Full_houses_in_poker.JPG *Лицензия:* Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported *Редакторы:* 17177, FML, Javierme
- Файл:Преферанс.jpg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Преферанс.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Butko, Inquisitor, Olivier, Shakko
- Файл:Preferans pulya.png** *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Preferans_pulya.png *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Ivan Pozdeev, Saidaziz
- Файл:SuitDiamonds.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitDiamonds.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:SuitHearts.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitHearts.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Nicu Buculei, edited by User:DieBuche
- Файл:SuitSpades.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitSpades.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:SuitClubs.svg** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitClubs.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r
- Файл:schellen1.gif** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Schellen1.gif> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Uploaded by Mkogler on De-Wikipedia
- Файл:herz1.gif** *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Herz1.gif> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Uploaded by Mkogler on De-Wikipedia

Файл:laub1.gif *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Laub1.gif> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Uploaded by Mkogler on De-Wikipedia

Файл:eichel1.gif *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Eichel1.gif> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Uploaded by Mkogler on De-Wikipedia

Файл:SuitDiamonds4colors.svg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitDiamonds4colors.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r

Файл:SuitSpades4colors.svg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:SuitSpades4colors.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* F l a n k e r

File:Bad Pyrmont Zweyte Ansicht der Promenade.jpg *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Bad_Pyrmont_Zweyte_Ansicht_der_Promenade.jpg *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* AndreasPraefcke, FA2010, Fluffystar

File:Lady-Godinas-Route-Gillray.jpeg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Lady-Godinas-Route-Gillray.jpeg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Anne97432, Docu, Ecummenic, Eubulides, Infrogmaton, Kilom691, Mattes, Pierpaol, Shakko

Файл:Uno.jpg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Uno.jpg> *Лицензия:* GNU Free Documentation License *Редакторы:* Beao, Cburnett, Differ, Kintetsubuffalo, Klutzy, Oden

File:UNO cards deck.svg *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:UNO_cards_deck.svg *Лицензия:* Creative Commons Zero *Редакторы:* User:Dmitry Fomin

Файл:Baraja de UNO.JPG *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Baraja_de_UNO.JPG *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Elwikipedista, GangstaEB, Howcheng, Jafeluv, Kokoо, 3 анонимных правок

Файл:commons-logo.svg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Commons-logo.svg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* SVG version was created by User:Grunt and cleaned up by 3247, based on the earlier PNG version, created by Reidab.

File:Karuta duo kana-waka.jpg *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Karuta_duo_kana-waka.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Редакторы:* Ceridwen

File:Karuta kana.jpg *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Karuta_kana.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Редакторы:* Ceridwen

File:Karuta waka.jpg *Источник:* http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Karuta_waka.jpg *Лицензия:* Creative Commons Attribution-Sharealike 2.0 *Редакторы:* Ceridwen

File:Farolayout.jpg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Farolayout.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Walter Nelson

Файл:Schafkopf.jpg *Источник:* <http://ru.wikipedia.org/w/index.php?title=Файл:Schafkopf.jpg> *Лицензия:* Public Domain *Редакторы:* Mike Schilli. Original uploader was MikeSchilli at de.wikipedia

Лицензия

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0
[//creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/)
