

ИГРЫ

С.М. Тарасов

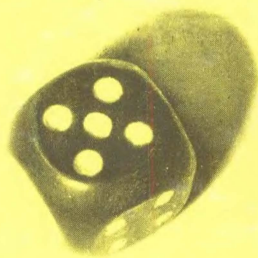
С.П. Попов

ДЛЯ ВСЕХ

АЗАРТНЫЕ



И НЕАЗАРТНЫЕ



С.М.Тарасов, С.П.Попов

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ

АЗАРТНЫЕ
И НЕАЗАРТНЫЕ



Москва
ПРОФИЗДАТ
1991

Т57 Тарасов С., Попов С.
Игры для всех: Азартные и неазартные. — М.: Профиздат, 1991. — 240 с.

5 р.

В книге читатель найдет описание широко известных и менее известных картяных игр (преферанс, скат, канаста и др.), в том числе игр для родителей с детьми. Приведены различные варианты игр в домино, шашки, со спичками, монетами, фишками. Большой интерес представляют игры на доске с костями (триктрак, пахиси, го) и в кости (два варианта покера), оригинальный вариант американской экономической игры «Монополия». Богато представлены пасьянсы («Екатерина Великая», «Паганини», «Ворожба» и др.), фокусы с картами, игральными костями и домино.

Для широкого круга читателей.

Т 4404000000—209 КБ—25—30—91 ББК 74.100.57
081(02)—91

ISBN 5—255—00548—7

ИГРЫ УКРАШАЮТ НАШУ ЖИЗНЬ

Игры сопровождают нас с детства до глубокой старости, давая выход чувству азарта и жажде соперничества. Дети играют в «классики», классики — в рулетку, военные — в маневры, будущие бизнесмены — в «Монополию», а римские солдаты, по легенде, играли в кости на одежду распятого на кресте.

Играя, ребенок познает мир. Прятки для маленьких жителей пещер не более чем репетиция основных ролей будущих взрослых троглодитов — жертв и охотников. Игра в «классики» приучает не спотыкаться и занимать нужные клетки и экологические ниши. Игровые тренажеры могут принимать любой вид — от осязаемого физического до умозрительно-мировоззренческого, так что не каждый догадается, что очередная игровая модель действительности тоже тренажер.

Связь игры с жизнью неразрывна, а граница между ними довольно неустойчива. Игры для взрослых — военные маневры — проводятся вполне серьезно и стоят кому карьеры, а кому и головы. Наши дети, играя в «папы-мамы» или «дочки-матери», заранее примеряют на себя маски взрослых, подчас слишком поспешно переходя от игры к жизни.

Игра в отличие от уроков всегда включает элементы импровизации, творчества. Можно предположить, что колесо придумали дети, играя, а уже потом взрослые приспособили его для телеги, потому что так просто изобрести колесо бессмысленно, а в игре это вполне естественно.

Кроме творческого инстинкта, игра тренирует эмоции и вырабатывает ряд качеств, необходимых личности, так сказать, вне игрового поля. Она учит выигрывать, направляя всю силу воли и умения и преодолевая конкуренцию, причем настоящий игрок воспринимает выигрыш без злорадства и неприличного ликования. Игра же учит проигрывать, не впадая в панику или отчаяние и не теряя веры в себя. Настоящий игрок не падает духом и сохра-

пняет спокойствие в трудные моменты, а если переживает проигрыш, то делает это с достоинством и юмором. Настоящий игрок не будет заглядывать в карты соседа и «способствовать» своему счастью. Настоящий игрок скорее проиграет, чем нарушит правила, — в жизни это называется честностью и принципиальностью.

У наших предков, правда, было еще одно качество, которое проявлялось не только в жизни, но и в игре и считалось наиглавнейшим. Так, некоторые авторы еще в 1826 году сетовали на то, что законы карточные многим известны лучше, чем гражданские, «и так свято исполняются, что нарушить их, передко значит потерять честь» (Собрание карточных раскладок, известных под названием гранд-насиансов, усердно посвящаемое всем деловым людям. М., 1826. С. 12).

Кстати, современные авторы, анализируя состояние нашего общества, высказывают предположение, что одной из причин его теперешнего кризиса является, выражаясь по-старинному, «потерька чести», чему начало было положено еще при Николае I (Гумилев Л., Паченко А. Чтобы свеча не погасла. Л., 1990. С. 118). Но оставим эти рассуждения для другой книги, хотя и понадемся на то, что читатель хоть ненадолго задумается над сказанным.

Не только шахматы — парды и домино, карты и многочисленные электронные игры обучают логически мыслить и тренируют память. И любая игра, даже не очень замысловатая, может стать антистрессовым тренажером, значение которого трудно переоценить. Проигрывая символические очки или доступные суммы, смешав карты после неудавшегося пасьянса, игрок получает прививку от более крупных и болезненных проигрышей на извилистой жизненной тропе. Даже гадание с его ярмарочным набором трефовых королей, «казенных домов», «пустых хлопот» и «ударов» создает настроение ожидания чего-то достаточно туманного, но лучшего, чем то, что есть в действительности, и это очень важно, особенно для молодых «бубновых дам».

Существуют, конечно, азартные игры, в которых больше азарта, чем игры. Они приносят безусловный вред играющим, кроме тех, кто профессионально выигрывает.

В азартные игры в царствование Екатерины Великой играли даже при дворе, а оттуда они распространились во всем обществе. Энгельгардт утверждал, что, хотя азартные игры были запрещены законом, правительство смот-

рело на них сквозь пальцы. Однако императрица преследовала нечестных игроков. Так, письмом от 7 августа 1795 года к московскому главнокомандующему Измайлову она предписывала: «Коллежских ассессоров; Иевлева и Малимонова, секунд-майора Роштейна, подпоручика Волжина и секретаря Попова за нечистую игру сослать в уездные города Вологодской и Вятской губерний, под присмотр городничих, и внесе притом имена их в публичные ведомости, дабы всяк от обмана их остерегался».

У Волжипа было отобрано векселей, ломбардных билетов и закладных на 159 тысяч рублей и, кроме того, множество золотых и бриллиантовых вещей. Все эти богатства приказано было «яко стяжение, неправедным образом снисканное и ему не принадлежащее, отдать в приказ общественного призрения Московской губернии на употребления полезные и богоугодные» (Пыляев М. И. Старая Москва. М., 1990. С. 153).

Можно осуждать азарт, запрещать игры и не упоминать про них в книгах или клеймить по телевидению, и все равно у пресловутых «наперсточников» будет толпиться народ. В конце концов даже в шахматы иногда играют на деньги. Поэтому некоторые азартные игры в данной книге есть. Прямолинейное изгнание дьявола приводит к его появлению в другом обличье — самогон вместо водки или домино и лото вместо карт. Должна быть разумная альтернатива. Для энергии азарта нужен какой-то менее вредный для общества выход, чем буйство на стадионе и вокруг него и подпольная рулетка. И вообще, лучше брать взятки в преферансе, чем в министерстве.

Книга начинается с карточных игр, а не с шахмат, что, может быть, выглядело бы более солидно. Шахмат в ней нет вообще, поскольку существует обширная литература, к которой любители шахмат могут обратиться, а вот любителю домино или нард до сих пор обратиться было не к чему. Правда, в книге есть раздел, посвященный шашкам, но игры в классические шашки описаны кратко (по ним тоже есть учебники) и только для того, чтобы потом познакомить читателя с неклассическими вариантами.

Геродот сообщал, что в карты играли в Мидии в VIII—VII веках до нашей эры. В Европе игральные карты появились в XIV столетии, когда их привезли в Испанию участники крестовых походов. В XVIII веке в

Россию проникли французские игральные карты из Германии, сохранив немецкое название мастей.

Первым в разделе карточных игр стоит преферанс, материал для описания которого предоставил В. А. Шведов. Эта светская карточная игра означает буквально «любимый, отличаемый, пользующийся преимуществом». Вист и винт, имеющие богатые традиции, устоявшиеся правила и определенный карточный ритуал, будут интересны игроку в преферанс, не очень избалованному пособиями. Правила, советы и описания процедур, определенный «карточный кодекс» можно использовать для обогащения арсенала приемов и повышения карточной дисциплины за столом.

Вслед за преферансом (он больше всех других игр за всю историю своего существования подвергался изменениям и добавлениям), старинными коммерческими играми вистом и винтом идет их спортивный родич — бридж, которому в других странах учат в университетах и по которому проводят мировые первенства. Поляки уже побывали в чемпионах мира по бриджу. Появились клубы бриджистов и у нас. Дав краткое описание классического (неспортивного) бриджа, отсылаем полюбивших эту игру к толстым учебникам на иностранных языках. В Польше, кстати, такой издан в двух томах.

За бриджем следует тоже игра мирового класса, с чемпионатами и международными конгрессами, — скат, карьера которой начиналась с солдатской игры. О ее прошлом говорят названия карт: не валет, а унтер, не дама, а обер.

Одна из разновидностей розыгрыша в преферансе — мизер, в котором взятки брать наказуемо, послужила родоначальницей группы игр под общим названием «мизеры» — кинга и других, подобных ему, менее известных. В кинг играют многие, и им будет небезынтересно познакомиться с добрым десятком мизеров: джокерным кингом, кингом с торговлей, полиньяком, «Омнибусом», английским «Черная Мария» (по-нашему, пиковой дамой) и современным «Варьете», очень интересным по процедуре: вариант розыгрыша и разыгрывающие пары определяются в процессе торговли. «Варьете» придумано в 1963 году американским знатоком и «инженером игр» Робертом Эбботом. Он же является автором еще одного варианта кинга — «Метаморфозы», в котором после розыгрыша карты не тасуются, а каждый игрок использует заработанные взятки для следующего розыгрыша (с другими

правилами). Стоит попробовать научиться играть и в эти созданные знатоками своего дела новые игры, завоевавшие место в мировом карточном репертуаре.

В группу включена также игра фантан — часть кинга, которая в ряде стран используется на этапе розыгрыша, приносящего игрокам плюсовые очки, а также имеет самостоятельную ценность.

Вслед за «Варьете» идет игра, стоящая, так сказать, вне группировок: квинтет — английский вариант покера, менее азартная и более вдумчивая игра, чем классический покер, к тому же не требующая непроницаемого «покерного» лица (отсутствует психологический прием блефа) и большой наличности.

Читателю предложены два варианта ремика: ремик пятьсот или ремик бридж (последний предназначен для более чем для двух игроков). Все ремики пользуются популярностью в англоязычных странах, и не зря. У нас хорошо себя зарекомендовал родоначальник ремиков — мексиканский кункен, правда, в нашем варианте столь же похожий на мексиканский, как краковская колбаса на колбасу из Кракова. Особое преимущество его — произвольное число игроков, от двух до пяти, и несложная система подсчета в отличие от преферанса, ската и прочих полуспортивных игр.

Далее приводится канаста — почти международный вариант игры, подогнанный к нашим условиям за счет несущественного упрощения правил, расширяющего возможности подбора партнеров, в том числе случайных, поскольку игра парная. Приводятся также экзотические варианты американизированной канасты — самба и комбо. Далее идет очередной «авторский экземпляр» карточного искусства, made in USA, который называется «Можно?». Можно попробовать и его. Судя по описанию, это очень увлекательная игра.

Удовлетворив спрос на наиболее известные и интеллектуальные игры, раздел представляет их исторических предшественников — пикет, самую древнюю карточную игру, в которой используется колода в 32 листа, и называется она пикетной. Знакомые не с историей, а с преферансом называют ее преферансной.

Любопытна история связи этой игры с жизнью и искусством. В XVII веке французский король Карл VII пожелал на одном из своих придворных маскарадов увидеть полную живую колоду карт. По данному знаку в зал вступили четыре валета, за ними показались короли с да-

мами, потом тузы. Остальные карты шли по четыре в ряд. Эти живые карты образовывали квинты и кварты. Длинной вереницей в виде мастей они вытягивались перед публикой, масти живописно перемешивались и составляли затейливые группы и фигуры. Этот маскарадный пикет послужил канвой к пьесе Корнеля «Торжество дам», украшенной также балетом, где главную роль играл Пикет. К кадрили валетов была присоединена кадриль негров, изображавших разные игры: кости, бильярд, кегли и триктрак.

За шикетом в книге следуют крибедж, в который и сейчас играют в Англии, и безик — очень интересная и увлекательная игра XVII века, когда двое могли себе позволить играть шестью колодами. Приводится также адаптированный вариант безика на две колоды и описание двух скромных родственников безика — «Шестьдесят шесть» и «Тысяча».

Из многочисленного класса игр с общим названием «Мушка» в книге есть три игры — классическая мушка, мушка-лентюрлю и рамс. Это довольно простые варианты виста или преферанса, не связанные с большими потерями времени или особым умственным напряжением.

Раздел закрывается азартными играми: макао, двадцать одно (вариант очка), баккара и тринадцать. Эти игры не требуют глубокомысленных соображений и большого искусства, может быть, именно поэтому в них можно крупно проиграть.

Во втором разделе представлены пасьянсы: игры для двух и одного человека, зато на любой вкус.

Еще в XVII веке, раскладывая карты для ворожбы — гадания, многие люди увлекались чистым искусством составления хитроумных карточных конфигураций, упорядоченных последовательностей, — увлекательной игрой, где твой противник — судьба, отраженная в неблагоприятном раскладе карт. Победа в этой игре — пасьянс сходится из хаоса возникает порядок.

Первая книга с описанием пасьянсов вышла в Лондоне в 1784 году. В те времена пасьянсы были популярны в среде придворных дам и на другом конце общества — у тюремных узников, также имевших много свободного времени.

В России пасьянсы появились после наполеоновского нашествия, о чем можно догадаться по названиям: «Гробница Наполеона», «Наполеон» и даже «Святая Елена». В 1826 году в Москве вышла книга «Собрание

карточных раскладок, известных под названием «гранд-пасьянсов, усердно посвящаемое всем деловым людям». Она сообщала читающей публике: «Книга сия имеет особливость представить вам гадание без всякого суеверия; занятие в карты без выигрыша. Таковые достоинства действительно имеет способ убивать время раскладыванием карт. Онный весьма различествует от обыкновенного способа узнавать по картам будущее. Здесь шестерка не означает дороги, туз червонный любовного письма, виштовый заступ и тому подобного, но все карты принимаются просто за то, что они есть. Способ сей весьма давно известен, и к утешению вашему скажу, что в употреблении до сего времени был исключительно между дворянами и даже знатными, чему доказательством служит французское его название *Grande Patience*, в переводе «*большое терпение*».

В нашей книге представлены пасьянсы для всех слоев населения, причем не только для одного человека с двумя полными и одной полной или неполной колодами карт, но и для двух человек.

Заканчивает раздел пасьянс «Ворожба». Поскольку все пасьянсы произошли из карточного расклада, он как бы заканчивает картинную галерею портретом далекого предка. Включив под благовидным предлогом в число игр элемент гадания, мы постарались доставить удовольствие идеалистически настроенным читательницам.

Следующий раздел посвящен прикладной футурологии. Способов гадания есть великое множество, например на кофейной гуще, на бобах, на птичьих внутренностях, гадальных кубиках, на гранях которых вместо цифр-точек — очков нанесены предсказания или советы. Такой кубик, найденный в 1848 году в Тоскане, с надписями этрусскими буквами помог Григорию Туберту впервые в мире расшифровать загадочный этрусский алфавит.

На гранях «тосканских костей» вместо очков были начертаны шесть слов. Ученые решили, что здесь написаны числа. Григорий Туберт предположил, что на кубиках написаны... древнегреческие слова, но этрусским алфавитом. Он сопоставил этрусские надписи с языком греков. Надписи идентифицировались со следующими словами: война, буря, хитри, иди, жертвуй, остановись.

Но далеко не всегда гадание приводит к серьезным научным открытиям. В Древнем Риме жрецы, толковавшие волю богов по полету и крику птиц, назывались ав-

гурами. Их современник Марк Туллий Цицерон в своей книге «О гадании» рассказывает, что, обманывая веривших в их предсказания, авгуры при встрече друг с другом едва удерживались от смеха. Отсюда появилось выражение «улыбка авгура», означающее сознательное введение в заблуждение других и насмешку над ними.

Однако далеко не всегда предсказания вызывают улыбку. Сегодня мы с изумлением констатируем, что знаменитый французский астролог XVI века Мишель Нострадамус предвидел не только технические открытия нашего столетия — подводные лодки, самолеты, водородную бомбу, но и французскую и русскую революции, а также появление на мировой политической арене таких политических деятелей, как Наполеон, Ленин, Сталин, Гитлер, Муссолини и др. Пророчества Нострадамуса охватывают огромный период человеческой истории — с 1555 по 3797 год.

Книга предсказаний Мишеля Нострадамуса «Центурии», в которую входят пророческие катрены — ребусы, чей смысл становится понятным только тогда, когда описываемые события уже произошли, сегодня в мире пользуется большой популярностью. Во Франции она разошлась миллионным тиражом.

В XVIII веке в России описания гаданий распространялись с помощью лубочных сборников «Оракул царя Соломона» и «Ворожея». На первой странице «Оракула царя Соломона» была изображена человеческая голова с кругом. Гадали, бросая в круг шарик из воска или хлебного мякиша.

Особенно был известен «Оракул Мартына Задеки». Первое издание этого «Оракула», переведенное с немецкого языка, опубликовано в Москве в 1814 году. Именно он помогал Татьяне Лариной толковать приметы.

Рассматривая гадания как повод для развития воображения, как развлечение, в разделе «Улыбка авгура, или прикладная футурология», авторы представляют несколько вариантов гаданий на картах, в частности с костями, цыганскими и гадальными картами. Являясь закоренелыми материалистами, авторы не берут на себя смелость повести, страждущих оккультными дорогами в глубины мистицизма, а просто предлагают использовать возможность, проиграв неизвестные комбинации, подготовиться к стрессовым ситуациям в будущем.

Следующий раздел книги называется «Игры для родителей с детьми». Критерием подбора игр была их от-

носительная простота, позволяющая освоить ее правила участникам разного возраста, произвольное количество игроков и сравнительно короткий цикл. Среди них элементарный тренинг для будущих преферансистов «Ап энд дауп», а также проверенные в детстве нашими прабабушками и прадедушками «Карточная лотерея», «Лотерея-лото» и другие веселые детские игры.

Многие матери боятся давать детям карты в руки из опасения развить в них страсть к этому, как они считают, опасному развлечению. Это ошибочно, потому что карты такая же игра, как лото, морской бой (кстати, морской бой представлен в разделе несколькими вариантами), домино, точки, кости и пр. Повторяем, во всех играх человеком управляет интерес, и страсть к выигрышу может овладеть им везде.

Автор книги «Русский карточный игрок», изданной в Санкт-Петербурге в 1880 году, В. Бахирев утверждал: «Игра в карты родителей с детьми — очень полезная для развития молодого ума гимнастика, как полезна для него любая умственная работа, пробуждающая сметливость и расчетливость».

В наше рыночное время потребность в предприимчивых, сметливых и по-хорошему расчетливых людях очень велика. Надеемся, что предлагаемые родителям с детьми развлечения помогут хоть отчасти развить у них необходимые качества.

В пятом разделе представлена такая новая «область развлекательного знания», как фокусы с картами, домино и игральными костями.

Шестой раздел посвящен домино. Так же как и с пашками, мы не описываем известные всем варианты, а стараемся дать пищу для ума любознательным игрокам, которые горят желанием изведать границы человеческих возможностей. Приводится восемь видов игры, внешне похожих на отечественного «козла», но даже первый традиционный вариант не похож на него внутренне. Там нет даже «рыбы», но есть о чем подумать, да и считать все время приходится. Те, у кого большой обеденный перерыв или вынужденный простой, могут попробовать все восемь вариантов.

В конце раздела есть еще три варианта — для тех, кому условия не позволяют играть в карты — нет карт или есть запрет на них. Пуритане в Штатах изобрели доминошные карты — сорок два, бинго и крибедж, чтобы обмануть бдительное око пуританского бога, нетерпимого

к азартным карточным играм. Они будут как бы зеркальным отражением карточного домино — фантана, описанного в первом разделе.

В седьмом разделе — «Шашки» — после краткого описания традиционного варианта приводятся менее известные или совсем неизвестные у нас, в том числе американские или турецкие.

В следующем разделе для любителей нардов (а они есть не только на Кавказе и в Средней Азии) описан ряд игр на доске с шашками и костями под общим названием «Триктрак». Любители нардов могут расширить свой кругозор до международного и найти более интересный вариант, например голландский, или остаться при своем. Приведен отечественный вариант (весьма практичный) игры в пахиси на шахматной доске для четырех игроков, легко переводимый в разряд азартных (но не очень), если вносить в банк лепту за каждую сбитую шашку.

Кратко описывается игра го, которую японцы называют самой пленительной игрой в мире. Сущность ее привлекательности заключается в том, что она вся замешена на восточных тайнах, в частности на древней китайской классической «Книге перемен» — «Ицзин». В «Книге перемен» есть 64 гексаграммы, обозначающие, как утверждали древние комментаторы, все основные жизненные ситуации.

Доску для игры го пересекают 19 вертикальных и 19 горизонтальных линий, 361 точка их пересечения представляет собой количество дней одного года, а четыре угла соответствуют четырем временам года. Играя в го, два партнера борются за территорию 181 черным и 180 белыми камнями (шашками, фишками).

Однако прелесть этой игры состоит не только в ее таинственной связи с древним китайским гаданием. Как пишут сами японцы, «го часто называется «искусством гармонии». Поскольку оно является соревнованием за победу между двумя партнерами, эгоцентричный образ мышления часто приводит к самоуничтожению. Нужно все время иметь в виду, что твой партнер выдумывает наилучший ход точно так же, как и ты. Если оба партнера с отличным мастерством сделают все, что возможно, до конца партии, то доска должна быть покрыта черными и белыми камнями в совершенной гармонии. Такая партия будет тождественна превосходному произведению искусства независимо от результата: победы или поражения... Можно сказать, что совершенно серьезно сыгран-

ная партия го воплощает борьбу человека за самый высший идеал» (Го: самая пленительная в мире игра. Токио, 1974. С. 11).

Подобно всем другим спортивным играм го является состязанием за победу над противником, но в конечном счете она сводится к борьбе того или иного партнера с самим собой.

Этот же раздел содержит правила игры в покер на костях с таблицей для ведения счета.

В последнем, девятом, разделе дается подробное описание заокеанской игры «Монополия», переложенной на наши условия. За 20 лет до перестройки интеллигенция играла в эту игру, скуная московские улицы со старыми, только вчера ставшими новыми, названиями — Тверская, Остоженка, Болото, Ордынка и даже Лубянка, акции железных дорог (и не какой-нибудь, а Николаевской, Рязанской и т. д.), «Электрической компании» и тем самым подготавливая себя заблаговременно к грядущей приватизации. Значительно оживляют игру карточки «Шанс», не имеющие аналога в заграничном варианте игры, и «Общественный фонд». При желании вы можете их дополнить своими вариантами с учетом текущего момента.

Сложность описания игр не должна отпугивать читателя. Даже традиционный, всем известный «дурак» в формализованном виде, если его описать в карточных терминах, может показаться неизвестным знатоку. Словом, читайте и начинайте играть с понятливым партнером и вы овладеете любой игрой.

Если какое-либо правило вам не по вкусу или непонятно, отмените его или замените и играйте в свою игру, считая ее авторским экземпляром. Заранее предупреждаем, основываясь на опыте всех игроков, что не обойдется без знатока, который будет вам навязывать свои правила, утверждая, что «так не играют», — во что бы вы ни играли. Относитесь к этому хладнокровно, как настоящий игрок.

I. КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

Член английского клуба, входя и раскланиваясь со знакомыми, спрашивал: «Во что играем нынче, господа?» Ответить на этот вопрос в наши дни можно однозначно: «В „козла” и „дурака”». Правда, «прослойка» играет еще в преферанс.

Бедность отечественного игрового репертуара, а также любовь к игре побудили авторов приступить к разысканию давно забытых и относительно новых отечественных и зарубежных игр, а затем и к адаптации их к современным условиям.

Однако в самом начале работы стало ясно, что при описании применение профессионального жаргона так же необходимо, как и при игре. Без него рассказ становится вялым, а игра теряет свою прелесть. Поэтому мы решили предварить каждый раздел (там, где это необходимо) словарем терминов. В тексте они применяются попеременно с более длинными пояснениями для постепенной адаптации читателя.

Некоторые из жаргонных выражений незаслуженно забыты и не нашли адекватной замены в современном карточном языке. Так, выражение «король червей сам-друг» означает короля червей с еще одной картой той же масти, а французское слово «ренонс» — снос по ошибке не той масти, в которую ходили, или отсутствие какой-то масти.

Пусть читатель сам судит, что более благозвучно. Использование таких терминов в книге способствует лаконичности изложения, к тому же есть надежда, что некоторые из них привьются.

А

А

- ас, туз, карточное обозначение туза. Первая по старшинству карта в масти.

Б

Банк

1) сумма денег, которой распоряжается банккомет (в нее входят его ставка и получаемые с игроков выигрыши) и из которой выплачиваются выигрыши игрокам; 2) открытая колода карт, куда игроки сносят поочередно карты при своем ходе. В ряде игр этот банк берут (канаста, кункен) для образования выкладок. В кункене банк располагается не стопкой, а в одну линию.

Банкомет

- игрок, держащий банк в азартных играх.

Бланка

- одна карта какой-либо масти на руках. В бридже — *синглтон*.

Болван

- несуществующий игрок: в тех играх, в которых обусловлено число игроков (преферанс, вист, винт). При некомплекте игроков играют с болваном, то есть сдают несуществующему игроку карты, которыми распоряжаются игроки по установленным правилам.

Бубны

- третья по порядку масть колоды. Она старше пиковой, трефовой и младше червовой.

В

Валет

- четвертая по старшинству карта в масти. В винте и висте считается *онером*.

Верная взятка

- та, которая не может быть перебита другими игроками.

Взятка	— игроки спосят на стол по карте, и старшая из них или козырь берет все эти карты и образует взятку.
Вист	— 1) старшая карточная игра; 2) выражение в ряде игр, означающее «играю»; 3) очки, записанные на одного из участников игры другим (висты).
Вистующие	— противники партнеров.
Восемь и восемнадцать	— пикетный термин. За восемь одомастных карт, идущих подряд, дается 8 очков плюс 18 премиальных очков, в общей сумме $8 + 18 = 26$.
Восьмерка	— седьмая по старшинству карта в масти.

Г

Гора	— запись штрафов в преферансе.
Гранд	— вид розыгрыша в скате.

Д

Дама	— третья по старшинству карта в масти.
Два	— в винте — обязательство взять восемь взятков.
Двойки	— самая младшая карта в масти.
Двойной, простой или козырной марьяж	— король и дама, имеющие значение в безике.
Девятка	— шестая по старшинству карта в масти.
Десятка	— пятая по старшинству карта в масти. В винте и висте считается онером.
Джокер	— карта, не имеющая масти и значения, используемая в некоторых карточных играх.

З

Запись	— счет, ведущийся игроками во время игры.
---------------	---

Заручиться, заручка — право ближайшего хода (после взятия взятки).

К

- Канаста** — 1) карточная игра на четырех игроков; 2) комплект из семи карт в этой игре.
- Колер** — последовательность карт одной масти.
- Колода** — 1) полная колода состоит из 52 карт (начиная с джокера); 2) средняя колода состоит из 36 карт (начиная с шестерок); 3) пикетная или преферансная колода состоит из 32 карт (начиная с семерок).
- Коп** — середина стола, на которую игроки кладут ставки.
- Консоляция** — плата, которую получает сдающий со взявшего прикуп, если в нем оказывается туз.
- Контрпартнеры** — пара противников при парной игре.
- Король** — вторая по старшинству карта.
- Коронка** — группа карт, идущая подряд в какой-либо масти от туза, числом не менее трех.
- Короткая масть** — две-три карты в данной масти.
- Куручка** — старое название горы в преферансе, место записи штрафов.

Л

- Леве** — в винте, висте и устаревшее в преферансе — каждая взятка, сделанная сверх объявленных.
- Лентюрлю** — 1) название карточной игры, род «Мушки»; 2) карточный расклад в этой игре, на карты которого игроки кладут ставки.

М

- Мажор** — пикетный и безиковый термин. Терц-мажор — туз, король, да-

ма; кварт-мажор — туз, король, дама, валет; квинт-мажор (мажорная квинта) — туз, король, дама, валет и десятка одной масти.

Маленькая

— младшая карта в сильной масти или в паре карт.

Марьяж

— 1) король и дама в некоторых играх; 2) пазвание группы игр, куда входит игра «Шестьдесят шесть».

Масть

— пики, трефы, бубны, черви. В полной колоде масть насчитывает 13 карт, в средней — 9, в пикетной — 8.

Мизер

— 1) в преферансе игра без взяток по объявлению; 2) группа игр, в том числе кннг, в которых игроки стараются не брать взяток.

Мушка

— 1) группа игр; 2) игра из этой группы, в которой пиковый туз имеет преимущественное значение.

Н

Назначение

— объявление в висте своей масти, верных взяток в проходпой масти и тузов.

О

Обер

— дама в скате.

Окончание

— в винте и висте — сторона, первая заканчивающая партию или *робер*, приписывает к своему счету очки за окончание.

Оперы

— в козырной масти пять старших карт — туз, король, дама, валет и десятка (термин используется в винте, висте).

Открытая карта

— случайно открытая при раздаче или в процессе игры, остается на столе и используется по установленным в игре правилам.

- Отходить** — забрать свои взятки в сильной масти или игре.
- Очки** — стоимость карт: двойки — 2 очка, тройки — 3 и т. д. В разных играх фигуры ценятся по-разному. Туз может быть равен 1 очку или 11.

П

- Партия** — в винте, висте и бридже — половина робера.
- Партнеры** — 1) пара игроков в парной игре; 2) в винте — играющие той стороны, которая сделала *назначение*.
- Пас** — в винте — отказ от назначения масти в свою очередь, в остальных играх — отказ от игры.
- Переговоры** — выражение в винте, включающее назначение, показывание и *поддержку* в мастях играющими в порядке очереди.
- Пересдача** — повторная сдача при ошибке сдающего.
- Пики** — младшая масть при игре в преферанс.
- Поддержка** — выражение в винте, когда один назначает (объявляет) самостоятельную игру, другой, учитывая свои карты, повышает, «взвинчивает» игру.
- Понтер** — играющий в азартной игре против банкмета.
- Последняя взятка** — в одних играх приносит игроку плюсовые, в других (кинг) — минусовые очки.
- Приглашение** — термин, используемый в преферансе. Вистующий игрок приглашает пасовавшего партнера к игре, принимая все последствия на себя. Приглашение может быть сделано как в открытую (с открытыми картами), так и втемную.

- Проходная масть** — в винте — масть, которую игрок показывает своему партнеру, но играть с ней не может из-за ее слабости (малое количество карт).
- Пулька** — партия преферанса.
- Пятерка** — десятая по порядку карта в масти.

Р

- Распасовка** — 1) особый вид розыгрыша в преферансе; 2) в винте — когда все игроки сказали «пас», карты бросают и ставят в записи знак «х», называющийся крестом.
- Резание, резка (под-резка)** — прием в розыгрыше, когда игрок кладет не высшую карту масти, в которую пошел один из игроков, а среднюю из имеющихся на руках.
- Ремиз** — старое название штрафа.
- Ренонс** — 1) отсутствие какой-либо масти; одна карта в масти — неполный ренонс; 2) снос по ошибке карты другой масти или козыря.
- Робер** — в винте, висте и бридже — полная игра, состоящая из двух партий.
- Рука** — 1) карты на руке; 2) очередность хода при взятии взятки: первая рука — заходящий, вторая рука — сидящий слева от него, третья рука — партнер заходящего, четвертая рука — партнер справа от заходящего (*пример*: по третьей руке — когда игрок кладет третью карту на взятку).

С

- Сам-друг, сам-третий и т. д.** — две, три карты какой-либо масти.

Самостоятельное назначение	— выражение, означающее в висте, что игрок один, без помощи партнера, назначает игру.
Сдатчик, сдающий	— раздающий карты игрок.
Секвенция, секанс, серия	— последовательные карты одной масти.
Секст-мажор	— туз, король, дама, валет, десятка и девятка.
Синглтон	— в бридже, висте, винте — одна карта какой-либо масти (<i>бланка</i>).
Сносить	— сбрасывать карты с руки.
Солист	— игрок в скат, разыгрывающий партию.
Сомнительная взятка	— взятка, которая зависит от расклада карт у игроков и последовательности ходов при розыгрыше.
Ставка	— взнос известной суммы на кон или на карту.
Стучать	— выражение «стучу» используется в ремике с последующей выкладкой карт и подсчетом очков за комбинации.

Т

Талля	— в банковых азартных играх то же самое, что партия.
Талон	— прикуп, часть колоды.
Темная	— объявление игры без просмотра своих карт.
Торговля (лицитация)	— в преферансе, бридже и ряде других игр — поочередное назначение игроками мастей и количества взяток. В преферансе прикуп остается за тем, кто назначит в результате торговли наимышшую игру.
Трефы	— вторая масть колоды, старше пиковой и младше бубновой и червовой.
Тройка	— двенадцатая по порядку карта в масти.

- Туз** — самая старшая карта каждой масти. В винте и висте считается опером.
- Тур** — один круг переговоров в винте.

Ф

- Фигура** — пять старших карт масти — туз, король, дама, валет и десятка. В винте и висте они считаются операми.
- Фоска** — маленькая карта. Фоски — несколько незначительных карт не-козырной масти.

Ч

- Черви** — самая старшая масть.
- Четверка** — одиннадцатая по порядку карта в масти.

Ш

- Шестерка** — десятая по старшинству карта в масти.
- Шлем** — 1) малый шлем — двенадцать взяток; 2) большой шлем — тринадцать взяток.
- Штраф (ремиз)** — минусовые очки, записанные игроку за невзятые взятки (висг, винт), за взятые взятки (мизер) и т. д.

НЕАЗАРТНЫЕ ИГРЫ

ПРЕФЕРАНС

Преферанс — французская разновидность виста, игра, издавна популярная в России. Играют от двух до четырех человек, лучший вариант — вчетвером. Используются преферансная (пикетная) колода из 32 карт — от семерок и старше. Старшинство мастей при торговле от низшей к высшей: пики, трефы, бубны, черви.

Раздающий определяется жеребьевкой, в дальнейшем карты сдают по очереди. Следует сдавать по две карты,

а две карты откладывать — в прикуп, причем не в первую и не в последнюю очередь.

Каждый игрок получает по десять карт, козыри не открываются. После сдачи карт начинается этап торговли. Первым объявляет игру сидящий слева от сдающего, заявляя количество взяток, которые обязуется взять, и масть. Наименьшей заявкой может быть шесть в пиках, наивысшей — десять взяток без козырей. Если первый торгующийся объявляет пик, второй, если он решил участвовать в торговле за право играть, объявляет «шесть трэф». Это означает, что он может играть шестерную игру на любых козырях, кроме пик. Соответственно третий торгующийся, объявляя «шесть бубен», обязуется играть начальную (минимальную) игру на бубнах и червах. После этого очередь заявить о своих намерениях вновь приходит к первому участнику.

Участник, начинающий торговлю (объявляющий «шесть пик»), имеет еще одно преимущество перед остальными участниками торговли. Оно заключается в том, что, когда право объявить свои намерения приходит к этому участнику в очередной раз, он, если намерен продолжать торговлю, может сказать «мой», как бы отобрав у предыдущего торгующегося право играть на объявленной им масти. Например, первый участник говорит «шесть пик», второй говорит «пас» (выбывает из торговли), а третий заявляет «шесть трэф». Теперь слово вновь у первого участника, и он, если хочет продолжать торговлю, имеет право, сказав «мой», как бы повторить объявление «шесть трэф», вынуждая третьего участника менять масть.

Следует помнить, что любой участник игры, когда наступает его очередь объявить свои намерения (на «своем слове»), может отказаться от торговли, то есть от игры, сказав «пас». В этом случае дальнейшая торговля происходит между оставшимися двумя игроками. Так продолжается торговля за право играть. Последнее объявление — на низшем уровне, так как шестерная игра самая дешевая. «Шесть без козырей» означает, что объявивший может играть шестерную игру, не назначая козырной масти, или более дорогую игру на любых козырях. Если после этого объявления намерение играть у участников сохраняется, торговля вступает в новый виток, аналогичный начальному, однако на более высоком, дорогом уровне — на уровне семерной игры, при которой участники обязуются взять не менее семи взяток.

Торговля продолжается до тех пор, пока не останется

один торгующийся (остальные двое сказали «пас»). Этот участник получает право играть и воспользоваться прикупом. Отказаться от игры он уже не имеет права.

Прикуп показывается всем участникам, после чего играющий, который победил в торговле, может заменить картами из прикупа любые свои две карты. Эти две непужные ему карты он откладывает (сносит), не показывая их другим участникам игры. После того как снос сделан, играющий объявляет игру. Игра не может быть меньше чем та, до которой дошли при торговле. Например, если играющий при торговле дошел до «семи треф», он не имеет права играть шестерные игры и «семь пик». Увеличивать же стоимость игры после получения прикупа можно как угодно. Скажем, играющий при торговле получает прикуп на «шесть червей», а после сноса объявляет «девять без козырей».

После того как игра объявлена и снос сделан, два остальных участника объявляют о своих намерениях по участию в процессе розыгрыша взяток, говоря «пас» или «вист». Сказавший «пас» выражает этим отказ от участия в розыгрыше, сказавший «вист» — намерение участвовать в нем. Фактически вистующие (или вистующий) выступают против играющего. Их задача — не только взять взятки, на которые не претендует играющий, а при определенных условиях взять взятку (или часть взяток) из числа объявленных играющим.

Например, играющий объявил «семь треф». В случае точной оценки игры играющий берет семь взяток, а три отдает вистующим (у каждого по десять карт). Если играющий берет шесть взяток, он игру проиграл и на него пишутся штрафные очки в гору.

При шестерных играх вистующие должны взять четыре взятки (в противном случае они штрафуются); при семерных играх вистующие должны взять не менее двух, при восьмерных и девятерных — одну взятку.

Противник разыгрывающего может пасовать, не желая принимать участия в розыгрыше. В этом случае второй противник разыгрывающего имеет две возможности:

1. Вести игру самому (вистовать) с помощью карт спасовавшего участника, причем играть можно втемную, то есть с закрытыми картами, или карты открываются (что делается до хода). Игрок, приглашенный играть втемную, сам решает, какие карты сбрасывать. При игре раскрытыми картами распоряжается тот, кто приглашал, то есть вистующий.

2. Без игры согласиться на минимальное количество взяток (при шестерной игре на две, при семерной — на одну).

Если оба противника разыгрывающего пасуют, игра считается сыгранной без вистов, разыгрывающему записывается выигрыш.

Представленная на рис. 1 таблица предназначена для записи игры с четырьмя участниками. Каждый участок этой таблицы имеет свое название и предназначен для следующих конкретных записей:

Висты на 2		Висты на 1		Висты на 4	
Висты на 3		3 2 4 1 ГОРА ПУЛЯ		Висты на 3	
Висты на 4				Висты на 2	
Висты на 1				Висты на 1	
Висты на 2		Висты на 3		Висты на 4	

а

24	
16	32
10	

б

140	
60	220
0	

в

+ 105 - 140	
+ 105 - 60	+ 105 - 220
0 + 105	

г

- 35	
+ 45	- 115
+ 105	

Рис. 1. Таблица к игре преферанс

гора — для записи штрафов за несыгранные игры или недобранные висты;

пуля — для записи сыгранных игр;

висты на 1, 2, 3, 4 — места для записи вистов на остальных участников со стороны записывающего.

Первым всегда ходит участник, сидящий слева от сдающего. Обязательно ходят в масть и бьют козырем при отсутствии масти. Бить старшей картой не обязательно. Очередной ход делает игрок, взявший предыдущую взятку.

За выигранную игру разыгрывающий записывает себе соответствующее количество очков в собственную пулю, а именно: за заявленную и сыгранную шестерную игру в любой масти — 2 очка, за семерную — 4, за восьмерную — 6, за девятёрную — 8, за десятерную и мизер — 10 очков.

Если разыгрывающий взял в розыгрыше больше взяток, чем заявлял, он записывает себе только за количество взяток, которые обязался взять при объявлении игры после сноса. Если разыгрывающий не возьмет объявленного количества взяток, то есть останется без одной, двух и т. д., то ему пишут в гору отрицательные очки по следующим расценкам за одну недобранную взятку: при заявке шести взяток — 2 очка, семи взяток — 4, восьми взяток — 6, девяти взяток — 8 и десяти взяток — 10 очков.

Оставшись без трех при обязательстве взять восемь (то есть тогда, когда игрок взял только пять взяток), он пишет в гору $3 \times 6 = 18$ очков.

После окончания розыгрыша пишутся также висты на партнеров по расценке: за каждую взятку, взятую вистующим, при заказываемых шести взятках — 2 очка, при семи взятках — 4 очка, восьми взятках — 6, девяти взятках — 8 и при десяти взятках — 10 очков.

Если разыгрывающий при розыгрыше не набрал заявленное количество взяток, вистующим добавляется к фактически полученным взяткам также количество взяток, недобранных разыгрывающим. Например, если разыгрывающий заявил семь, а взял пять взяток, он остался без двух. Первый вистующий взял три взятки и получил за них $(3+2) \times 4 = 20$ вистовых очков, засчитав дополнительно две взятки, недобранные разыгрывающим. Второй вистующий взял две взятки и на тех же основаниях записывает себе $(2+2) \times 4 = 16$ очков за висты.

Если разыгрывающий обязуется взять все десять взяток, теоретически невозможно получить очки за вист: ведь чтобы их получить, вистующему надо взять одну

взятку, а это означает, что разыгрывающий остался без одной и вистовые очки, по вышеприведенному правилу, будут составлять $(1+1) \times 10 = 20$ очков.

При игре с приглашением, когда вистующий приглашает пасующего игрока принять участие в розыгрыше, вистующий в случае поражения играющего добавляет себе при записи дополнительные висты за приглашение, равные сумме очков за недобранные играющим взятки. Например, если разыгрывающий должен был взять девять взятков, но взял семь (остался без двух), один игрок пасовал, другой вистовал и пригласил первого, то в сумме вистующий записывает $[3+2 \text{ (без двух)} + 2 \text{ (за приглашение)}] \times 8 = 56$, то есть 56 вистовых очков (или вистов).

Все взятки и очки записываются вистующему независимо от того, кто из двоих взял взятки. Приглашенный не получает ничего, но зато и не отвечает, если вистующий не выполнит своих обязательств по взятию положенных вистов. Если вистующий останется без одной или без двух положенных ему взятков, то он записывает себе такие же штрафные очки, как и разыгрывающий.

Если пасуют все три игрока, проводится бескозырная игра — распасовка, при которой желательно взятков не брать. Штрафные в гору записывают всем, взявшим взятки, по расценкам шестерной игры. При распасовке в игре вчетвером за взятки, полученные картами, лежавшими в прикупе, записывает штрафные очки сдававший. При игре втроем карты, лежавшие в прикупе, показывают масть, а взятка достается игроку, положившему старшую карту, без учета значений карт прикупа. Распасовка начинается с открытия первой карты прикупа. После первой взятки открывается вторая карта прикупа. После второй взятки ход делает игрок, сидящий слева от сдававшего.

Игрок, который закрывает собственную пулю, набрав оговоренную вначале сумму очков, и далее принимает участие в игре («оказывает помощь»). Этот игрок все выигранные очки записывает в пулю игроку, которому осталось меньше до выигрыша, получая взамен соответствующее количество вистовых очков на того же игрока в количестве 1 : 10 (за 30 очков в пулю, например, пишет 300 очков вистовых).

Когда все игроки закроют свои пули, игра заканчивается и происходит подсчет очков (пуля расписывается). Вначале расписываются горы. Как это делается, легче

показать на примере. На рис. 1 (а, б, в, г) показаны последовательные стадии этой операции на фрагментах, представляющих участок таблицы с горой участников. Сначала горы умножаются на 10 и сокращаются путем вычитания минимальной горы — это так называемая «амнистия», ее результат приведен на рис. 1, б. В нашем примере у всех вычитается 10. Потом все горы суммируются: $60 + 140 + 220 = 420$. Суммарная гора делится на количество участников, и эта величина прибавляется каждому со знаком плюс, в то время как оставшиеся после сокращения горы являются отрицательной величиной. Операция и ее результат отображены на рис. 1, в, г. Проверка правильности расчета — нулевая сумма приведенных гор.

После этого подсчитываем разницу в вистовых очках попарно для всех игроков. Положительные и отрицательные величины суммируются для каждого игрока, и результат с соответствующим знаком (плюсом или минусом) суммируется с результатом подсчета горы (рис. 1, г). Это и будет чистый выигрыш или проигрыш.

Ниже приводится свод правил игры, поведения и тактических советов для различных (не всех, а только типовых) ситуаций, возникающих при игре в преферанс, которые накоплены за долгую практику. Советы касаются классического варианта, описанного в старых руководствах по этой игре, но они не потеряли своей актуальности, хотя и не все применяются в современных условиях.

До окончания сдачи игроки не должны трогать и тем более смотреть свои карты во избежание претензий при неправильной раздаче.

Карты передаются, если: а) какая-нибудь карта откроется при сдаче; б) у одного из игроков окажется неправильное число карт — больше или меньше; в) если раздающий раздал карты не в свою очередь и карт при этом никто не смотрел.

При игре вчетвером раздающий не должен смотреть прикуп.

При торговле надо строго соблюдать очередь, договаривать свои масти до конца, не останавливаясь на полдороге, потому что неправильное объявление своей масти вводит в заблуждение партнеров.

Не имея верных взяток, а также верного выхода, не следует вистовать. Выход полагается делать с масти, к которой прикупал другой вистующий, или со своей собст-

венпой, по при паличин на руках туза (короля) с двумя-тремя картами той же масти или же туза с четырьмя (не менее) картами той же масти. В этом случае надо ходить с туза (короля) и маленькой (фоски).

Вистующий ходит под играющего (разыгрывающего) с маленькой (когда играющий сидит в середине), а под вистующего (когда играющий сидит последним) — с самой большой.

Братъ прикуп следует к пяти взяткам, имеющимся на руках, в расчете еще на одну в прикупе. При шести имеющихся взятках прикупить на семь, при семи — на восемь. При восьми на руках прикупать на девятую не рекомендуется, так как партнер, продолжительно торгующийся, должен иметь сильную карту. По теории вероятности, в прикупе — фоски чужой масти.

После споса карту из взятки забирать нельзя, даже если после нее никто своей карты не положил.

Вистующие не имеют права подсказывать друг другу, с какой карты ходить, что сбрасывать и т. д.

Карту надо сбрасывать в масти, если масти нет — класть козырь. Произвольную масть можно класть только при отсутствии нужной и козырей.

Игру следует доигрывать до конца и оставшиеся на руке карты открывать только в случае оставшихся безусловных взяток. В противном случае, если играющий открыл карты, вистующие распоряжаются ими по своему усмотрению. Игрок, открывший карты преждевременно, не может далее взять их в руки, ими распоряжаются вистующие. Если при этом играющий не возьмет законное число взяток, то записывается положенный штраф.

При записи в пулю партнеру (помощь) играющий пишет на этого партнера в висты число очков, в 10 раз большее записи в пулю. К примеру, если он вписал партнеру в пулю 2, то записывает на него 20 вистов.

Игрок, назначивший игру и не взявший нужное число взяток, записывает штраф в том же размере, какой положен при выигрыше.

Вистующий, недобравший взятку, пишет в гору очки по игре.

Если при назначении игры одним из игроков оба другие пасуют, списывание производится без разыгрывания.

Если один пасует, а другой вистует без приглашения, число обязательных взяток изменяется: при простой игре следует взять две взятки, при игре семь, восемь, девять —

одну. Как показывает опыт, на игру восемь и девять без приглашения никто не вступает.

Пасующий имеет право, не получив приглашения, сам пригласить вистующего и определить, раскрываться или играть втемную.

Игру без козырей при своем первом ходе можно назначать, имея на руках: туза и короля плюс четыре фоски той же масти; туза, короля, даму и три фоски и еще туза; три туза с фосками плюс короля, даму, валета, десятку одной масти. Вообще требуется шесть безусловных взяток для того, кто делает первый выход. При этом ходить следует с короля, чтобы отнять у вистующих туза.

Чтобы играть бескозырную за рукою (то есть без права первого выхода), надо иметь все четыре туза и при одном из них короля, даму или двух королев. Риск велик даже при наличии трех тузов, двух королев и короля без туза.

Вистовать при бескозырной рискованно, разве что с приглашенным в открытую. Если назначавший выходит первым, риск, безусловно, возрастает. Надо иметь по крайней мере два туза, или туза и короля, или туза одной масти и даму и короля другой.

По соглашению игроков назначается консоляция — плата, которую получает сдающий со взявшего прикуп, если в нем оказываются туз (одна взятка) или два туза (две взятки). Сдающий, кроме того, за каждую недобранную взятку записывает на игравшего взятку в графу «висты».

При распасовке сдающий ходит с прикупа, с первой произвольной карты, которую игроки стараются уступить ему, так же как и вторую. Затем ход передается игроку, сидящему слева от сдающего.

Игрок, оставшийся без взяток при распасовке, вписывает в пулю единицу.

Козырей в распасовке нет, но играть надо в масть. При распасовке проверяются и подсаживаются игроки, которые пасуют при хороших картах, чтобы посадить партнеров, заказывающих рискованную игру.

При распасовке лучше всего сносить, если нет масти, старшую фигуру короткой масти. Длинные масти с большими фигурами представляют меньший риск. Если на руках туз, король и две фоски в пиках, король и две фоски в бубнах, дама и две фоски в червах, то при выходе с трефы вначале сносят короля бубен, потом даму червей. Если после этого придется сделать выход, то лучше

пойти в бубну или черву. При ходе в пику можно уверенно сбрасывать с рук маленькие пики без риска взять взятку.

К мизерам брать прикуп можно, когда на руках нет ни одной взятки и карты находятся в одном из следующих раскладов: туз с четырьмя фосками и все прочие — фоски, если при всех фосках имеется валет с семеркой или восьмеркой (когда дама — уже более рискованно, если нет ренонса в другой масти).

Можно брать прикуп к королю с тремя фосками, если все остальные — фоски.

Туз, восьмерка и семерка — негарантированный мизер, а туз, десятка, восьмерка, семерка — практически беспроигрышный.

Большой риск представляют король, девятка и восьмерка, а также просто девятка и восьмерка.

Играющий мизер никогда не должен перекрывать взятку.

Из этого правила можно сделать исключение при таком раскладе: четыре карты этой масти, при восьмерке и десятке, на руках у играющего мизер, а другие четыре той же масти, при семерке и десятке, — у одного из вистующих и он выходит с семерки; тогда, чтобы уменьшить неизбежный штраф, следует семерку перекрыть самой старшей картой той же масти и ходить с безопасной.

С масти, которой у играющего нет, ходить более не стоит, чтобы он не снес на нее опасные для себя карты. Эти опасные карты вистующие могут определить на четвертом-пятом ходу.

Вистующим на мизер обязательно приглашать партнера, то есть играть в открытую. Малейший промах вистующего спасает играющего от штрафа.

Все взятки при мизере могут просматриваться всеми игроками.

Мизер при торговле перебивается девятерной игрой.

Вистующие при сносе (сбрасывании карты не в масть) в первую очередь сносят карту сильной масти, а потом прочие. Это условно показ масти партнеру, чтобы он берег эту масть и знал, чем ходить в свой ход.

Масть, наличие которой предполагается у играющего, сносить не следует.

Оба вистующих одинаковую масть не сносят. Каждый сбрасывает масть, показанную товарищем. Так, если первый сбросил трефу и указал этим, что трефа у него масть сильная, второй сбрасывает трефу, предварительно

сбросив, например, черву, чтобы продемонстрировать свою сильную масть, которую и начнет сносить первый.

ВИНТ

Карточная игра, заимствовавшая основные характеристики у виста и преферанса. Винт обязан своим названием процессу взвешивания заявок на ставки в процессе торговли. Торговля происходит при строгом соблюдении очередности мастей и основного правила: переговоры должны вестись в строго установленной форме, без лишних слов и выражений, которые могут быть истолкованы как намеки и вызвать возражения контрпартнеров. Игра не должна сопровождаться замечаниями, комментариями и мимикой, которые можно понять как зашифрованные подсказки партнеру, а разбор ошибок и комментарии ходов, — как своих, так и контрпартнеров — следует проводить после розыгрыша в спокойных деловых тонах.

В винт играют вчетвером. Размещение игроков решается жребием — из колоды каждый тянет по карте. Вытянувшие две младшие карты играют против вытянувших старшие карты. Каждая пара сдает карты своей колодой. Старшинство мастей — от высшей к низшей: черви, бубны, трефы, пики. Используется одна полная колода — 52 карты. Тасуют над столом, снимает игрок, сидящий справа.

Сдается по 13 карт. Если сдающий ошибся, но никто своих карт еще не смотрел, он пересдает карты, в противном случае карты смешиваются и раздача переходит к следующему игроку. Поэтому общее правило всех игр: не смотреть свои карты до конца раздачи.

Если раздача произведена не в очередь, но до конца раздачи никто этого не заметил, розыгрыш производится. Если ошибка обнаруживается в процессе раздачи, карты смешиваются и передаются по назначению.

Подсчет карт производится игроками после раздачи. Если ошибка обнаружится сразу или во время переговоров, карты пересдаются. Но, если ошибка замечена после первого выхода, игра признается законной и разыгрывается со следующими отклонениями:

участник, которому досталось 12 карт, последнюю карту сносит на двенадцатую взятку;

имеющий 14 карт держит лишнюю карту до конца игры;

если лишняя карта окажется у сдатчика и он ее вов-

ремя не обнаружит, ему засчитывают штраф в 2 000 очков.

Пересдача производится также:

при недостатке в колоде карт (упали на пол, смешались с другой колодой или кем-то спрятаны);

одна из карт выпала на стол и открылась (упавшая под стол открытой не считается);

если сдающий не дал карты снять;

когда одна из карт в колоде положена лицевой стороной вверх;

когда сдают не по одной карте, а по две;

если сдающий сдает не в очереди и вовремя не остановлен и если он сдает не своей колодой, а колодой своих партнеров. (Последнее правило весьма архаично, поскольку лишняя колода для игры встречается теперь очень редко.)

Менять карты, то есть одну колоду на другую, можно только по окончании партии, по желанию одной из сторон, при любой по очереди сдаче.

Если колода оказалась некомплектной или смешанной (наличие одинаковых карт, например двух бубновых десятков), записи остаются в силе.

При торговле первым объявляет игру сдающий, следующим делает это игрок, сидящий слева от него, затем партнер сдающего, последним делает это четвертый игрок. Затем круг повторяется. Очередь соблюдается строго, в каждую очередь делается только одно предложение. Поправлять ошибочно сделанное предложение не допускается.

При объявлении простой игры следует взять не менее семи взяток, а противникам отдать не более шести. Если объявляются две, взять надо восемь взяток, отдать пять; при объявлении трех — взять девять, отдать четыре; при объявлении шести взяток (малый шлем) — двенадцать и отдать одну; при объявлении большого шлема надо взять тринадцать взяток, не отдавая ни одной. За каждую недобранную взятку записывается штраф.

Чтобы объявить простую игру (семь взяток), нужно иметь на руках пять верных взяток, а в объявленных козырях не менее двух оверов.

Масть, названная игроком, должна содержать не менее четырех карт.

Когда до игрока доходит очередь, он называет свою старшую и длинную масть, в которой рассчитывает на взятки. Если до него называли, к примеру, трефы, он может назвать только бубны, черви или без козырей. В пи-

как он может сказать только «две», а простых назначить не имеет права.

Если на руках семь верных взяток, следует назначать игру «два», при восьми верных — «три», при девяти — тоже «три». В этом случае игрок дает партнеру возможность сообщить свои верные взятки. Если же партнер спасует, то к своим девяти взяткам можно прибавить еще одну в надежде на случайную и заказать игру «четыре». Всегда можно рассчитывать на одну взятку партнера.

Заявляя игру «два», «три», «четыре», надо иметь на руках не менее шести козырей, начиная с туза и короля, при трех онерах.

Когда две масти представлены одинаково, предпочтение следует отдать той, где больше онеров.

Если на руках три или четыре туза, игроку при первом объявлении следует сказать «без козырей», не пасуя даже при отсутствии пяти верных взяток. Этим он своему партнеру дает (разрешенным способом) информацию о наличии тузов (показывает тузы). Если на руках только два туза, игрок вначале пасует, потом объявляет «без козырей». Это можно сделать и после назначения масти при третьем или четвертом туре.

«Два без козырей» прямо с рук можно заявлять только при четырех тузах и сильной масти или при хороших безкозырных картах — королях и дамах.

С одним тузом можно назначить «без козырей», когда партнер показал тузы, объявляя «без козырей». Этого четвертого туза лучше показать после мастей, чтобы по ошибке не заявить игру, которую не удастся осуществить.

Партнеру своему, сказавшему сразу «без козырей», не следует показывать сразу, без пасов, имеющегося у вас четвертого туза и короля, если нет прочих фигур; при наличии же двух королей и туза следует после одного паса показать свою карту, сказав «два без козырей».

При игре «без козырей» следует показать, не пасуя, самую длинную масть (пять-шесть карт с онером), с которой можно играть, потом сказать «пас». После этой масти следует показать королей, потом снова перейти на ту же длинную масть и после паса показать имеющихся дам.

При назначении следует пасовать на тех мастях, которыми вы можете играть, чтобы ваш партнер мог вычислить ваши карты. Например, показывая пики (в которых

у вас туз, король и еще пять карт) в первый раз, вы заявляете «пики». Если ваш партнер имеет хорошую поддержку в пиках и в других мастях, чтобы уточнить, на что вы рассчитываете (взятка или самостоятельная масть), он говорит «пас». Вы тоже пасуете. Пасует и партнер, чтобы дать вам возможность указать проходящие масти. Если у вас король, дама, валет треф, говорите «трефы». Партнер пасует. Вы в свою очередь не пасуете, а показываете в бубнах даму, короля плюс три бубны помельче, говоря «бубны». Партнер опять пасует. К примеру, имея одинокого червового туза, вы объявляете далее «без козырей» и после этого пасуете, партнер пасует тоже. И теперь пора говорить «две пики» — и опять пас.

Партнеру должно быть ясно, что вы имеете сильную пиковую масть, а в остальных показываете только верные взятки. Сообразуясь с этим, партнер покажет и свои верные взятки. Таким образом, игра поднимается до четырех, пяти и даже до шлема. Торопливость при назначениях вредит игре, не дает возможности досконально выяснить партнерам совокупные возможности, и самая верная игра может быть проиграна.

На коротких мастях пасуют тогда, когда масти представлены на руках одинаковым количеством карт, с двумя тузами и онерами, без последних масти не объявляются. При таком (примерном) раскладе: в пиках А, Д, В; в трефах К, Д, 9, 6; в бубнах А, В, 10 и фоски; в червах — следует объявить: «пики — пас», «трефы — пас», «бубны — пас», «без козырей — пас». Партнеру будет ясно, что у вас все эти масти короткие. Но если к ним найдется поддержка, то игра может состояться. Тогда партнер выбирает свою сильную масть и заявляет в пей «два». При такого рода заявлениях первого игрока с короткими мастями на руках надо дать ему информацию, назначая свои масти; если же поддержки на руках нет, заявить игру «без козырей».

Назначать игру без оперов и тузов не следует ввиду большого риска и невозможности передать точную информацию в рамках установленных правил.

Объявление прямо с рук игры «два» означает, что в объявленной масти у вас пять верных взятков при общем количестве шесть верных и две сомнительные.

Объявивший сразу «без козырей» и потом без паса свою масть должен в ней иметь пять карт, включая туза, короля или даму, при двух-трех онерах и в той же мас-

ти шесть карт с валетом или десяткой, то есть полную масть с двумя в сумме пропусками.

Игроку с тремя тузами без фигур, если партнер пасует, а контрпартнеры показали свои масти, объявлять «без козырей» не следует.

Если партнер назначил с рук «два» и далее в торговле не участвует, а у вас в этой масти нет поддержки плюс два туза с дамами, прибавлять до «трех» не следует — ваш партнер уже имел в виду две взятки на ваших руках. Если же у вас на руках три верных взятки плюс онер в объявленной партнером масти, есть расчет поднимать до «трех», так же как при наличии на руках двух пар туз — король без козырей. При этом объявляется игра «без козырей». Если два козыря есть, установленной процедурой сообщается информация о наличии королей.

Если партнер назначает с рук «три», поднимать до «четырех» с козырным тузом или королем в назначенной масти не следует.

Общее правило при торговле: не поднимать, если не рассчитываете более чем на одну взятку.

Имея две длинные масти с десятью взятками в них, в сильной масти назначается «три», затем показывается масть менее сильная и назначается «четыре» в сильной масти. Если партнер поддержит в менее сильной масти и повысит игру, следует остановиться на его назначении, не перебивая своей сильной мастью.

Общее правило: лучше играть в масти партнера, имея в ней поддержку, чем в своей сильной масти без поддержки партнера.

Не следует также перебивать масть партнера, поднимать игру и переводить на свою масть, не имея большой *коронки* в перебиваемой масти, что дает дополнительные очки при записи.

Если после мастей партнер показывает два туза, только наличие королей с дамами дает основание поддерживать его назначение.

Рисковать, назначая игру на одну взятку более, чем есть на руках, следует, когда этой игрой можно кончить партию или *робер*. В этом случае наградные очки за окончание партии и онеры, за конец (при окончании робера) и за кресты (х), выставившиеся при пасах, превышают штрафные очки за недобранные взятки. Практика показывает, что не рисковавшие штрафом часто теряют ранее завоеванное преимущество и проигрывают.

Прежде чем повышать игру, следует точно установить, как назначает свою игру партнер — самостоятельно или вынужденно, то есть пересбивая игру противника или после его пасовок.

Повышая цену, назначенную партнером, следует показать друг другу, кроме верных взяток, самостоятельные и проходные масти. Для повышения на «два» необходимо иметь, кроме двух взяток на проходных мастях, одну верную в масти, назначенной партнером, а для повышения на «три» — две взятки в проходной масти и две верные в козырной.

Проходная масть — это слабая масть, которая показывается партнеру, имеет одну-две верные взятки и содержит не менее четырех карт, от туза или короля с фигурой. Проходная масть показывается только при переговорах, с нее не заходят.

При ошибочном объявлении игры ниже той, которую объявили контрпартнеры или ваш партнер, торговля продолжается с объявленной ими ставки; если после «двух бубен» ошибочно объявлено «две трефы», то это принимается как объявление трех трэф безо всяких оправданий, так как ошибки не допускаются. Сказано — сделано. Ошибочное объявление обязывает также партнера объявившего, переговоры продолжают обе стороны.

Игроки, не в свою очередь объявившие масть, если игра осталась не за ними, не должны делать первого хода с этой масти. Нельзя ходить с масти, с которой ваш партнер сделал случайный ход не в свою очередь, поскольку ошибка эта в вашу пользу и может посадить партнеров на штраф, то есть может быть сочтена предпамеренной.

Общее правило: повышая ставки, через процедуру переговоров следует обстоятельно продемонстрировать число взяток на руках обоих игроков, самостоятельные и проходные масти, тузы, фигуры с сопутствующими картами тех же мастей и т. д.

Фигуры в мастях демонстрируются в строго установленном порядке. После объявленной бескозырной игры на тузы показывают королей, после королей — дам, после дам — валеты. Короли и дамы должны иметь в той же масти еще одну-две карты, а валеты — не менее трех. Валеты показываются только в ответ на заявленную вашим партнером коронку, то есть масть, объявленную три раза по очереди. Все это требует внимательности при торговле и четкого соблюдения процедуры.

Эти же качества необходимы при розыгрыше. Следует помнить и строго следить за тем, кто какие объявил масти и говорил «без козырей», кто какие показывал проходные масти, поддерживал ли партнеров своего товарища в объявленной им масти или перебивал свою самостоятельной, в какую масть и с какой карты играющий ходил, кто какие предположительно отыгрывает карты или масть, какими мастями уже ходили и сколько раз, кто какие на эти масти сбрасывал карты, каковы вышедшие фигуры всех мастей, сколько вышло козырей, какой масти у какого игрока нет, какую масть какой игрок сбрасывал на ту, которой у него нет совсем, если на нее был выход, в какой масти какой игрок желает сделать себе ренонс, какие масти какой игрок бьет козырями. Если со всем этим вы управляетесь, то можете играть в винт, вист и преферанс. И не обязательно иметь феноменальную память, как покажется после приведенного перечисления, достаточно внимания и тренировок. Без соблюдения всех перечисленных условий настоящей игры не будет.

Ни при каких обстоятельствах не следует ходить с масти, объявленной контрпартнером, сидящим справа: он легко отыграет свою масть, перебив старшие карты вашего товарища. Если же масть назначил контрпартнер слева, а его товарищ его не поддержал в этой масти, то ходить ею под назначившего вполне резонно, если к тому же эта масть слабая.

Но если при торговле правый противник объявил «без козырей», то не следует ходить с той масти, которую назначил левый противник без поддержки товарища. Этим можно погубить верные взятки своего товарища и помочь противникам отыграть масть. Лучше сделать выход с маленькой от своей сильной масти. Если на руках король — дама с парой карт той же масти, лучше ходить с короля, чтобы помочь своему партнеру определиться с ходом.

Внимательно следует отмечать, что ваш партнер сплит. Если, например, он снес пику, то при вашем ходе в пиках ходить не следует, если у вас в пиках нет туза и короля или короля с дамой. Отходить пики следует, поскольку, во-первых, партнер успеет сплести на эти верные взятки ненужные для него карты и, во-вторых, сохранит лишнего козыря, ибо если он не узнает о наличии у вас пика, то при ходе противников в пики станет перекрывать их козырями.

При объявленных мастях игрок должен ходить не со своей масти, а со старшей карты масти, объявленной партнером. Исключение из этого правила: когда противники имеют равный счет и с одной или двух взяток могут кончить партию или робер. В этом случае надо отходить свои верные взятки для окончания партии или робера, а потом идти в масть товарища.

Имея короля, даму с двумя и более картами той же масти, следует ходить с короля и, если он не будет перекрыт противниками, ходить в ту же масть, но с маленькой карты, поскольку ясно, что туз находится у партнера. С дамы ходить не следует, поскольку партнер может перекрыть собственную взятку, если туз у него остался без прикрытия.

При тузе и короле необъявленной масти нужно ходить с туза и короля. Но если есть туз, король и маленькая, идти надо с короля и потом в другую масть, что будет сигналом для товарища в свой ход зайти с дамы, если таковая у него есть. Если дамы нет, он зайдет с маленькой карты той же масти под вашего туза.

Имея короля, даму, валета с тремя картами той же масти, ходить следует, как и выше, с короля. Но если в эту масть партнер пойдет с маленькой карты, то перекрывать надо из этой троицы валетом. Имея даму, валета, десятку, ходить рекомендуется с дамы, перекрывать соответственно десяткой, а имея валета, десятку, шесть и т. д. — ходить с валета.

Если на руках туз, король с четырьмя картами той же масти, ходить следует с туза, короля и маленькой. Но если игра большая («три» и более) и дама партнером показана, то ход надо делать с короля и маленькой.

Имея туза, даму или валета с четверкой и более той же масти при игре простой или «два», ходить надо сначала с маленькой, а если игра выше «двух», то с туза и уже затем с маленькой.

Когда у вас туз с дамой и шестеркой той же масти, начинаете с туза, потом с маленькой. Имея туза с тремя и более фосками, ходят с маленькой, но при игре «три» и более лучше ходить сперва тузом.

Если у игрока ход, а никакой игры или поддержки нет, то лучше ходить с дамы или валета (с одной картой в той же масти).

При короле или даме с тремя-четырьмя картами той же масти ходить не следует.

Часто встречается ситуация, когда, имея на руках туза с маленькой, ходят с туза, а потом с маленькой, которую партнер перекрывает королем и заходит с маленькой, давая вам возможность перекрыть козырем.

Если есть король и мало козырей, а партнер объявлял с рук «без козырей», следует ходить с короля, а потом с маленькой. Партнер, взяв на туза, ходит опять в ту же масть, давая вам возможность перебить взятку козырем.

Но если козыри длинные, то есть из четырех-пяти карт (игра у поддерживающего), то ходить себе в ренонс невыгодно, даже если партнер объявлял эту масть. Верней будет ходить со своей длинной или сильной масти. Ренонс невыгоден и потому, что выбьет козырей, которые потребуются под конец розыгрыша.

Второй игрок на маленькую кладет тоже маленькую, потому что третий игрок, обязанный взять взятку самой старшей картой, все равно ее перекроет. Когда же имеется туз с пятью и более маленькими, то вторую из них следует класть туза, чтобы туза не перекрыли потом при ренонсе. Это обязательно нужно делать при большой игре («три» и более), учитывая, разумеется, карты партнера.

На фигуры противников, как правило, надо класть старшую фигуру. Фигуру своего партнера перекрывают в том случае, когда это у него выход на ренонс (снос последней карты этой масти с расчетом на перебивание козырем в следующий раз) при игре в шлем.

Масть, объявленную партнером, козырем перекрывать не следует.

При розыгрыше обязательно давать в масть, а если ее нет, то по смыслу — сносить слабую масть или бить козырем.

Игрок, имеющий коронку (туза, короля, даму) и заходящий с этих карт, должен переменить масть, когда противник сбросит онера, так как следующим ходом противник может перебить козырем.

На короля и даму противников туз кладется всегда, на валета — при игре «три» и более. Если выход сделан с масти, которой у второго игрока нет и которая разыгрывается впервые, надо сразу перебивать козырем.

Поддерживающий игрок обязан перекрывать козырем масть, если не рассчитывает на наличие старшей карты этой масти у партнера. Если он на это рассчитывает, то отдает взятку товарищу. Назначивший игру вправе не перекрывать масть, если он уверен, что у партнера есть старшая карта.

По третьей руке игрок обязательно должен положить самую старшую карту той масти, в которую вышел его товарищ (первая рука). Впрочем, при небольших играх можно прорезать, то есть, имея туза, даму, положить даму. Такая рука не страшна потому, что партнер не зря делал выход с этой масти — либо у него есть король с тремя картами той же масти, либо для ренонса. И в этом случае рука имеет смысл, если король этой масти находился на второй руке и игрок его сберег.

Имея туза, валета и т. д. по третьей руке, надо класть туза. Резать валетом нельзя, разве что игрок уверен, что у противника слева (четвертая рука) нечем перекрыть валета или ренонс в этой масти и он будет крыть козырем (это можно и нужно определить на основании предшествующих ходов). Если выход сделан маленькой картой в масть, которой у партнера нет, последний должен перекрыть козырем. Если же выход сделан королем, на второй руке туза не положили, то третьей руке перекрывать козырем не следует, поскольку вероятней всего, что партнер отыгрывает эту масть с целью выманить туза у контрпартнеров и опять зайти в ту же масть потом.

Если игрок объявлял три масти, то его партнер в качестве второй руки обязан давать туза необъявленной масти, так как в этой масти у игрока наверняка ренонс.

При простой игре или игре «два» козырять не стоит, так как у назначивших игру сильных мастей, вероятно, нет.

Если при игре «три» нет шанса сохранить ход за собой и *заручка* не предвидится, лучше отходить свои верные взятки, особенно при бескозырной игре.

Назначившим игру следует козырять сразу, получив ход, если противники начали ход с сильной масти, иначе эту масть придется перекрывать козырями.

При игре «три», назначенной товарищем, следует козырять при первой же заручке, если, разумеется, нет ренонса и перекрывать маленькими козырями нечего.

При игре «три» и более игрок, имеющий не менее пяти козырей, должен беречь свою короткую масть, чтобы не тратить козыря на ренонсы.

Если партнер при торговле назначил две масти и без поддержки играет «два» или «три», то, имея двух-трех козырей и не имея заявленных партнером мастей (или только одну), при своем ходе лучше не козырять. Правильно понявший это партнер при своем ходе даст вам

возможность взять козырем маленькие карты объявленной им масти.

Если у игрока нет ни фигуры в масти, объявленной его партнером, ни своей сильной масти, а игра принадлежит противникам, то лучше всего ходить с одной или двух фосок масти, объявленной партнером. Если карт этой масти больше, то лучше их придержать, особенно когда партнером заявлена простая игра.

Имея бланкового (одиначного) туза, короля или даму заявленной партнером масти, в свой ход надо их использовать.

При играх «четыре», «пять», а особенно при шлемах (малом и большом) резать не следует. При шлемах необходим выход с бланкового туза или короля с последующей передачей верного хода партнеру. Партнер сразу отбирает взятки той масти, в которой показан ренонс, давая этим возможность своему товарищу снести карты, которые могли бы стать взятками противников. Если ренонсов нет ни в одной масти, получив ход, надо ходить с козыря, разумеется, с туза и короля. В такой ситуации поддерживающий игрок козыряет со своего старшего козыря.

При бескозырной игре надо начинать с сильной масти и продолжать, пока контрпартнеры сбрасывают на нее требуемую масть. Если один из противников начинает снос посторонней масти, лучше переменить ход, чтобы потом опять иметь верный выход с длинной масти.

Применяемая часто в винте, а также висте и преферансе «резка» или «резание» заключается в том, что игрок кладет не высшую карту масти, с которой зашел его партнер или противник, а среднюю. Этот прием возможен при игре не более «трех», в высших играх он не применяется. Несколько примеров:

имея туза, даму плюс три карты в той же масти, при заходе партнера валетом можно положить на него маленькую. Если партнер идет с маленькой, на нее кладем даму;

имея туза, валета, десятку, второй рукой следует положить валета. Противник слева может перебить его королем или дамой. Но, получив ход, противник с правой стороны может опять пойти с маленькой, тогда надо резать десяткой. Маловероятно, что у левого противника две фигуры;

имея туза, даму и десятку масти, объявленной игро-

ком справа и не поддержанной его товарищем, резать следует десяткой, кто бы с этой масти ни заходил;

при паличии у контрпартнеров поддержки не следует резать козырную масть по третьей руке;

имея по третьей руке туза, короля, валета козырного, в случае если игра идет без поддержки, следует резать валетом; в тех же условиях, имея короля, валета, десятку, — резать десяткой, имея туза, даму, валета, — резать валетом, имея туза, даму, десятку, — резать десяткой, имея туза короля, валета с тремя картами той же масти, резать валетом нельзя.

Ренонс можно создать искусственно: сносом одной-двух карт на отхаживаемую своим партнером масть. При розыгрыше игрок, сносящий какую-либо масть взамен требуемой, показывает этим ренонс в сбрасываемой масти либо ее незначительность. В эту масть его партнер, если не имеет верных взяток, ходить маленькой не должен.

Если ренонс произошел из-за сноса по ошибке карты другой масти или козыря, за него партнеры наказываются тем, что три взятки с них списываются и отдаются противникам. А если этих трех взяток у них нет, за недостающие записывается штраф по расчету игры. Противная сторона, набравшая при этом малый или большой шлем (если у оштрафованных осталась одна взятка или ни одной), пишет себе за шлем.

Игроки, сделавшие ренонс, не имеют права кончить партию или робер в эту игру: они не могут записать себе более 490 очков. Если же в записи взяток и получилась бы сумма более 490, все свыше этой суммы должно быть приписано к онерам.

Ренонс можно исправить, пока взятка не положена закрытой на стол и не сделан следующий ход. Игрок, заявивший вовремя об этом, обязан ошибочно сброшенную карту взять на руки, а вместо нее положить карту требуемой масти, по усмотрению противников — высшую или низшую.

Игрок имеет право спросить своего партнера, сделавшего ренонс, пока взятка еще не закрыта, не ошибся ли он, сбросив другую масть. Если игрок ответит отрицательно, а впоследствии окажется, что ренонс был, штраф платит он сам единолично. В противном случае, без вопроса, отвечают оба партнера.

По окончании игры партнеры, заявившие о ренонсе противника, имеют право пересмотреть взятки для дока-

зательства. Если после заявления о ренонсе провинившиеся партнеры во избежание проверки смешают карты, ренонс считается признанным. Все претензии действительны до снятия колоды для следующей игры.

Игра считается закопшой, по ставится штраф за ренонс тем, кто уронит карту под стол и не поднимет ее своевременно, а при розыгрыше перекроет масть упавшей карты козырем либо снесет другую масть.

Игрок, не заметивший, какую масть снес его партнер, до закрытия взятки имеет право выяснить, кто какую карту положил. После закрытия взятки смотреть ее можно, но без вопросов, какая карта кому принадлежит.

Общее правило при сносе карт: каждый игрок должен сносить ту масть, в которую не желает, чтобы пошел его товарищ.

Первая снесенная карта должна принадлежать самой слабой масти.

Если у игрока есть верные взятки, например в пиках, он должен сносить все другие масти, кроме пик. Усвоив этот условный сигнал, его партнер при своем ходе должен идти со старшей карты этой масти. Если у игрока нет верных взятков, он сносит все три масти в козырной и все четыре — в бескозырной игре.

Получив информацию при подобном сносе, что у товарища нет верных взятков, партнер должен ходить в ту масть, которую сносит игрок, сидящий справа.

Очередность при сносе карт строго соблюдается. Карта, положенная на стол ошибочно или не в очередь (кроме ренонса), обратно не берется. Не принято вытаскивать карту, пока не подошла очередь ее класть.

Всякая карта, открытая игроком во время сдачи, после сдачи или при розыгрыше, не может быть взята обратно. Она остается на столе и считается открытой. Противники во время розыгрыша имеют право потребовать, чтобы открытая карта была положена по их желанию при первом, втором или третьем ходе с масти, к которой она принадлежит. Сам игрок не имеет права выбора, пока у него на руках есть карты той же масти.

Противники имеют право потребовать оставить на столе открытой и неиспользованной в данной взятке любую карту, которой игрок сходил не в очередь.

Открытой считается карта и в том случае, если игрок бросил карту не той масти, с которой ходят, и ошибку поправил сам или по замечанию своего партнера. Карта, сброшенная ошибочно, считается открытой и оста-

ся на столе. При этом игроки, сбросившие на взятку карты вследствие сделанного кем-либо ошибочного рекокса, свои карты могут взять обратно и заменить их другими. Сброшенные ими и обратно взятые карты открытыми не считаются.

Нельзя бросать или раскрывать карты до конца игры, потому что открытыми картами распоряжаются противники и урон от этого действия записывают на виновника, а не на его пострадавшего партнера.

Игрок, объявивший игру «три», «четыре», «пять» и более втемную, не заглядывая в свои карты, отвечает за последствия один. В этом случае его партнер имеет право свои карты открыть и предоставить право разыгрывать их назначившему. Такими открытыми картами противники распоряжаться не могут.

Игрок, назначивший малый или большой шлем без поддержки партнера и заработавший более трех штрафов, отвечает за всю игру.

Во время розыгрыша смотреть можно только две последние взятки, а если ход уже сделан, то только одну.

Партией называется цикл розыгрышей, прекращающийся по достижении одной из сторон 500 очков в записи взятки. Робер состоит из двух партий.

Расчеты и записи в винте ведутся для каждой стороны отдельно по онерам, штрафам и взяткам. Взятки записываются фактически выигранные: если назначили «три», а остались без двух, то есть взяли семь — пишется за семь, а противникам вместо четырех — за шесть; если назначили «три» и взяли не девять, а двенадцать, пишется за двенадцать взятки, а противникам — за одну.

Запись ведется так: над горизонтальной чертой пишутся счет онеров, штраф за противников, тузы, коронки и вообще все, кроме взятки, каждое число очков отдельно, не суммируя. Под чертой пишутся очки за взятки нарастающим итогом, пока не получится цифра «500», которой оканчивается партия.

При игре следует учитывать состояние записи и назначать игру, сообразуясь с ней. Если до окончания партии или робера останется несколько взятки, опытные игроки назначают игру на две-три меньше, чем могли бы взять, или, наоборот, на игру больше с одним верным штрафом.

По окончании партии каждая сторона подводит итог своим записям. По окончании робера подводится общий

счет всем записям, из записей одной пары вычитается запись другой, остаток составляет выигрыш.

Примеры для нижней записи: партнеры играют простую игру в трефах, берут семь взяток и записывают под чертой 70 очков, противники за шесть взяток — 60. В простой игре каждая взятка в любой масти стоит 10 очков. В игре «два» она стоит 20, в игре «три» — 30 и т. д., в игре большого шлема — 70. При игре «пять» назначившие записывают за одиннадцать взяток — 550 очков, противники — 100, и партия окончена. Окончившие партию за ее окончание приписывают к онерам над чертой 1 000 очков, а за окончание робера — 7 000.

За распасовку, когда все играющие скажут «пас» и бросят карты, к записи ставится знак «х». За каждый знак сторона, окончившая робер, приписывает к своим онерам 500 очков. Вместо распасовки по договоренности можно карты разыгрывать. Разница взяток, по 500 очков, записывается выигравшим над чертой.

Запись за онеры зависит от игры: при простой — по 100 очков, в игре «два» — по 200, в игре «три» — по 300 и т. д., большого шлем — по 700. Запись за онеры производится тем, у кого их больше, независимо от состава фигур. У одних, например, туз и король, у других — дама, валет, десятка, им и записывают очки за три онера.

При бескозырной игре четыре туза у партнеров считаются за четыре онера. Если тузы разделялись между сторонами, то за два из них записывает та сторона, которая возьмет более шести взяток. При козырной игре тузы причисляются к онерам. Так, сторона, имеющая три онера и два туза, записывает за пять онеров. При этом тузы имеют одинаковую цену с козырями.

При бескозырной игре тузы ценятся: в простой — по 350 очков, в игре «два» — по 500, в игре «три» — по 750, в игре «четыре» — по 1 000, в игре «пять» — по 1 250, в малом шлеме — по 1 500 и в большом шлеме — по 1 750.

За бескозырные коронки в козырной игре записываются очки:

туз, король, дама	— 500;
туз, король, дама, валет	— 1 000;
туз, король, дама, валет, десятка	— 1 500;
туз, король, дама, валет, десятка, девятка	— 2 000;
.....	
туз, король и далее до двойки	— 5 500;
все четыре туза	— 1 000;
три туза	— 500.

За козырные коронки и коронки в бескозырной игре и за тузы записывается удвоенное число очков.

За объявленный малый шлем записывается 5 000 очков, за большой — 10 000. К этим цифрам прибавляется 1 000 очков за сделанный малый шлем и 2 000 — за большой, независимо от того, был шлем заявлен или получился без заявления при игре «четыре» или «пять».

За каждую недобранную взятку противники записывают себе над чертой очки:

в простой игре (семь взяток обязательных)	— 1 000;
в игре «два» (восемь взяток)	— 2 000;
в игре «три» (девять взяток)	— 3 000;
за малый шлем (двенадцать взяток)	— 6 000;
за большой шлем (тринадцать взяток)	— 7 000.

Если игроки, назначившие малый или большой шлем, не сделают его, то противники записывают за ними штраф за недобранные взятки плюс величину премии, которую игроки приписали бы себе при удаче (то есть за малый шлем — 5 000, за большой — 10 000 очков).

ВИСТ

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

Рассмотрим правила игры для четырех игроков.

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

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

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

Сдающий, посмотревший или показавший последнюю карту, которая будет козырем, раньше времени, теряет право сдавать.

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

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

Если игрок сдал карты вне очереди по ошибке и открыл козыря, партия играется, если это специально не оговорено.

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

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

Взятка берется тем игроком, который положил самую старшую карту.

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

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

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

Когда игрок, сидящий третьим от вышедшего, бросит карту раньше второго, то четвертый играющий может сбросить карту раньше своего партнера. Эту ошибку третий игрок исправить не может.

Если один из игроков каким-нибудь способом не даст на взятку карту и будет продолжать игру с лишней картой, то противники имеют право или признать партию, или потребовать новой сдачи. В случае когда игрок спешит сознательно или случайно несколько карт на одну

взятку, то противники имеют право настоять на том, чтобы он оставил на взятке ту или иную карту по их усмотрению.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

На карту, выложепную партнером, целесообразно класть самую старшую. Если партнер пошел королем, своего туза поберегите — взятка и так ваша, а если дамой, а у вас на руках имеется туз и этот ход сделан в

начале игры, сбросьте на даму мелкую карту, а тузом бейте в конце игры.

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

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

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

Когда один из игроков продемонстрировал, что у него сильная определенная масть и делает ренонс в другой, то его партнер должен, если у него имеется одиночная карта его сильной масти, ходить с нее, а потом уже ходить в ту масть, которую тот будет перебивать козырями. В результате может получиться так, что оба партнера начнут перекрывать козырями масти, в которых у них ренонсы.

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

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

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

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

Главное условие игры — внимание к выходам как своего партнера, так и противников. Постоянно нужно помнить 26 карт (своих и партнера), которые необходимо

угадывать. Причем вероятнее всего, что из десяти только в четырех случаях у игрока, сидящего слева, окажется более высокая карта той масти, с которой заходит игрок, сидящий справа. Также велика вероятность, что ваш партнер имеет по крайней мере две старших карты той масти, которая у вас слаба.

Счет за оферы: за пять онеров, находящихся у одного из игроков или у двух партнеров вместе, записывается 5 очков, за четыре онера — 4, за три — 2 очка.

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

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

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

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

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

Проигранные партии пишутся сверху черты, а выигранные — снизу:

34

Эта запись принадлежит стороне проигравшей.
Запись выигравшей стороны:

12

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

Например, записи были следующими:

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

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

10

Вторые окончившие партию пишут:

0

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

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

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

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

БРИДЖ

Современный бридж возник путем заимствований из таких игр, как вист, а также из индийских и ближневосточных игр. До принятия в 1945 году международных правил он насчитывал несколько разновидностей, в том

числе для карт с пятью и шестью видами мастей. Существовало также несколько систем записи результатов.

В настоящее время в бридж играет несколько десятков миллионов людей, проводятся международные и национальные первенства. Существует обширная литература и издается множество профессиональных и любительских периодических изданий. К этой литературе могут обратиться те, кто заинтересуется бриджем более глубоко.

Для ознакомления приводится описание игры на основе правил, утвержденных в 1948 году Международной федерацией бриджа.

Используется полная колода в 52 карты. Старшинство карт — от туза до двойки. Тузы, короли, дамы, валеты, десятки — оперы, остальные — фоски (мелкая карта).

Старшинство мастей при торговле: без козырей (БК), пики, черви, бубны, трефы. Трефу и бубну зовут обычно младшими мастями — минорами, черву и пикку — старшими — мажорами. Выигрывает пара, набравшая больше очков в выигранной партии и робере (двух партиях).

Бридж — парная игра для четырех человек. Пары подбираются жеребьевкой. Все игроки тянут по карте. Вытянувший старшую карту выбирает место, его партнером будет вытянувший следующую по старшинству карту. Противники занимают два оставшихся места друг против друга. Игроков для удобства обозначают по частям света — С (север), В (восток), Ю (юг), З (запад); С и Ю играют против В и З.

Определенные жребием пары играют весь робер, состоящий из двух партий. После окончания робера жеребьевка повторяется. Игравшие прежде в одной паре не могут быть партнерами в следующем робере. В третьем робере играют в паре те, кто еще друг с другом не были партнерами. Три робера составляют полный цикл, имеваемый туром.

Вытянувший старшую карту первый игрок сдает карты, колоду снимает его правый противник. Карты сдаются по одной, начиная с противника, сидящего слева от сдающего. Во время сдачи партнер сдающего тасует вторую колоду и кладет ее справа от себя. Следующий раз сдавать карты будет противник, сидящий слева от сдающего.

Игра состоит из двух этапов: торговли и розыгрыша. Результатом торговли является контракт, то есть обя-

зательство получить определенное количество взяток при объявленной козырной масти либо без козырей той парой партнеров, которая выиграла торговлю — заключила контракт на максимальное количество взяток.

Взятка составляется из четырех карт, поочередно сбрасываемых игроками. Заходит (начинает взятку) тот игрок, который взял предыдущую, выкладывая на стол любую карту. Остальные игроки сбрасывают по карте по ходу часовой стрелки, обязательно в масть заходящему. Если масти нет, сбрасывают любую карту, перебивать козырем не обязательно.

Взятка достается тому, кто положил старшую карту в сыгранной масти или перебил козырем — тоже старшим, если козырем перебивает несколько игроков. Взятка зачисляется обоим партнерам независимо от того, кто ее взял.

Торговлю пачинает сдающий. После него заказывают по часовой стрелке остальные участники. Очередной заказывающий может сказать «пас» либо сделать заказ. «Пас» означает «не торгуюсь». Заказ представляет собой предложение контракта, то есть взятия шести взяток («книга») плюс количество взяток, объявленное при заказе. Если говорят «одна пика», это означает семь взяток в пиках, «два без козыря» — восемь без козырей. Объявленный контракт может быть перебит более высоким заказом — большим числом взяток в той же масти либо тем же количеством в более старшей масти. Перебивать можно как противника, так и своего партнера. Торговля заканчивается, когда после очередного заказа трое пасуют.

Каждый игрок может участвовать в торговле неоднократно, независимо от того, пасовал он перед этим или нет. После каждого заказа остальные участники имеют право сказать свое слово. Два партнера могут перебивать друг друга, даже если оба противника пасуют. Последовательность заявок от самой низшей («одна трюфа») до самой высшей (БК) выглядит так:

$$\begin{array}{ccccccc} 1_T & - & 1_6 & - & 1_7 & - & 1_{II} & - & 1_{BK} & - \\ 2_T & - & 2_6 & - & 2_7 & - & 2_{II} & - & 2_{BK} & - \\ 3_T & - & 3_6 & - & 3_7 & - & 3_{II} & - & 3_{BK} & - \\ \cdot & & \cdot & & \cdot & & \cdot & & \cdot & - \\ 7_T & - & 7_6 & - & 7_7 & - & 7_{II} & - & 7_{BK} & \end{array}$$

Если разыгрывающий возьмет меньше взяток, чем заявил в контракте, он ничего не записывает в выигрыш.

а противники записывают себе плюсовые очки за каждую недобранную им взятку.

При каждом заказе противник может объявить «контра» — обязательство не допустить выполнения заявленного контракта. На это закоптованная сторона может объявить «реконтра», что означает дополнительное обязательство контракт выполнить.

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

После окончания торговли паступает розыгрыш. Разыгрывающим будет игрок разыгрывающей пары, первым при торговле называвший масть, в которой производится розыгрыш, если даже контракт в этой масти заключил его партнер. Заходит игрок, сидящий слева от разыгрывающего. После того как он положит первую взятку, партнер разыгрывающего выкладывает свои карты на стол (они так и называются «стол»). Этими картами распоряжается разыгрывающий. После того как все тринадцать взятки сыграны, записывают результат.

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

за каждую взятку в младших мастях (крести, бубны) — 20 очков;

за каждую взятку в старших мастях (черви, пики) — 30 очков;

за первую взятку при заявленной игре без козырей — 40 очков;

за вторую и каждую следующую взятку при игре без козырей — 30 очков.

Робер выигрывает сторона, получившая два доигрывания. Для доигрывания необходимо под чертой записать в сумме 100 очков за один или несколько выигранных контрактов. Факт доигрывания обозначается подведением черты записи под чертой. При этом подводится черта также записям противника (той части его записей, которая сделана до доигрывания).

Следующий этап доигрывания обе стороны начинают

с нуля. Сторопа, имеющая одно доигрывание, считается «после партии», другая сторона — «до партии».

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

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

Запись в бридже (очки)

<i>Запись под чертой, только за взятки, заказанные выигранным контрактом</i>	Без контры	С контрой
<i>(реконтра удваивает запись с контрой)</i>		
За взятку в крестях	20	40
За взятку в бубнах	20	40
За взятку в червах	30	60
За взятку в пиках	30	60
За первую взятку без козырей	40	60
За вторую и следующие взятки без козырей	30	60
Для первого доигрывания (партии) надо	100	
Для второго доигрывания (ропера) надо	100	

*Запись над чертой
(реконтра удваивает запись с
контрой)*

Перебор (каждая взятка сверх за- казанных)		
до партии	как за взятку	100
после партии	как за взятку	200
Недобор (взятки, недоборные до заказанных)		
до партии — первый недобор	50	100
до партии — каждый следующий недобор	50	200
после партии — первый недобор	100	200
после партии — каждый следую- щий недобор	100	300

Запись над чертой, не удваиваемая контрой или реконтрой

Штраф за невыполненную контру до и после партии 50
Премии за второе доигрывание (ропер)

если противники имеют первое доигрывание	500
если противники не имеют первого доигрывания	700
Премии за взятие заказанного шлемика (двенадцать взяток)	
до партии	500
после партии	750
Премии за взятие заказанного шлема (тринадцать взяток)	
до партии	750
после партии	1 500
Премия обладателю четырех онеров козырных (коронки)	100
Премия обладателю пяти онеров козырных (короны)	
или четырех тузов при бескозырной игре	150

СКАТ

Скат возник в Германии в начале XIX века, объединив в себе несколько карточных игр. Обогатившись новыми правилами, он оказался весьма удачной игрой, получившей международное признание раньше бриджа. Правила его были окончательно утверждены в 1886 году в городе Альтенбурге. В этом «городе ската» существовал международный «скатовый суд», разрешавший теоретические и практические споры и конфликты любителей и профессионалов всего мира.

В скат играют вдвоем так называемой скатовой (пикетной) колодой, состоящей из 32 карт: Старшинство карт: туз, десятка, король, дама, девятка, восьмерка, семерка. Валеты имеют особое значение и в розыгрышах, кроме нулевого, играют роль козырей. Старшинство мастей: трефы, пики, черви, бубны.

Расценка мастей: трефы — 12 очков, пики — 11, черви — 10, бубны — 9 очков.

По традиции в скат играют картами, отличающимися от обычных по рубашке (крапу), обозначениями и названием мастей (см. на вкладке). Так, трефы — это желуди, кресты, пики — листья, виш, зелень, черви — сердце, красные, бубны — звонки.

Туз, именуемый в других карточных играх асом (А), в скате называется именно тузом, дама — обером, валет — унтером. Расценка карт: туз — 11 очков, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2 очка.

Каждая раздача состоит из двух этапов: торговли (заказа) и розыгрыша. Раздачу выигрывает тот, кто наберет в своих взятках не менее 61 очка. Исключением составляет нулевой розыгрыш.

Каждый из игроков получает 10 карт. На столе остаются две карты — это скат (или талон, или ренонс). При

раздаче соблюдается порядок: всем игрокам по три, две в скат (талон), потом всем по четырем, потом по три. Игрок, сидящий слева от сдающего, — передок, второй — середина, раздающий — задок. Торговлю начинает середина, торгуясь с передком. Когда один из них пасует, задок может заказывать игру по самому нижнему уровню. Если пасуют все трое, карты тасуют и раздают заново.

Торговлю выигрывает и становится солистом тот, кто выиграл наибольшее количество очков в интервале от 18 до 360 за одну раздачу. Салист разыгрывает партию против двух партнеров. В скате используются два класса и три вида розыгрышей.

Первый класс — это розыгрыш в открытую, с взятием талона. Игрок, объявляющий игру в открытую, берет талон, а две свои карты сбрасывает закрытыми опять в талон. В игре они не участвуют, но заключенные в них очки учитываются солисту.

Второй класс — это розыгрыш втемную без взятия талона. Карты в талоне не вскрывают, в игре они не участвуют, но заключенные в них очки учитываются для солиста. При игре с рук разыгрывающий получает дополнительный коэффициент при подсчете выигрыша.

Независимо от того, кто выиграл торговлю и какую заказал игру, первым всегда начинает передок. Класть карты обязательно в масть. Если масти нет, перебивать не обязательно, можно сбросить любую карту.

В каждом классе скатовых розыгрышей есть три вида: в масть, нулевые (нуль) и валетные (гранд). При розыгрыше в масть участвует 11 козырей — четыре валета и семь карт одной масти. В валетных розыгрышах (гранде) только четыре козыря — валеты. Остальные масти равны. В нулевых нет ни масти, ни козырей, а старшинство карт следующее: туз, король, дама, валет, десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Стоимость игры в масть подсчитывают, принимая во внимание расценку козырей масти и количество имеющихся либо отсутствующих валетов и карт козырной масти в непрерывной иерархической последовательности — так называемых матадоров.

Если игрок имеет на руках трефового валета, он всегда играет «с...» (с одним или несколькими матадорами). Если на руках трефового валета нет, играет всегда «без...» (без одного матадора или без нескольких). Если игрок, к примеру, имеет на руках валетов трефового, чер-

вового и пикового, а также туза, десятку, короля и восьмерку червей, он играет черви с одним (ряд козырей прерывается отсутствием бубнового валета, на руках только один матадор).

Если у игрока все четыре валета плюс туз, король и дама пик, он играет пики с пятью (имеет пять матадоров, козырной ряд прерван только отсутствием десяти пик).

Если на руках валеты пиковый, бубновый и червовый, туз, десятка и король червей, игрок играет черви без одного (нет первого матадора, высшей козырной карты — трефового валета, называемого также «старик»).

Когда у игрока на руках десятка, король, дама и восьмерка червей, он играет черви без пяти (не хватает пяти матадоров — четырех валетов и червового туза). Это верно и для всех прочих мастей, поскольку валеты всегда козыри.

За выигрыш в масти в открытую (61 очко в полученных игроком взятках) игроку записывается такое количество очков, которое получится от перемножения суммы коэффициентов за игру и наличие (или отсутствие) матадоров на оценочную стоимость масти розыгрыша. Например:

черви без двух = 2 (без двух) + 1 (за выигрыш) $\times$ 10 (цена червей) = 3 $\times$ 10 = 30 очков;

черви с двумя = (2 + 1) $\times$ 10 = 30 очков;

пики с пятью = (5 + 1) $\times$ 11 = 66 очков;

трефы без трех = (3 + 1) $\times$ 12 = 48 очков;

трефы с восемью = (8 + 1) $\times$ 12 = 108 очков.

Имеются две дополнительные градации выигрыша. Когда разыгрывающий получит при розыгрыше на взятках свыше 89 очков (противники солпта в этом случае имеют на взятках в сумме менее 31 очка) — это называется «выигрыш с портным». За такой выигрыш игроку начисляется добавочный коэффициент:

черви без двух, выигранные с портным, = 2 (без двух) + 1 (за выигрыш) + 1 (за портного) $\times$ 10 (цена червей) = 4 $\times$ 10 = 40 очков;

пики с пятью и портным = (5 + 1 + 1) $\times$ 11 = 77 очков;

трефы с восемью и портным = (8 + 1 + 1) $\times$ 12 = 120 очков.

Если противники разыгрывающего не получают ни одной взятки («вышли вчерную») — это «выигрыш с трубочистом». За выигрыш с трубочистом разыгрывающему

прибавляется еще один коэффициент: пики с пятью, выигранные с портным и трубочистом, $= (5+1+1+1) \times 11 = 88$ очков.

При играх в масть с закрытым талоном за выигрыш прибавляется еще один коэффициент.

Для грандов (игра с валетами) в качестве козырей множитель составляет 24, поскольку козырных карт четыре, и игра ведется с одним, двумя, тремя, четырьмя (а также без них), например:

гранд с двумя $= 2$ (с двумя) $+ 1$ (за выигрыш) $\times 24 = 72$ очка;

гранд с тремя и портным $= (3+1+1) \times 24 = 120$ очков;

гранд с четырьмя, портным и трубочистом $= (4+1+1+1+1) \times 24 = 168$ очков.

Особым видом розыгрыша в скате является гранд с закрытым талоном и с раскрытыми картами (открытая). Заказывая такую игру, игрок обязуется взять все взятки независимо от вида розыгрыша и перед первым заходом выкладывает карты на стол.

Множитель для таких открытых грандов с закрытым талоном — 36. Наивысшее число очков получает игрок, выигравший открытый гранд с закрытым талоном с четырьмя, с портным и трубочистом: 4 (с четырьмя) $+ 1$ (за игру) $+ 1$ (за закрытый талон) $+ 1$ (за портного) $+ 1$ (за ~~портного~~ заявленного) $+ 1$ (за трубочиста) $+ 1$ (за ~~трубочиста~~ заявленного) $+ 36 = 10 \times 36 = 360$.

Очки при нулевой игре считаются с постоянным множителем для этого типа, а именно:

за нулевую игру с открытым талоном разыгрывающий, не взявший ни одной взятки, получает 23 очка;

за нулевую игру с закрытым талоном — 35;

за открытую нулевую игру с открытым талоном (с выкладкой карт на стол перед заходом) — 46;

за открытую нулевую игру с закрытым талоном — 59.

Игра с портным и трубочистом практикуется при всех видах розыгрышей, кроме нулевых, но объявляется только при игре с руки, без прикупа (с закрытым талоном).

В скате существуют в итоге следующие степени выигрыша, приносящие дополнительные коэффициенты при подсчете результатов: за игру — 1, за портного — 1, за портного и открытую игру с закрытым талоном (заявленный портной) — 1, за трубочиста — 1, за трубочиста и открытую игру с закрытым талоном (заявленный трубочист) — 1, за игру с закрытым талоном — 1, за открытую игру с закрытым талоном — 1.

Игрок, выигравший торговлю и обязавшийся получить определенное количество очков, должен сыграть игру, соответствующую этому количеству, или бóльшую.

Игрок, проигравший розыгрыш, то есть не получивший 61 очка в разыгранных взятках, получает отрицательные очки, соответствующие заказанным, если играл с закрытым талоном. Если он играл с открытым талоном, то ставка удваивается.

Игрок, проигравший с портным или трубочистом (не набравший 31 очка либо взяток вообще), получает минусовые очки с соответственно увеличенным коэффициентом.

При нулевых розыгрышах разыгрывающий проигрывает, если противники возьмут хотя бы одну взятку, пусть эта взятка и не припосит им очков (состоит из семерок, восьмерок, девяток).

При играх в масть и грандах, если противники разыгрывающего возьмут хотя бы одну взятку, даже без очков, проигрыш считается с портным, а не с трубочистом.

Если в скат играют вчетвером, при каждой очередной раздаче сдающий в игре не участвует.

КИНГ

Профессионалы и любители преферанса могут назвать эту группу игр преферансом в поддавки, поскольку выигрывает тот, кто ничего и никогда не берет — ни взяток, ни дам, ни королей, что имеет некоторый нравоучительный смысл, хотя жизнь иногда убеждает в обратном.

У французов эта группа игр называется «мизер», у англичан — «кинг».

Используется полная колода карт. Старшинство карт: от туза до двойки. Минусовые очки засчитываются в каждой из шести партий по разным правилам, а именно:

первая партия — не брать взяток, за каждую взятку — 20 очков;

вторая партия — не брать червей, за каждую червовую карту — 20 очков. В этой партии нельзя заходить с червей;

третья партия — не брать дам, за каждую взятую даму — 60 очков;

четвертая партия — не брать «мальчиков» (королей и валетов), за каждого короля и валета — 30 очков;

пятая партия — не брать червового короля. За него положено 150 очков. Ходить с червей, если на руках есть

другие масти, в этой партии запрещено. В зависимости от договоренности, обладатель червового короля кладет его при подходящем ходе, но не обязан это делать;

шестая партия — не брать последней взятки, за нее насчитывается 150 очков. По договоренности в шестой партии могут быть разыграны и две последние взятки — по 75 очков за каждую.

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

При игре в кинга вдвоем из колоды устраняют трефовую двойку и раздают по 17 карт. Розыгрыш идет, как обычно. Изменяется начисление очков по некоторым партиям, а именно: за взятку — 15 очков, за червей — 20, за даму — 60, за короля или валета — 30, за короля червового — 140 (либо по 70 очков за две последние взятки).

После первого — проигрышного — этапа наступает второй, в котором партнеры имеют шанс отыграться, заработав положительные очки. Этот этап разыгрывается в двух вариантах.

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

В отдельном розыгрыше игрок, сидящий слева от сдающего, назначает козырь для данного розыгрыша. Обязательна игра в масть, не обязательно перебивать козырем при отсутствии масти. За каждую взятку засчитывается 25 очков.

Существует также розыгрыш с этапом торговли. Партнеры получают по 12 карт, четыре карты кладутся на стол открытыми (если игроков трое, сдается по 16 карт, на стол выкладываются три открытые карты). Открытые карты имеет право взять заходящий (игрок, сидящий слева от раздающего), взамен отдав своим парт-

нерам по одной карте из находящихся у него на руках и объявив козырную масть. Может также уступить это право вместе с прикупом взамен за определенное количество взяток. Каждый из игроков называет количество взяток, за которые покупает право взять прикуп и назначить козырь. Выигрывает торг предложивший наибольшую цену. Он берет прикуп, раздает партнерам по карте и объявляет козыри. После игры он отдает долг, а если заработанных в этом розыгрыше очков не хватит, списывает со своего счета в пользу того, у кого купил право, не рассчитав свои силы.

Заходящий может и не начинать торговлю (хороший прикуп, свои хорошие карты). Но если он объявил торги, то обязан уступить свое право тому, кто даст больше. Правда, он может начать торговлю, не объявляя ее формально, заявив: «Кто даст 140 очков?» Если не дают, может снизить запрос или назначить козыря сам.

При игре с «ералашем» отыгрыш ведется в два тура. Один из них может быть партнером с козырями, как описано выше, а другой — обычной партнером в карточное домино (или фантан, или лотерея).

КАРТОЧНОЕ ДОМИНО — ФАНТАН

Фантан — это не только часть кинга в стадии отыгрывания, но и самостоятельная игра.

В фантан играют полной колодой карт, без козырей. Старшинство карт: от туза до двойки. Сдают по 13 карт. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего, выкладывая любую из имеющихся у него восьмерок. Если у него нет восьмерки, право начать переходит к следующему. После того как первая восьмерка легла на стол, следующий игрок кладет на нее карту той же масти старше или младше на очко, девятку или семерку. Следующий обязан доложить соответственно десятку или шестерку, продолжая колер по восходящей или нисходящей линии. А можно также в свой ход выложить восьмерку и начать докладывать колер к ней. Игрок сам решает, что ему выгоднее, но карту обязан выложить, если есть что выкладывать. Если ходить нечем, ход переходит к следующему партнеру. Выигрывает тот, кто раньше выложил все свои карты.

Если фантан разыгрывается в составе кинга, выигравший получает 800 очков, второй игрок — 500. Если

розыгрыш проводится четыре раза, первое место оценивается в 200 очков, второе — в 125.

Когда в кинга играют трое, а отыгрывание проводится в один розыгрыш, за первое место дается 790 очков, за второе — 485. При трехкратном розыгрыше (каждый сдает по разу) первое место стоит 250 очков, второе — 175.

В кинге можно использовать на этапе отыгрыша другой вариант фантана, в котором игра начинается с произвольной карты. В этом случае новую масть следует начинать с выкладывания карты того же ранга, что и первая. По договоренности можно, но не обязательно, после выкладывания игроком туза или двойки вне очереди выложить еще одну карту. Если фантан — часть игры в кинга, то игра идет до определения первого и второго вышедших игроков, которые и получают премии — первую и вторую.

ПОЛИНЬЯК

Это вариант игры, распространенный в англоязычных странах, хотя сам французского происхождения. Колода — 52 карты.

Каждый из трех игроков получает по 17 карт. Последняя кладется на стол и не участвует в игре, определяя козырную масть. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Можно ходить с любой масти, перебивать козырем при отсутствии масти не обязательно.

За каждую взятку положено одно плюсовое очко. Минусовые очки начисляются за взятие валета червового — 4, бубнового — 3, трефового — 2 и валета пикового — 1 очко.

Игра продолжается, пока один из игроков не наберет 20 плюсовых очков.

КИНГ С ДЖОКЕРАМИ

Играют только трое или четверо. При игре втроем из колоды уstraняют двойку и тройку треф, заменяя их джокерами, при игре вчетвером — двойку треф. Минусовые очки засчитываются только за джокер и за карты червовой масти, а именно: туз — 14 очков, король — 13, дама — 12, валет — 11, десятка — 10 и далее по порядку, за взятие джокера — 20 очков. Если джокер попадает в состав взятки по червям, то он становится старшей кар-

той для десятки и ниже и младшей — для валета и выше, то есть по рангу, он стоит между валетом и десяткой. Если заход не по червям, то джокер бьет любую карту. Таким образом, сбросить его можно только в червовую взятку с фигурами. Тур игры обычно включает три или четыре раздачи (по числу игроков).

КИНГ — ДОМИНО

Отрицательные очки засчитывают за карты червовой масти, по одному очку за любую. Сдается по шесть карт, остальные остаются в колоде, которая, как в домино, представляет резерв — «базар». Заходить можно с червей. Пока есть карты в колоде, играют в масть. Если карты нужной масти у игрока не оказалось, он тянет из колоды до тех пор, пока таковую не найдет. Когда колода кончится, можно сбрасывать любую масть.

Игра продолжается после выбывания игроков, которые избавились от всех карт, до момента, пока все карты не будут сыграны либо пока останется один игрок с картами в руке. Эти карты он присоединяет к своим взяткам.

Если выбывающий игрок перед последней картой взял взятку, заход передается игроку, сидящему слева от него. Когда кто-нибудь из партнеров заработает 31 отрицательное очко, игра прекращается. Выигрывает обладатель наименьшего минусового результата.

КИНГ С ТОРГОВЛЕЙ

Как и предыдущий вариант, это американская карточная игра, рассчитанная на трех-четырех человек.

Каждый игрок получает по 17, при четырех игроках — по 13 карт. Минусовая масть определяется в процессе торговли партнеров. За каждую такую карту во взятке начисляется 1 очко.

Начинает торговлю игрок, сидящий слева от сдающего, пасуя либо заявляя количество очков (отрицательных), которые согласен записать себе за право назначения минусовой масти в данном розыгрыше. Выиграв торговлю, игрок записывает себе заявленное число минусовых очков и назначает масть — не брать пик, трэф и т. д. Если игрок набрал 77 отрицательных очков, это означает конец игры, которую выигрывает набравший наименьшее количество отрицательных очков.

ОМНИБУС

В данном американском варианте кинга сугубо отрицательной картой считается пиковая дама, которая оценивается в 13 минусовых очков. За каждую червовую карту положено одно минусовое очко. За бубновую десятку 10 плюсовых очков. Ходить можно и в пики, и в черви. При игре втроем из колоды удаляют двойку треф.

После раздачи карт каждый игрок, отобрав три ненужных карты, передает их соседу слева, не ожидая от него за это никакой благодарности, принимая одновременно такую же передачу от соседа справа. Если после такого «подарка» в розыгрыше один из партнеров соберет в своих взятках все минусовые карты и бубновую десятку, правилами установлена компенсация ему 26 плюсовых очков.

Игра прекращается, когда кто-либо из партнеров перешагнет границу в 100 отрицательных очков. Выигрывает наиболее удаленный от этой границы.

ЧЕРНАЯ МАРИЯ

В английском варианте кинга пиковая дама выступает под именем «Черная Мария», принося своему обладателю 13 минусовых очков. Остальные минусовые карты — все черви (по 1 очку), король пик (10 очков), туз пик (7 очков). Как видим, близкие родственники пиковой дамы тоже не приносят счастья.

При игре втроем устраняют двойку треф, передают три ненужные карты соседу слева, как и в предыдущей игре. Можно ходить с любой масти. Перебивать старшей картой не обязательно, но карта кладется в масть. Козырей нет.

Игра прекращается на границе 100—200 минусовых очков, по договоренности. Выигрывает партнер с наименьшей суммой очков.

В «Черную Марию» можно играть вчетвером (полной колодой), впятером (устранив трефовую и бубновую двойки) и даже вшестером (устранив все двойки) по тем же правилам. Вчетвером можно вести парную игру — два на два.

МЕТАМОРФОЗА

Этой «новинке» из Нью-Йорка образца 1962 года пришла пора осваивать отечественный карточный рынок.

В игре применяются новые для нас приемы, например заем из другой колоды (не «внутренний» и не «заграничный»). Каждый из двух или трех игроков в дополнение к розданным картам получает туза, двойку, тройку и четверку из другой колоды. Эти заемные карты в розыгрыше не участвуют, выполняя специальную роль.

Партия состоит из четырех розыгрышей:

в первом (без козырей) за каждую трéфовую карту во взятке игрок получает 4 минусовых очка;

во втором (козыри бубны) за каждую червовую карту учитывается 3 плюсовых очка;

в третьем (без козырей) за каждую взятую карту записывают 1 минусовое очко (2 или 3 очка за взятку в зависимости от числа игроков);

в четвертом (без козырей) за каждую пиковую карту — 4 минусовых очка.

Игроки получают по 12 карт, остальные пахоятся в колоде. После первой раздачи каждый игрок решает, в каком по очереди розыгрыше он делает заявку на выигрыш, и после принятия решения кладет перед собой вверх крапом одну из четырех карт (туза, двойку, тройку или четверку), обозначив таким образом намеченный розыгрыш. Когда решение принято всеми, карты переворачивают.

Если заявленный розыгрыш выигрывается, игрок получает 10 премиальных очков. В случае проигрыша или ничьей игрок не получает премии.

Начиная партнер, сидящий слева от сдающего. По окончании розыгрыша карты не тасуют. Каждый играет теми картами, которые достались ему в качестве взятки. Недостающее до 12 количество карт пополняется из колоды. Имеющий на руках более 12 карт сбрасывает избыточные по своему усмотрению, не показывая остальным.

Второй розыгрыш начинает тот же игрок, что и первый. По окончании этого розыгрыша карты опять не тасуют, но пополняют и сбрасывают иным способом. Недостающие до 12 карты игрок вынимает из рук соседа слева. После этого все опять имеют по 12 карт.

В третьем розыгрыше начинает ходить игрок, сидевший слева от заходящего во втором розыгрыше. Карты после него тоже не тасуют, а пополняют так же, как в первом случае, из колоды либо сбрасывая излишние в закрытом виде на стол.

В четвертом розыгрыше первым ходит тот же игрок, что и в третьем.

После этого каждый игрок суммирует свои плюсовые и минусовые очки. Следующий раунд сдающим будет игрок, который начинал ходить в первом раунде.

Полный цикл состоит из четырех раундов, или 16 розыгрышей для двух игроков, или из трех раундов (12 розыгрышей) для трех игроков, или из трех раундов (12 розыгрышей) для трех игроков. Выигрывает тот, у кого наибольшая сумма очков.

ВАРЬЕТЕ

В эту американскую игру играют четверо полной колодой карт (52 листа). Старшинство карт: от туза до двойки. Козырная масть переменная.

Игра парная, но партнеры в каждом очередном розыгрыше другие. Они определяются системой выбора розыгрыша, одного из восьми, различающихся козырной мастью и разными наборами плюсовых и минусовых премиальных карт.

Первого сдающего определяет жребий, затем сдают по очереди. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего.

При каждой раздаче соблюдается очередность торговли и розыгрыша. На этапе торговли происходит выбор одного из восьми типов розыгрыша, устанавливается, какие игроки будут партнерами. Типы розыгрышей:

- I — без козырей, за взятие наибольшего количества взяток — 12 плюсовых очков;
- II — козырная масть трефы, за каждую взятку — 2 плюсовых очка;
- III — козыри черви, за каждую пиковую карту — 2 плюсовых очка;
- IV — козыри бубны, за каждую карту красной масти — 1 плюсовое очко, черной масти — 1 минусовое очко;
- V — козыри пики, за каждую взятую черную десятку и валета — 5 плюсовых очков, за красных валета и десятку — 5 минусовых очков;
- VI — козырная масть трефовая, за каждую красную карту — 1 плюсовое очко, взятку берет самая низкая карта во взятке;
- VII — козыри пики, за каждую трефовую карту — 2 минусовых очка;
- VIII — без козырей, за каждую взятку — 2 минусовых очка.

Сидящий слева от сдающего начиняет торговлю, объявляя, какой розыгрыш из восьми выбирает. За ним заявки делают остальные участники игры. Если при торговле одна из заявок будет сделана двумя участниками, они становятся партнерами и разыгрывают свой вариант, имея контрпартнерами двух оставшихся игроков.

В процессе торговли один участник не может дважды делать заявку на один и тот же розыгрыш. Поэтому торговаться можно несколько туров, пока две заявки не совпадут. Например, от игроков поступают (по часовой стрелке, начиная от игрока, сидящего слева от сдающего) следующие заявки на розыгрыш:

в первом туре — I, II, III, IV;

во втором туре — V, VI, VII, VIII;

в третьем туре — VII, V, IV, II.

В третьем туре первое совпадение по порядку поступления заявок имеется у первого и третьего игроков, и они будут разыгрывать VII розыгрыш против второго и четвертого игроков.

Начинает игрок, сидящий слева от участника торговли, который первым сделал заявку на данный розыгрыш, в нашем случае — слева от третьего игрока. Пара, выигравшая торговлю, выступает как атакующая сторона. Ходить обязательно в масть. Но при отсутствии масти козырем бить не обязательно, так же как и перебивать старшей картой. Ходит игрок, которому досталась предыдущая взятка.

После того как сделана последняя взятка, производится подсчет очков. Если в данной игре атакующая пара получила больше плюсовых (или меньше минусовых) очков, чем контрпартнеры, ей засчитывается выигрыш и каждому игроку из четырех записываются на отдельный счет фактически выигранные очки данной пары. Это делается потому, что в следующих розыгрышах составы пар могут не один раз меняться.

Если атакующая пара получила меньше плюсовых (или больше минусовых) очков, чем контрпартнеры, ей засчитывается проигрыш. Фактически выигранные очки записываются опять каждому игроку на отдельный счет, а обороняющейся паре за выигрыш каждому добавляется по 10 плюсовых очков.

В очередных этапах торговли могут быть сделаны заявки на другие розыгрыши или на те же самые повторно.

Полный тур состоит из восьми раздач, то есть каж-

дый игрок два раза участвует в торговле. По желанию тур можно и расширить и сократить.

Розыгрыш VI требует внимательности участников игры, поскольку взятка берется младшей картой данной масти. Если в ней два козыря, то младшим козырем из двух. В отличие от традиционных игр при торговле допускается как информация, так и дезинформация относительно своих карт. Например: «Играю I, с моими тузами и королями» или «Без фигур выиграть VIII запросто». После окончания торговли разговоры прекращаются.

КВИНТЕТ

Эта игра — английский вариант покера.

Играют двое двумя преферансными колодами (по 32 карты). Старшинство карт: от туза до семерки. Все масти в игре равны.

Каждый игрок получает преферансную колоду. Сдающий, определенный жребием, тасует свою колоду и выкладывает из нее открыто первые семь карт. Они не примут участия в данном розыгрыше. Противник выбрасывает из колоды такие же карты. Они тоже не участвуют в игре. Свои 25 оставшихся карт каждый игрок делит на пять пачек по пять карт, стараясь в каждой пачке реализовать какую-нибудь покерную комбинацию, и кладет эти пакеты закрытыми в ряд перед собой. В розыгрыше происходит попарное сравнение пакетов в соответствии с покерным «табелем о рангах»:

покер (колер, стрит) — самая старшая комбинация, пять карт одной масти (А, К — король, Д — дама, В — валет, 10 пик; В, 10, 9, 8, 7 червей). Из двух покерных комбинаций сильнее та, которая начинается с более старшей карты, то есть тузовый покер старше валетового. Два разномастных покера, начинающихся с одипаковой карты, равны;

каре — четыре одинаковые по рангу карты, пятая произвольная. Сильнее каре, состоящее из более старших карт;

фул — три карты одного ранга плюс две другого. Из двух комбинаций сильнее та, которая имеет более старшие карты в тройке: три десятки и две десятки сильнее, чем три девятки и два туза;

колер (масть) — пять карт одной масти. Из двух колеров сильнее тот, в котором на первом (по старшинст-

ву) месте более старшая карта. Если они равны, колеры сравниваются по второй карте и т. д. В итоге могут оказаться равными;

стрит — пять расположенных по очереди карт разных мастей (К пик, Д червей, В пик, 10 треф, 9 треф). Из двух комбинаций сильнее начинающаяся с более старшей карты. Стриты равны, если начинаются с одинаковой карты;

тройка — три карты одного ранга плюс две произвольные. Из двух троек сильнее состоящая из более старших карт;

две двойки — две одинаковые карты плюс две одинаковые карты другого ранга плюс произвольная карта. Из двух комбинаций сильнее та, в которой старшая пара содержит более старшие карты. Если старшие пары равны, сравниваются младшие. Если младшие равны, старшинство определяется сравнением произвольных карт. Если и тут соблюдается равенство, комбинации равны;

пара — две карты одного ранга плюс три произвольные. Из двух сильнее та, которая содержит более старшие карты. При равенстве пар сравнение переходит на произвольные карты. Комбинации равны, если равны все составляющие их карты;

шанс — пять произвольных карт, из которых нельзя составить никакой комбинации (А пик, К треф, В пик, 10 пик, 7 треф). Сравнение этих комбинаций также начинается с более старшей и проводится последовательно до конца. Они равны, если равны по рангу все последовательно расположенные карты.

Старшинство комбинаций по отношению друг к другу, начиная с самой старшей: покер, каре, фул, колер, стрит, тройка, две пары, пара, шанс.

После того как оба игрока составят по пять пакетов, расположив их в ряд друг против друга, пакеты попарно сравнивают, не меняя их первоначального расположения. Первое сравнение приносит 3 очка выигрыша, второе — 4 и т. д., пятое — 7 очков. Выигрывает набравший больше очков за пять сравнений.

РЕМИК ДЖИН

Под названием «ремик» известна целая группа игр, появившихся в конце прошлого века на основе мексиканской игры кункен. Ремик для двух игроков называется

«джин». Эта игра уже более 50 лет очень популярна в США. Ее описание приводится ниже.

Используется одна колода — 52 карты. Самая старшая карта — король, самая младшая — туз, игра идет без козырей.

Первая сдача по жребию, в дальнейшем право сдавать карты принадлежит выигравшему. Партнеры получают по десять карт, одна (21-я) открывается, ее может взять партнер сдающего. Если он отказывается, это право переходит к сдающему. Взяв карту, он обязан вместо нее положить другую с рук. То же самое относится и к первой выложенной в банк карте.

При следующих ходах каждый игрок берет карту либо из колоды, либо верхнюю из банка, сбрасывая в банк одну карту с рук, после чего имеет право ходить следующий.

Цель игры — собрать на руках такую комбинацию карт, чтобы выложить ремика (джин) — все 10 карт в определенных комбинациях, либо «застучать» и заработать максимально возможное количество очков.

Комбинации (как и в кункене — см. с. 75) — это комплекты, состоящие из одинаковых по рангу трех или четырех карт (три короля, четыре двойки и т. д.), или секвенции — три либо более карт одной масти, расположенных по порядку, но без замыкания тузом и двойкой. Король, дама, валет или тройка, двойка, туз — это секвенции, а двойка, туз — король — нет. В комплекте может быть до четырех карт, в секвенции — до десяти.

При расчете карт на руках принимается такая оценка их в очках, при которой хороший подбор комбинаций составляет меньшее число очков, а именно:

за карты в комплектах или секвенциях — 0 очков;

за отдельные фигуры — 10 очков;

за отдельные фоски (от десятки до туза) — количество очков соответствует значению карты: десятка — 10 очков, туз — 1 очко.

Если у игрока на руках 10 или менее очков после того, как он в свой ход взял карту из колоды или банка и одну карту сбросил в банк, он может «застучать», то есть выложить карты на стол в виде комбинаций и отдельных карт. Его партнер в этом случае также выкладывает свои карты на стол в виде комбинаций, причем свои свободные карты может использовать для дополнения комбинаций противника. Например, добавить четвертую даму к трем дамам противника или десятку и

девятку пик к секвенции 8—7—6 пик. Нельзя добавлять карты к отдельным картам противника, превращая их в комбинации. Они остаются на руках, и их очки минуются.

Если стучавший предъявлял карты с меньшим количеством очков, чем оставшиеся на руках у противника отдельные карты, разница в очках записывается плюсовым итогом к его счету. В ситуации, когда на руках у противника оказалось меньшее число очков, чем то, на которое «стучал» второй игрок, он записывает себе в выигрыш разницу очков плюс 25 очков премии.

Если игрок имеет ремика или джин, то есть выкладывает на стол все десять карт в виде полных комбинаций (без отдельных карт), в его пользу записывается сумма очков отдельных карт противника плюс 25 очков премии. В этом случае противник не может использовать свои карты для дополнения выложенных на стол комбинаций. Игра идет, пока один из игроков не наберет 100 очков.

Когда в процессе игры в колоде останутся две карты, а ни один из игроков не предъявил ремика и не «застучал», розыгрыш считается ничейным.

Для окончательного расчета после того как один из игроков заработает более 100 очков, к ним прибавляется еще 100 очков за выигрыш и 25 очков за каждую партию сверх числа партий, выигранных противником. Например, если первый игрок выиграл 101 очко в пяти партиях, а второй — 40 очков в двух партиях, окончательный выигрыш первого будет равен:

$101 + 100 \text{ (за выигрыш)} + 25 \times (5 - 2) - 40 \text{ (выигрыш второго игрока)} = 236 \text{ очков.}$

РЕМИК ОКЛАХОМА

Играется в основном как ремик джин, но в каждом розыгрыше устанавливается максимальное количество очков, до которого можно «стучать». Этот предел определяется первой открытой картой, которая выкладывается в банк. Если эта карта пиковой масти, дополнительным условием розыгрыша будет удвоение записи выигранных очков. Если эта карта — туз, то «стучать» нельзя, а надо выкладывать ремик, то есть все карты на стол в виде комбинаций, без отдельных карт. Игра идет до 150—200 очков с параллельной записью сразу в три таблицы. Поскольку принципиального значения система записи не имеет и на характере игры не отражается, можно вести запись обычным способом, как в ремик джине.

РЕМИК ПЯТЬСОТ

Из семейства ремиков эта игра больше всего напоминает по правилам кушкен. Разница — в количестве карт на руках. Так, одной колодой без джокера (52 карты) играют от двух до четырех игроков. При двух игроках сдают по 13 карт, при большем количестве — по семь. Если игроков более четырех, играют двумя колодами (104 карты без джокеров). Нет ограничений количества очков в первой выкладке. Банк можно брать на любые две карты, к которым в качестве третьей для образования комбинации (комплекта или секвенции) подходит последняя карта из банка. Ее следует тут же выложить в составе комбинации. Банк берется от этой, последней, карты до любой другой, выбранной игроком. Игра продолжается до 500 очков.

РЕМИК БРИДЖ

Играют двумя полными колодами с джокерами (108 карт). Старшинство карт: от туза до двойки, джокер заменяет любую карту.

Все получают по десять карт, сдающий — 11. Он начинает игру, сбрасывая одиннадцатую карту в банк. Игроки берут карту из колоды или из банка и сбрасывают одну карту в банк.

Комбинации те же, что и в ремик джине. Но к комплектам и секвенциям добавляются еще три вида комбинаций: колер (все карты одной масти), фигуры (все карты выше десятки) и полный колер (все карты одной масти и в очередности по очкам). «Стучать» можно только до 5 очков. Партнеры не могут дополнять комбинации, зато имеют право еще на один ход с заменой карты и выкладку, если эта одна карта поможет выложить комбинации с требуемым числом очков.

Этого дополнительного хода и права выкладки противники лишаются, если выложены ремик, колер или фигуры. Игра продолжается, пока все участники, кроме одного, не получают 100 отрицательных очков. Игрок, получивший 100 очков, выходит из игры.

Расценка карт и комбинаций: отдельные фигуры — по 10 очков, фоски — по числу очков, отдельный джокер — 20 очков. Все очки минусовые, они записываются каждому игроку нарастающим итогом. За ремик положено 10 плюсовых очков, за колер и фигуры — 25, за

полный колер — 40. Эти очки вычитаются из минусового результата.

Ремик бридж играется со ставками. Игроки вносят начальную ставку. Выложивший ремик получает со всех по ставке, за колер и фигуры — по две ставки, за полный колер — четыре ставки. За «стук» выплачивается по полставки, а по полставки игроки докладывают в пулю, к начальной ставке.

Как уже сказано, получивший 100 минусовых очков выходит из игры, но, внося три ставки, может вступить в нее опять, получив в качестве начальной записи количество очков игрока, ближайшего к роковой границе в 100 очков. Включаться в игру можно до момента, пока предпоследний игрок не перейдет эту границу. Забирает пулю и выигрывает последний, кто не достиг такой границы.

КУНКЕН

Игра представляет собой дошедшую до нас разновидность популярного в Америке ремик джина с довольно разнообразными отступлениями в правилах и системе подсчета.

Играют в кункен от двух до пяти игроков двумя полными колодами с джокерами, которые заменяют в комбинациях любую карту.

Сдающий определяется жеребьевкой, потом по ходу игры сдают по очереди. Игроки получают 13 карт. Одна карта кладется открытой рядом с колодой — это начало банка. Цель игры — выложить карты на стол в виде определенных комбинаций. Выигрывает тот, кто раньше выложит карты.

Комбинации бывают двух типов: по рангу и по масти. По рангу нужно выложить не менее трех карт одинакового достоинства — три валета, три пятерки и т. д. По масти выкладывается секвенция тоже не менее чем из трех карт. Комбинация по рангу может быть в процессе игры дополнена до четырех карт, причем разномастных.

В игре участвуют две колоды, но в одной комбинации нельзя класть две карты одной масти и одного ранга. Секвенция выкладывается и дополняется в процессе игры с учетом кольцевого продолжения типа 3—2—А—К. В этих комбинациях джокер заменяет любую карту, но число джокеров не должно превышать половины карт

комбинации. Расценка по очкам: онеры — 10 очков, фоски — 5 очков, джокеры — как карты, которые заменяют.

Последовательность игры: начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Его ход, как и любого идущего после него, возможен в двух вариантах. Первый вариант: взять одну карту из колоды и вместо нее сбросить в банк одну карту с рук, положив ее рядом с предыдущей картой банка. Второй вариант: взять банк, предъявив и выложив на стол комбинации общей суммой не менее 50 очков, с таким расчетом, чтобы одна из карт банка была третьей картой любой из предъявленных комбинаций. Эта карта из банка может быть также и четвертой, и пятой или любой другой картой предъявляемой комбинации. Кроме того, ее стоимость может быть включена в стоимость выкладки. Например, можно взять банк с бубновой пятерки, предъявив в качестве комбинаций три короля (разномастных) и бубновые тройку, четверку и шестерку. Банк берется не весь, а начиная с карты, вошедшей в комбинацию при выкладке. Прочие карты, взятые вместе с банком, могут быть использованы для образования и выкладки дополнительных комбинаций, либо для дополнения уже выложенных, либо для дополнения комбинаций других игроков. За это дополняющий записывает себе при подсчете вистовые очки, равные стоимости этих карт, а карты кладет рядом со своей выкладкой. Одну лишнюю карту игрок обязательно сбрасывает в банк, что является сигналом хода для следующего игрока.

Наличие выкладки дает также право менять джокеров в выкладках партнеров на карту, которую они заменяют. Причем масть этой карты при необходимости определяется заменяющим. Так, в комбинации джокер — туз червовый и бубновый игрок может по своему желанию обменять джокера на трефового или пикового туза. Кроме того, имея выкладку, в следующем круге игрок может брать банк с любой карты, которая подходит ему в качестве третьей для любых двух карт, находящихся у него на руках (но не в выкладке).

Игра заканчивается, когда один из игроков укладывает все карты на стол в виде комбинаций и вистов и последнюю — в банк. Все карты, выложенные игроками на стол, засчитываются в плюс, все на руках — в минус, джокеры на руках считаются по 10 очков.

Если выигравший сумел провести все операции — выкладки, висты и сбросил последнюю карту в банк за один ход, это называется «экспресс» и засчитывается по двой-

ной таксе. Так же по двойной таксе идут в минус карты, оставшиеся на руках партнеров. Карты, выложенные противниками выигравшего на стол, идут по обычной таксе.

КАНАСТА

Игра родилась в Южной Америке, после войны стала популярна в США. Оттуда проникла в Европу, а через Европу — к нам. Этим объясняются некоторые расхождения известной в России канасты с классическими вариантами, но игра от этого не становится менее интересной и увлекательной.

Используются две полные колоды с джокерами (108 карт). Игра парная, два на два. Существующие разновидности канасты для двух и трех человек менее интересны и носят затяжной характер.

Расценка карт: тузы — 20 очков, от короля до восьмерки — 10 очков, от семерки до четверки — 5 очков. Джокеры и двойки играют особую роль, заменяя любую карту в комбинациях, тогда их стоимость соответствует стоимости заменяемой карты. Если они остаются на руках при окончании игры, то джокер оценивается в 50 очков, двойка — в 20 очков. Кроме того, джокеры и двойки используются для блокировки банка — джокер блокирует банк (не дает возможности взять его никому, кроме блокирующего, до окончания цикла блокировки) на пять кругов, двойки — на три круга. В блокировке используются также черные тройки. Они блокируют банк на полкруга. Этой блокировкой игрок как бы передает право взять банк своему партнеру.

Сдающий определяется жеребьевкой. После первой сдачи игроки сдают по очереди. Каждый получает по 12 карт, последняя кладется рядом с колодой лицевой стороной вверх и образует начало банка (если это джокер, двойка или тройка, то они убираются в колоду и заменяются обычной картой).

Цель каждого розыгрыша — получить максимальное количество очков, выложив карты на стол в виде комбинаций и дополнений комбинаций своему партнеру с возможным взятием банка.

Карты выкладываются в виде комбинации не менее чем из трех карт одинакового ранга (три короля, три семерки и т. д.), с последующим дополнением. Число джокеров и двойок в начальной комбинации и при после-

дующих дополнениях не должно превышать половины карт. Комбинация, дополненная до семи карт одного ранга, называется канастой (по-испански — корзинка) и считается закрытой. Ее складывают стопкой с краспой картой наверху, если она без джокеров и двоек. Тогда она оценивается в 500 очков и называется красной (чистой) канастой. Черной (грязной) называется канаста, если в ней есть джокеры и двойки, а наверх выкладывается черная карта. Она оценивается в 300 очков. Можно выложить канасту из одних двоек и джокеров. Это дает 700 очков.

Наличие канасты у одного из игроков пары дает ей право — любому партнеру — окончить игру, выложив все карты на стол в виде комбинаций или дополнив комбинации партнера, с обязательным сбрасыванием одной карты в банк.

Условием первой выкладки любого партнера из пары является наличие в выкладке определенного количества очков, которое зависит от стадии игры — количества очков, набранных партнерами. Для первой выкладки при количестве очков у партнеров от 0 до 1 495 необходимо иметь 50 очков, от 1 500 до 2 995 — 70 очков, от 3 000 до 4 495 — 90 очков и от 4 500 до 7 000 — 120 очков.

При минусовых очках на счету у партнеров для первой выкладки достаточно предъявить 15 очков. В любом случае право на первую выкладку дает предъявленная канаста. В выкладке может быть несколько комбинаций, дающих необходимую сумму.

Последовательность операций при ходе каждого игрока зависит от того, берет ли он банк или не берет. Если игрок банк не берет и у него нет выкладки, он берет одну карту из колоды и одну карту с рук сбрасывает в банк. Подкладывать карты партнеру в его выкладку, не имея своей, он не может. Если на руках у него есть необходимое количество очков в соответствующих комбинациях, он может перед тем, как сбросит лишнюю карту в банк, сделать выкладку и совершить все операции, на которые после этого имеет право: дополнить выкладки партнера, окончить игру (если у одного из пары есть канаста) и кончить операции, сбросив одну карту в банк. Это сигнал для начала хода следующего игрока.

Если банк не блокирован, а у игрока на руках есть необходимые комбинации для выкладки и карты для взятия банка, то вместо того, чтобы брать карту из ко-

лоды, он может взять банк. Для этого необходимо, выложив на стол комбинации с нужным количеством очков, предъявить (на руках или в одной из выкладок) карту, по рангу совпадающую с верхней картой банка. При этом, если верхняя карта банка совпадает с картой выкладки, ее стоимость включается в сумму очков выкладки. Скажем, при лимите в 50 очков для первой выкладки можно взять банк с королем наверху, предъявив выкладку из четырех королей ($10 + 40 = 50$ очков).

Забрав банк, игрок распоряжается им по установленной процедуре, завершая операции сбрасыванием лишней карты в банк. Банк можно взять, если на руках есть канаста без одной карты (набор из шести карт вместе с джокерами и двойками либо шесть карт одного ранга), а верхняя карта банка совпадает с рангом набора — это равносильно первой выкладке в 300 или 500 очков. В том случае, если канаста уже есть в выкладке, она считается закрытой, и банк на такую канасту не берется. Оба партнера могут подкладывать к такой канасте карты того же ранга без зачета очков.

Черные тройки, если их на руках скопилось три-четыре, можно выложить в виде выкладки, при этом они оцениваются по 5 очков. Если же черные тройки в момент окончания игры остались на руках, они оцениваются по 100 минусовых очков.

Красные тройки в игре не участвуют. При попадании в руки их следует обменять на карту из колоды, а саму тройку выложить на стол. В конце игры красная тройка засчитывается так: 100 очков в плюс при выигрыше и 100 очков в минус при проигрыше. Если у одной пары игроков скопилось четыре красных тройки, выигрыш (и проигрыш) составит 1 000 очков.

В свой ход игрок может совершать все операции, в том числе дополнение комбинаций партнера, закрытие канаст и окончание игры. Но делать это он должен без переговоров с партнером и без замечаний со стороны партнера.

После окончания блокировки, когда игроки совершили соответствующее число ходов без взятия банка, первым может взять банк игрок, который его блокировал. Банк берется, как обычно, на верхнюю карту. Если игрок этого не сделал и не заблокировал банк заново, право взять банк переходит к следующему игроку. Если в результате все карты колоды перешли в банк, а игра не окончена,

банк переворачивается и используется заново в качестве колоды без тасовки.

Когда один из игроков выложил все карты на стол (последнюю — в банк), игра заканчивается, производится подсчет очков. Все карты, лежащие в выкладках на столе, засчитываются в плюс при наличии канасты у одного из пары игроков. Если у пары к моменту окончания игры нет ни одной канасты, карты, лежащие на столе, засчитываются в минус, двойки и джокеры отдельно (по 20 и 50 очков соответственно). Также в минус засчитываются карты, находящиеся на руках у всех игроков, независимо от того, кто кончил игру. Кроме того, выигравшей паре (окончившей игру, что не обязательно означает, что она набрала большее число очков при подсчете) за окончание добавляется 100 очков. Игра продолжается, пока одна из пар не наберет 7 000 очков.

Правила классической канасты в одних случаях упрощают игру, а в других усложняют и в основном являются дополнениями к изложенным правилам. Например:

для окончания игр (и только в этом случае) с банка можно снять одну верхнюю карту, не трогая всего банка. При этом лишняя карта в банк не сбрасывается;

при первом ходе, когда в банке только одна карта, игрок может взять ее без выкладки и вместо нее сбросить свою;

верхнюю карту взятого банка обязательно использовать в выкладке в тот же ход;

когда банк берется первый раз на полную выкладку, для взятия банка необходимо предъявлять две карты того же ранга, что и верхняя карта банка;

при повторном взятии банка (выкладка уже есть) банк берется при предъявлении одной карты и джокера (или двойки);

последняя карта при окончании игры может быть положена не на банк, а в одну из выкладок партнеров;

черные тройки выкладываются на стол только в момент окончания игры;

банк не берется, если верхняя карта банка совпадает с закрытой канастой игрока, даже если у него карта того же ранга есть на руках;

блокировка джокером или двойкой состоит в том, что после нее банк можно взять, предъявляя две карты того же ранга, что и верхняя карта банка;

партнер окончившего игру имеет право тоже кончить ее, выложив карты в выкладки, у себя и партнера,

по только все карты. В противном случае все карты остаются у него на руках. За это при подсчете очков записывается еще 1 000 очков;

заканчивающий игру обязан иметь свою собственную канасту, недостаточно иметь канасту у своего партнера.

Словом, если канаста покажется вам недостаточно сложной игрой, можете ввести в нее приведенные правила. Это приблизит вас к международному уровню, хотя отодвинет окончание игры.

САМБА

Если у вас есть три полных колоды с джокерами, можете вчетвером сыграть этот вариант канасты, два против двух.

Сдается по 15 карт. Из колоды каждый раз игрок берет две карты, в банк сбрасывает одну. Банк берется при предъявлении двух одинаковых карт, совпадающих с верхней картой банка, либо на одну из комбинаций в выкладке. В комбинации или в канасте число джокеров не должно превышать двух. Можно иметь в выкладке одинаковые канасты. За шесть красных троек, собранных парой игроков, положена премия в 1 000 очков при наличии у пары двух канаст. В противном случае паре записывают 1 000 очков в минус.

В выкладке могут участвовать также секвенции, которые могут быть дополнены от трех начальных карт до семи. Туз считается старшей картой, то есть полная секвенция: А, К, Д, В, 10, 9, 8. Она называется «самба», оценивается в 1 500 очков и, как и канаста, даст право на окончание игры. Дополнять дальше самбу нельзя.

До 2 995 очков, набранных парой, первая выкладка должна содержать не менее 90 очков, от 3 000 до 6 995 — не менее 120, свыше 7 000 очков для выкладки требуется 150 очков. За окончание каждой партии премия 200 очков.

Игра продолжается до 10 000 очков.

КОМБО

Этот видоизмененный вариант самбы можно сыграть тремя полными колодами. Начальные условия и способы взятия банка те же, что и в предыдущей игре, но она прекращается в момент окончания колоды. Последнюю

карту никто с рук сбросить не имеет права, премии за окончание игры нет. Последняя карта с колоды кладется на банк, который может быть взят следующим по ходу игроком.

Черные тройки можно выложить в выкладку комплектом из трех-четырех карт (по 5 очков). Оставшаяся на руках черная тройка стоит 200 минусовых очков, семерка — 500 минусовых очков.

Секвенция из семи карт (без джокеров) называется «лесенка». Канаста из джокеров называется «боливия». Отдельно премируется канаста из семерок. Подкладывать карты к закрытой канасте нельзя.

Игрок, выложивший первую в розыгрыше канасту, получает право взять 11 верхних карт из колоды и тут же использовать их для выкладок и дополнений. Красные тройки ценятся по 100 очков, засчитывать их в плюс или минус — зависит от выкладки. Комплект из шести красных троек приносит 2 000 очков, если в выкладке есть лесенка, боливия или канаста из семерок (без джокеров). В противном случае все красные тройки засчитываются в минус.

За отдельные виды канаст положены следующие премиальные очки: боливия — 2 000, лесенка — 1 500, красная канаста из семерок (без джокеров) — 1 500, черная канаста из семерок (с джокерами) — 1 000, обычная красная канаста — 500, обычная черная канаста — 300.

До 3 495 очков для выкладки требуется 60 очков,

от 3 500 до 6 995 — 100 очков,

от 7 000 до 10 495 — 140 очков,

свыше 10 500 — 180 очков.

МОЖНО?

Игра для трех — пяти человек. Используются две полные колоды без джокеров (104 карты). Расценка карт: туз — 15 очков, фигуры и десятки — 10, остальные — 5 очков.

Сдающего определяют жеребьевкой. Потом игроки сдают поочередно, всего в полной партии пять раздач. Каждый получает по десять карт, остальные — в колоде. Начинает игрок, сидящий слева от сдающего. Он берет одну карту из колоды, одну свою сбрасывает на стол открытую, рядом с колодой, образуя банк. Таким же образом поступают остальные. Верхняя карта банка всегда открыта.

Цель игры — выложить карты на стол в соответствующих комбинациях и записать на свой счет в последующих розыгрышах наименьшее количество минусовых очков.

Комбинациями в этой игре являются комплекты — не менее трех карт одного ранга и секвенции — не менее четырех карт одной масти, расположенных по рангу. Туз является переходной картой. 3, 2, А, К — это тоже секвенция.

Каждый розыгрыш для окончания игры предполагает выкладку определенных комбинаций, а именно:

в первом розыгрыше — два комплекта;

во втором розыгрыше — один комплект и одна секвенция;

в третьем розыгрыше — две секвенции;

в четвертом розыгрыше — три комплекта;

в пятом розыгрыше — два комплекта и секвенция.

Во всех розыгрышах, кроме пятого, последняя карта с рук кладется в банк. В пятом розыгрыше ее надо пристроить к одной из комбинаций. В процессе игры, кроме первого хода, участники могут брать карты как из колоды, так и верхнюю из банка, сбрасывая взамен ее лишнюю карту в банк. Взяв карту из колоды или из банка, игрок имеет право выложить комбинации и дополнить картами с руки комбинации свои и партнеров, после этого сбросить карту в банк. В результате таких дополнений комплект могут составить восемь карт, а секвенцию — 13.

Комбинации на столе у отдельного игрока не должны дублировать друг друга, то есть если надо выложить два комплекта, это могут быть три дамы и три валета, а не шесть валетов (два раза по три). Секвенции должны быть разномастными.

Чтобы закончить игру, надо выложить обязательные для данного розыгрыша комбинации. Другие комбинации не выкладываются, в том числе и обязательные, в большем количестве.

Карта, сброшенная в банк, может быть взята как следующим по ходу игроком, так и любым другим (исключая того, кто ее положил). Чтобы это сделать, желающий спрашивает: «Можно?» Вопрос относится ко всем игрокам, имеющим право взять карту раньше желающего. Если карту положил первый игрок, то, если ее хочет взять четвертый игрок по часовой стрелке, он должен спросить сначала второго, затем третьего. Получив разрешение, игрок берет карту, а также одну дополнитель-

ную карту из колоды. При этом карту в банк он не сбрасывает. Таким образом, на руках у него прибавляются две карты.

Следующий ход делает игрок, сидящий слева от него, который берет карту из колоды или из банка. Можно, получив разрешение, взять из банка не одну верхнюю карту, а несколько, взяв при этом столько же карт из колоды и не сбросив ничего в банк. Подобное право есть и у следующего за ним игрока, причем он не обязан спрашивать разрешения.

Игра кончается, когда один из партнеров выложил все требуемые комбинации и избавился от всех карт на руках, получив за это 20 премиальных очков. Все карты, оставшиеся на руках, засчитываются в минус по количеству очков каждой из них в отдельности. Выложенные на стол комплекты и секвенции при подсчете не учитываются. Общий итог подводится после окончания пятого розыгрыша. Победитель определяется по минимальной отрицательной сумме очков.

ПИКЕТ

Эта старинная игра для двоих пришла из Франции, у нас получила название «петушок». Используется префранская (пикетная) колода из 32 карт. Старшинство карт: от туза до семерки. Игра идет без козырей. Очки: туз — 11, фигуры и десятки — 10, остальные по цифровому номиналу.

Сдающего определяют жеребьевкой. Карты сдают парно, всего 12 на игрока. Оставшиеся восемь карт сдающий делит на две закрытые пачки: из пяти карт — для противника и из трех карт — для сдающего. Игрок, при раздаче получивший «карт бланш» — набор карт без фигур (короля, дамы, валета), получает 10 очков премии.

Первым игру начинает противник, меняющий в своей обменной пачке до пяти карт с руки, но не менее одной. Оставшиеся после обмена в пачке карты он может посмотреть.

Для сдающего обмен не обязателен. Свои карты он может обменять на три из своей пачки и на оставшиеся после обмена в пачке противника, но не на сброшенные противником.

Торговлю начинает противник, называя имеющиеся на руках комплекты, секвенции и колеры (последовательность карт одной масти). Игрок, имеющий более

длинный колер, получает столько очков, сколько карт в колере. При одинаковом количестве карт выигрывает колер, насчитывающий большее количество очков, исходя из стоимости входящих в него карт.

Затем оцениваются секвенции. Они имеют свои собственные латинские названия: секвенция из восьми карт (полный колер) — октава, из семи — септа, из шести — секста, из пяти — квинта, из четырех — кварта, из трех — терц.

Игрок, имеющий более длинную секвенцию, получает очки: за октаву — 18, септу — 17, сексту — 16, квинту — 15, кварту — 4, терц — 3. Из одинаковых по длине секвенций выигрывает начинающаяся с высшей карты. Секвенция, начинающаяся с туза, называется «майор» (секста майор, квинта майор). Выигравший по секвенциям получает очки не только за выигранную секвенцию, но и за все прочие, более слабые секвенции, находящиеся у него.

Затем оцениваются комплекты (три-четыре карты одинакового ранга). Выигравший получает за комплект из четырех карт 14 очков, из трех — 3 очка. При этом любой комплект из четырех карт ценится выше любого из трех карт, из одинаковых выигрывает комплект, состоящий из более старших карт. Выигравший по комплектам получает очки и за более слабые комплекты на руках.

Любые карты игрока могут принимать участие и входить в любые комбинации одновременно — колер, секвенцию или комплект. Если при этом участвуют все карты игрока, он получает 20 очков премии за «красную карту».

Если один из игроков набрал 30 очков и более, а другой — нуль, выигравший получает еще 60 очков премии.

Розыгрыш проводится без козырной масти, карта кладется в масть. Первым ходит противник сдающего, взятка берется на старшую карту, но без обязательной выкладки старшей карты. Игрок за каждый ход получает очко, даже если не брал взятку. За последний ход — два очка.

Розыгрыш выигрывает тот, кто взял больше половины взяток. За выигранный розыгрыш, то есть за седьмую взятку, засчитывается 10 очков.

Если в процессе розыгрыша игрок набирает 30 очков вместе с очками, полученными прежде за колеры, секвен-

ции и комплекты, а противник не имеет ни одного очка, игроку добавляется 30 очков премии, если он не получил их ранее. Подсчет очков производится в процессе игры непрерывно.

Выигрывает тот, кто в сумме, при оценке и розыгрыше, получил больше очков, за что ему прибавляется еще 100 очков премиальных.

В полной партии — четыре розыгрыша, по два на партнера.

КРИБЕДЖ

Это старая английская игра для двух игроков, популярная в Англии и в США и в наше время. Существуют варианты игры для большего количества игроков и с некоторыми различиями в правилах игры.

Используется полная колода (52 карты). Старшинство по очкам: туз — 1, фигуры и десятки — 10, остальные — по числу очков на карте. Старшинство карт: от короля до туза, козырей нет. Для записи очков используется либо специальная табличка, либо производится запись на бумаге, либо откладываются жетоны, спички и т. п.

Сдается по пять карт. Первый ход определяется жеребьевкой. В традиционном варианте выигрывает партнер, первым набравший 61 очко. Очки добываются в очередных партиях, каждая из которых состоит из розыгрыша и показа-подсчета (так называемая «хваленка»).

Каждый из игроков сбрасывает по две лишние закрытых карты, оставляя три на руках. Четыре сброшенные карты образуют криб, который используется при показе. Партнер заходящего переворачивает оставшуюся колоду. Верхняя открытая карта, стартовая, используется на втором этапе партии — показе. Партнер заходящего начинает розыгрыш. Игроки поочередно выкладывают на стол по карте с целью заработать очки с помощью как своих карт, так и карт противника. Розыгрыш прекращается, когда сумма очков выложенных на столе карт достигнет 31, независимо от количества карт, оставшихся на руках. При этом очки зачисляются следующим образом:

за пару — 2 очка, когда выкладывается карта того же ранга, как выложенная перед этим (валет на валета, шестерка на шестерку);

за королевскую пару — 6 очков за выложенную тре-

тью карту того же ранга, как две предварительно выложенные карты, например, дама на пару дам, тройка на пару троек;

за двойную королевскую пару, за выложенную четвертую карту того же ранга, как королевская пара, выложенная ранее, — 12 очков, тройка на три тройки, шестерка на три шестерки; выкладка четвертой дамы на три положенных раньше в розыгрыше не допускается, поскольку сумма очков четырех дам или валетов, или королей, или десятков превышает допускаемое 31 очко;

за секвенцию — выкладку нескольких карт, которые в совокупности составят последовательность. За последовательность записывается сумма очков по количеству входящих в нее карт, но не менее 3 очков. В отличие от пар, королевских и двойных королевских пар секвенцию могут составить выложенные поочередно карты, которые по последовательности выкладки не совпадают, а только дают возможность составить секвенцию, например 5, 4, 7, 6 или 10, 9, Д, В и т. д. Секвенцией из трех карт, за которые 3 очка получает тот, кто получил третью карту, будут последовательно уложенные 3, 4, 5; или 5, 4, 3; или 3, 5, 4; или 4, 5, 3.

Если следующий игрок добавит к секвенции из трех карт соответствующую четвертую карту, то он получает 4 очка за четырехкартовую секвенцию. Это будут сочетания 3, 4, 5, 2, или 5, 4, 3, 2, или 3, 5, 4, 2, или 4, 5, 3, 2, а также все перечисленные выше с шестеркой вместо двойки (3, 5, 4, 6 и т. д.).

Четырехкартовая секвенция не обязательно образуется четвертой картой из трехкартовой секвенции, а может быть образована, например, из последовательности 2, 3, 5 (не секвенции) добавлением четверки — 2, 3, 5, 4. Подобным образом могут быть образованы секвенции пяти- и шестикартовые, например 2, 3, А, 4, 5 или 2, 3, А, 6, 5, 4. Туз в секвенциях является младшей картой, то есть последовательность 2, 3, А — это секвенция, а А, К, Д — нет.

За «пятнадцать» — за последнюю карту, выложенную игроком к предыдущим, которая в сумме с ними даст 15 очков, игрок получит 2 очка. Примеры таких сочетаний: К, 5; 5, 10; 9, 6; 6, 8, А; А, 7, 7 (в этом случае записываются очки за «пятнадцать» и за пару); 4, 2, 8, А и т. д.

За «тридцать один» — за последнюю карту, которая при суммировании очков даст 31 очко, игрок, выложивший

эту карту, получает 2 очка. Это весьма многочисленные сочетания карт. Они составляют так же, как и сочетания на 15 очков.

Одно очко записывается за последнюю карту.

Когда игрок не может выложить очередную карту, чтобы не превысить 31 очко (например, имеет восьмерку, а на столе 25 очков), он должен заявить «дальше!». Если его партнер может добавить к выкладке еще одну карту (в данном случае А, 2, 3, 4 или 5), то получит 1 очко за последнюю карту. Если партнер добавляет шестерку, образуется 31 очко, и он получает за это 2 очка. За последнюю карту в этом случае он не получает. В ходе игры после слова «дальше» партнер может получить 1 очко, добавляя карты с условием, что сумма очков не превысит 31 очко.

Розыгрыш кончается, когда один из партнеров наберет 31 очко либо оба партнера скажут «дальше», если они не могут доложить ни одной карты.

Второй этап — показ карт — начинает противник сдающего. Он хвалится картами, выложенными им на стол и оставшимися на руках, а также стартовой картой. Очки он получает за комбинации, которые может образовать из этих четырех карт:

за «пятнадцать» — как при розыгрыше, 2 очка за каждый состав, дающий 15 очков;

за пары, королевские пары, двойные королевские пары и секвенции — как при розыгрыше, за каждый из возможных составов.

Очки, в отличие от розыгрыша, можно заработать и за колер: за три карты одной масти — 3 очка, за четыре карты одной масти — 4 очка. Очки за колер из карт, находящихся в крибе, не начисляются. Исключением является ситуация, когда стартовая карта вместе с картами, находящимися в крибе, образуют пятикартовый колер. За это засчитывается 5 очков.

Образцовый подсчет очков для состава 4, 5, Д пик, 6 червей: 4 очка за два раза за «пятнадцать» (4, 5, 6 и Д, 5), пары отсутствуют, 3 очка за секвенцию из трех карт (4, 5, 6), 3 очка за колер (пики), всего 10 очков.

После подсчета очков партнера производится подсчет очков сдающего. Подсчет производится в два этапа. В первом участвуют стартовая карта, карты, выложенные игроком на стол и находящиеся на руках (всего четыре карты, так же, как было описано выше у партнера). На втором этапе — подсчет очков ранее закрытого криба и

стартовой карты, всего пять карт. Сдающий записывает себе сумму очков, полученных на обоих этапах подсчета.

На этапе розыгрыша и подсчета существуют возможности заработать дополнительные очки, а именно:

при раздаче карт противнику сдающего сразу записываются 3 очка — для выравнивания шансов, поскольку сдающий получает добавочные очки за крибу;

если стартовая карта — валет, сдающему засчитываются 2 премиальных очка;

если на руках или в крибе находится валет той же масти, что и стартовая карта, на этапе показа засчитывается 1 очко.

Игра заканчивается в любой момент при достижении одним из игроков суммы в 61 очко, поэтому очки надо подсчитывать на каждом этапе игры.

БЕЗИК

Игра появилась во Франции в XVII веке. В России она стала популярной в конце XIX века.

В игре используется шесть преферансных (пикетных) колод по 32 карты, всего 192. Старшинство карт: от туза до семерки, играют с козырями. Туз ценится в 11 очков, король — 4, дама — 3, валет — 2, десятка — 10, фоски очков не имеют. Старшинство в игре не учитывается, то есть девятка кроет восьмерку и семерку. Исключением является в каждой сдаче козырная семерка, владелец которой записывает себе 10 очков.

Сдачу производят по очереди. Игроки получают по 12 карт, остальные остаются в колоде.

Игрок, после раздачи не имеющий на руках ни одной фигуры (карт-бланш), записывает себе премию. И каждый раз, меняя в свой ход карту, имеет право получить премию за карт-бланш, пока не вытянет фигуру. Появление карт-бланш в ходе игры повторно премией не отмечается. Все очки записывают в общую таблицу в момент появления соответствующей ситуации.

После раздачи следует розыгрыш со взятием взяток, карты кладут с рук или из выкладок на стол. Первым ходит противник сдающего. Из двух карт одной масти взятку берет старшая. Если карты разных мастей, выигрывает заходящий. Если одна из карт — козырная, взятку берет она. Если обе карты одинаковые, взятку берет заходящий. Класть в масть и перебивать не обязательно.

После взятия взятки игроки берут по карте из коло-

ды. Первым берет выигравший взятку, он же заходит. Взятки остаются на столе в пачке, просматривать которую запрещено. Также не разрешается пересчитывать карты в колоде.

Перед тем как добрать карту из колоды, игрок, выигравший взятку, может объявить комбинацию, которую имеет на руках и за которую может получить премию. Если комбинаций несколько, игрок выбирает одну из них и записывает себе премиальные очки, выложив эту комбинацию на стол. Эта выкладка является его собственностью (частью «руки» — карт на руке), и карты из нее используются в последующих взятках.

Премируемые комбинации и число очков:

Марьяж (король и дама одной масти)	20
Королевский марьяж (козырные король и дама)	40
Секвенция (туз, король, дама, валет, десятка одной масти, иначе «мажорная квинта»)	150
Козырная секвенция (козырная «мажорная квинта»)	250
Квартет тузов	100
Квартет королей	80
Квартет дам	60
Квартет валетов	40
Козырной квартет тузов	1 000
Козырной квартет десятков	900
Козырной квартет королей	800
Козырной квартет дам	600
Козырной квартет валетов	400
Безик (дама пик и бубновый валет)	40
Двойной безик (две дамы пик и два бубновых валета)	500
Тройной безик	1 500
Четверной безик	4 500
За последнюю взятку в розыгрыше	250
За карт-бланш	250
За выигранную игру	1 000
Так называемый «рубикон» составляет 3 000 очков.	

Первый заход — бескозырный. Козырь объявляется при выкладке марьяжа, за который премия пишется, как за козырной марьяж. Если игрок не объявляет и не выкладывает вначале марьяж, а сразу секвенцию (в которую марьяж входит), он пишет себе очки за козырную секвенцию. Объявлять комбинацию не обязательно — она может оставаться на руках. Также не обязательно (чисто теоретическое право) получать за нее очки. Зато неверное объявление наказывается конфискацией очков, и игрок пачинает все сначала. Взявший из колоды лишнюю карту списывает со своего счета 50 очков.

Карты, лежащие в выкладке на столе, могут быть преобразованы перекладками или добавлением карт в

равноценные или более ценные комбинации, за которые в узаконенном порядке записываются очки, например добавлением карты к секвенции. Нельзя получать премии за более слабые комбинации (вычленив марьяж из секвенции). Нельзя выкладывать на стол две секвенции той же масти, хотя участвующие в игре шесть колод теоретически допускают такой расклад.

Нельзя получить премию за квартет (тузов, королей и т. д.), пока у игрока в выкладке на столе находится хотя бы одна карта этого ранга. Допустим, в выкладке лежат три пиковых валета — козырные. Выкладывая к ним двойной безик (с двумя бубновыми валетами), игрок не может объявить валетовый квартет, пока не сбросит пятого валета с одной из взяток. Не может он также добавить пикового валета и записать себе козырной валетовый квартет, пока не сбросит обоих бубновых валетов.

Когда последние две карты из колоды перешли на руки, вступают в действие новые правила розыгрыша и объявления комбинаций:

комбинации не объявляются и не премируются;

играть следует в масть;

обязательно перебивать карту;

при отсутствии масти — бить козырем.

За последнюю взятку игрок получает 250 очков, и производится окончательный подсчет по следующим правилам:

если проигравший превысил 3 000 очков, то есть «рубикон», его очки вычитаются из очков выигравшего, и тому записываются разность плюс 1 000 очков премии;

если проигравший не достиг «рубикона», все три цифры суммируются;

если оба не достигли «рубикона», записываются разность плюс премия.

В выигрышную таблицу пишутся большие очки, за 100 очков — одно большое очко.

БЕЗИК НА ДВОИХ НА ДВЕ КОЛОДЫ

Можно смело держать пари, что не у всякого читателя есть под рукой шесть колод карт. Поэтому предлагается вариант игры на две колоды с дополнительными правилами и расценками.

Сдается по восемь карт, семнадцатая открывается в качестве козыря и кладется рядом с колодой. Партия играется до 1 000 очков.

Если сдающий откроет в качестве козыря семерку, то он записывает себе 10 очков. Так же делает любой игрок, к которому попала козырная семерка. При этом он должен поменять ее на козырь, лежащий рядом с колодой.

Естественно, на двух колодах ряд комбинаций безика для шести колод собрать невозможно, например тройной безик или козырной квартет.

Если оба игрока набрали по 1 000 очков, выигрывает взявший последнюю взятку.

БЕЗИК ВТРОЕМ И ВЧЕТВЕРОМ

Для игры втроем используются три колоды. Сдается по восемь карт. Игра идет до 1 500 очков, так же как в безике на двоих на две колоды.

Добавляются только тройной марьяж — 100 очков, тройной козырной марьяж — 300, тройной безик — 1 500 очков и три козырные десятки — 60 очков.

Безик вчетвером — это парная игра на три смешанные колоды с отдельным счетом для каждой пары. Правила не отличаются от предыдущих вариантов игры.

БЕЗИК БЕСКОЗЫРНЫЙ

При раздаче козырь не вскрывается, а объявляется игроком, предъявляющим марьяж. Первый марьяж, определяющий козырную масть, записывается как 40 очков, двойной козырной — как 40 очков. Козырная квинта объявляется после марьяжа, по которому был назначен козырь, и оценивается в 300 очков. Козырные семерки в игре не учитываются.

ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ

Название игра получила в вестфальском городе Падерборн в 1652 году. К нам она попала из Франции под названием марьяж и играется по упрощенным правилам. Проведя нехитрый анализ, легко убедиться, что шестьдесят шесть — это безик для бедных. Ниже приводится классический вариант.

Играют неполной колодой — 24 карты. Старшинство карт: от туза до девяток.

Расцепка по очкам: туз — 11, десятка — 10, король — 4, дама — 3, валет — 2, девятка — 0. Объявляются козырь и марьяжи: 20 очков некозырный, 40 — козырный,

Сдается по шесть карт, тринадцатая открывается как козырная и кладется под колоду одной половиной.

Первым ходит проигравший сдающего или проигравший предыдущую игру. После взятия взятки первым карту из колоды берет игрок, который взял взятку, он же и ходит. Обладатель козырной десятки может поменять ее на козыря под колодой. Никаких ограничений при взятках до окончания колоды нет — можно класть любую карту на любую, бить или не бить. Объявляющий марьяж обязан ходить с одной из карт марьяжа.

Когда карты в колоде кончаются, надо играть в масть и бить козырем, если масти нет.

Игрок, взявший взятку, может закрыть игру, вынув козырь из-под колоды (в которой не менее пяти карт) и положив его на колоду крапом вверх. В этом случае игроки из колоды карт больше не берут, и игра продолжается до последней взятки. Очки подсчитываются непрерывно в процессе игры.

Игрок, получивший за карты, входящие в состав его взятки, и за объявленные марьяжи 66 очков, прекращает розыгрыш и получает одно большое очко (1 пункт) — если у противника более 33 очков, 2 пункта — если у противника менее 33 и 3 пункта — если у него ни одного очка.

Игрок, закрывший игру, в случае выигрыша получает 3 пункта независимо от числа очков у партнера. Но если он не доберет 66 очков, 3 пункта получит его противник. Игра продолжается до 7—8 пунктов.

ШЕСТЬДЕСЯТ ШЕСТЬ ДЛЯ ТРЕХ ЧЕЛОВЕК

Игроки получают по восемь карт. Последняя карта, доставшаяся сдающему, определяет козырь. Поскольку игра идет без колоды, карта кладется в масть, и при отсутствии нужной масти козырем перебивать обязательно. Если 66 очков никто не набрал, розыгрыш не засчитывается.

ТЫСЯЧА

Вариант популярного у нас французского марьяжа. Карты и расценки такие же, как в шестьдесят шесть. Играют вдвоем.

Каждый получает по шесть карт, остальные находятся в колоде. Начинает противник сдающего, выкладывая с рук одну карту. Обязательно ходить в масть и перебивать

kozyрем при отсутствии масти. Бить старшей картой не обязательно. Первым дополняет карты и заходит тот, кто взял взятку. Он же может заявить марьяж: червовый — 100 очков, бубновый — 80, трефовый — 60, пиковый — 40 очков. Заходит он одной из карт марьяжа. Мать марьяжа становится козырной до конца игры или до объявления следующего марьяжа.

Розыгрыш продолжается, пока не кончатся карты в колоде и на руках. Подсчитывается число очков, карт во взятках и в объявленных марьяжах. Игра прекращается, когда один из партнеров наберет 1 000 очков.

ТЫСЯЧА С ТОРГОВЛЕЙ

Сдается по десять карт, четыре остаются на столе в виде двух колод, по две карты в каждой. Противник сдающего объявляет количество очков, которые обязуется взять. Он обязан заявить 100 очков, даже если его карты не позволяют ему это сделать.

Выигрывает торговлю предложивший более крупную ставку. Он берет две любые карты — прикуп, показывает их партнеру, а две сносит не показывая. Ему же принадлежит первый ход.

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

Лежащие в прикупе четыре карты используются при подсчете в том случае, если выигравший торговлю заявил 120 очков и взял все взятки без объявления марьяжей. В этом случае ему засчитывается и стоимость четырех карт прикупа.

ТЫСЯЧА С ТОРГОВЛЕЙ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

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

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

МУШКА

Мушка — это целое семейство французских игр XVII века, из которых достаточно привести две.

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

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

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

Имеющий на руках туза пик не имеет права пасовать, а к своим взяткам сразу прибавляет цифру «5», даже если пикового туза побьют. Если туз пик по совпадению окажется козырной, то имеющий его к своим взяткам прибавляет 10 очков. Получив две взятки, записывает себе 12 очков. Если же туз пик побьют и имевший его не возьмет ни одной взятки, то он записывает себе штраф 10 очков.

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

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

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

МУШКА-ЛЕНТЮРЛЮ

Эта игра названа по имени шута одного из французских королей. Она интереснее обычной мушки, хотя и несколько сложнее.

Число игроков от трех до семи, колода в 52 карты. Пять карт имеют особое значение: семерка бубен, туз пик, дама пик, валет треф и король червей. Эти карты берутся из другой колоды и раскладываются на столе так: верхний ряд — дама пик и туз пик, средний — семерка бубен, нижний ряд — король червей и валет треф — это и есть лентюрлю, его подбирают из другой колоды. Все игроки вначале вносят, к примеру, по 5 копеек. Если игроков пять, то сумму 25 копеек раскладывают по этим картам в произвольном порядке.

Если играющих трое, каждому сдается по 15 карт, семь остаются в прикупе; если четверо, то каждому дается по 12 карт, в прикупе остается четыре; если пятеро, сдается по девять карт, в прикупе семь; если шестеро, сдается по восемь карт, в прикупе четыре; если семеро, сдается по семь карт, в прикупе три; если же восемь человек, что допускается редко, то сдается по шесть, в прикупе четыре.

Туз в этой игре — младшая карта, король — старшая. Козырей в игре нет, масти не соблюдаются. Карты игроками выкладываются последовательно: на туза — двойку, далее тройку, четверку и так далее до короля. Заходящий начинает с любой карты с расчетом сбыть большее количество карт. Выгоднее ходить серией. Например, если у игрока есть восьмерка, девятка, десятка, а остальные карты вразбивку, ему выгодно пойти с восьмерки и положить на нее девятку и десятку. Следующий за ним иг-

рок может положить на десятку валета, а если найдется дама, то и даму. Но если у него только валет или вообще нечего класть, он может прикупить одну-две карты или спасовать, предоставив следующему игроку перекрывать эту взятку. Прикупив, он тоже может спасовать, если прикуп обманул его ожидания и ничего не принес.

Карты накладываются друг на друга до тех пор, пока кто-либо не положит короля. Это дает ему право забрать все деньги, положенные на лентюрлю, плюс заранее условленную ставку с каждого игрока либо сумму, соответствующую оставшимся на руках картам. Счет ведется по их стоимости, кроме туза и фигур, которые считаются по 10 очков. Игра кончается, игроки вносят новые ставки на лентюрлю, начинается следующий розыгрыш.

Прикупить можно не более двух карт, и разумно делать это тогда, когда для окончания игры не хватает на руках дамы, короля или даже валета. Например, если до вас дошла десятка, а у вас на руках дама и король, есть смысл искать в прикупе валета. Две карты подряд — валета и даму или даму и короля — в прикупе получить трудно.

Другой вариант этой игры — когда кончает не тот, кто положил короля, а тот, кто первый снесет все свои карты. В этом случае играют в такой последовательности: положивший короля забирает всю взятку себе и делает выход с выгодной для себя карты. На нее поочередно начинают сносить следующие карты, пока кто-нибудь не перекроет эту взятку королем и так далее до конца игры.

Если игрок сносит одну из карт, входящих в состав лентюрлю (семерку бубен, даму или туза пик, валета треф или короля червей), то этой картой оканчивает взятку и берет ту сумму, которая лежит на столе на открытой тождественной карте. Если был валет треф, он снимает деньги с валета треф, остальные игроки поровну восполняют взятую сумму. Если в конце одна из карт лентюрлю остается на руках, игрок уплачивает выигравшему удвоенную сумму (фигуры идут уже по 20 очков и т. д.).

РАМС

Рамс — одна из разновидностей мушки, с упрощенными правилами игры. Записи, взятки, штрафы списываются подобным же образом, сдача, прикуп и розыгрыш

тоже не отличаются. Различие — в счете и значении тузов. В игре участвуют от трех до семи человек.

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

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

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

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

Игрок, имеющий козырного туза, при своем ходе обязан ходить с него. Игрок, имеющий козырного короля, ходит с короля, а взяв взятку — с дамы. Игрок, имеющий козырного туза, при ходе в козыри должен положить туза на козырную фигуру — короля, даму или валета.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

ДВАДЦАТЬ ОДНО, ИЛИ «ОЧКО»

Все отличия этой игры от иноземных баккара или макао — в порядке подсчета очков и значении фигур.

Число игроков неограниченно, играют в две полные колоды. Банк держат все игроки по очереди. Банкомет всем сдает по две карты, себе тоже. Каждый понтер ста-

вит любую сумму денег. Цель игры — набрать 21 очко, что означает выигрыш. Банкомет первый смотрит свои карты, и, если у него 21 очко, он показывает карты и прекращает игру, забирая все ставки понтеров.

Если при сдаче нужное количество очков не составилось, все участники игры имеют право прикупить до трех карт. Банкомет выигрывает только у тех понтеров, у которых на картах меньше очков, чем у него. Понтерам, у которых сумма очков превышает сумму очков банкомета, он выплачивает суммы, равные их ставкам. При равном числе очков ставки остаются за понтерами.

При подсчете очков все фигуры оцениваются в 10 очков, туз — 11 или 1 очко — по усмотрению игрока, все остальные карты имеют свою собственную стоимость, то есть тройка — 3 очка и т. д.

Прикуп происходит в том же порядке, что и сдача.

Если понтер имеет 21 очко сразу, а банкомет после прикупа, то карты понтера имеют преимущество и банкомет выплачивает ему двойную ставку.

Когда число очков у понтера близко к 21, прикупать не следует — возможен перебор. Близкими считаются 16—20 очков. Допустивший перебор понтер или банкомет проигрывает. Если это происходит одновременно, они квиты, никто друг другу не выплачивает. В количественном отношении всякий перебор равен другому. Но только перебор у банкомета стоит ему выплаты всем партнерам двойных ставок.

Когда банкомет окончит двойную колоду, банк переходит к понтеру, сидящему слева.

БАККАРА

Это азартная игра из числа тех, которыми игорные дома привлекают клиентов, наряду с рулеткой, штоссом, макао и прочим набором, и в которых везенье играет первенствующую роль. Но, как говорит старое руководство по играм, при невезении можно безобразно проиграться.

В баккара играют двумя полными колодами (104 карты), которые тасуются предварительно одним из понтеров, а затем банкометом. Банкомет имеет право снять колоду (взять сверху несколько карт и положить их под низ колоды). Игроки рассаживаются произвольно. Число играющих неограниченно. Игрок может в любой мо-

мент выйти из игры или подключиться к ней. Последнее возможно только с разрешения банкомета.

После того как карты будут стасованы, банкомет должен дать одному из играющих снять колоду. Карты сдаются по одной, сначала по часовой стрелке, потом против часовой стрелки. В результате каждый из играющих (в их числе и банкомет) получает по две карты. Значение имеет только сумма очков карт, находящихся на руках у игрока. Каждый понтер, прежде чем получить от банкомета карты, должен сделать ставку и положить ее возле себя.

Банкомет каждую ставку удваивает. Выигрышными очками считаются 7, 17 и 27; 8, 18 и 28; 9, 19 и 29. Наилучшие из них — 9, 19 и 29. Число очков 10, 20 и 30 называются «баккара» и пользуются особыми преимуществами. Каждая фигура в баккара оценивается в 10 очков. Если встречается одинаковое количество очков у банкомета и у понтера, то ставка берется первым. Если у банкомета будет 9 или 19 очков, то он открывает карты и забирает себе все ставки игроков, несмотря на то, что и они имели одинаковое количество очков, то есть 9 или 19. Если у банкомета окажется 8 или 18 очков, а у одного из понтеров 9 или 19, то банкомет выплачивает выигрыш только этому понтеру и забирает себе ставки всех остальных игроков. Если несколько понтеров сразу имеют по 9 или 19 очков, то банкомет уплачивает им всем. Если ни понтеры, ни банкомет не имеют на руках ни 8, ни 9 очков, то можно взять прикуп, если на руках менее 4 очков.

Порядок в прикупе следующий: первым прикупает понтер, сидящий справа от банкомета, потом сидящий слева, потом опять справа вслед за первым, потом слева и т. д. Прикупается по одной карте, банкомет берет в последнюю очередь. После того как часть понтеров объявила игру на своих картах, часть прикупила и ставки сделаны, карты открываются и по проверке очков объявляется выигрыш. Вот образцы расчетов, которые могут встретиться банкомету:

у банкомета 6 очков, у понтеров 7 и 5 — первому банкомет выплачивает, со второго получает;

у понтеров 7 и 8 очков — банкомет выплачивает обоим;

у понтеров и банкомета равные суммы по 6 очков, — все ставки (одинарные понтеров и двойная банкомета) делятся на тех, у кого по 6 очков, поровну. Это единст-

венное исключение. Обычно при равных очках ставка бегается банкометом.

В баккара банкомет не передает банк другому игроку.

МАКАО

В макао играет от двух до десяти и более игроков. Используются две полные смешанные колоды. Банкомет дает остальным игрокам (понтерам) и себе по одной карте. Не заглядывая в карты, игроки делают ставки условленной величины. Банкомет всем желающим прикупить понтерам выдает по карте. Попавшие на руки фигуры и десятки сбрасываются и заменяются новой картой. Туз ценится как 1 очко, двойка — 2, тройка — 3 и т. д. Выигрывает тот, у кого на руках девятка или 9 очков в двух картах. Прикупив, например, к тройке восьмерку, получаем перебор, сумма очков на руках равна 2 ($8+3-9$).

Понтеру, имеющему на руках девятку без прикупа, банкомет выплачивает утроенную ставку, имеющему восьмерку — удвоенную, семерку — одну ставку, так же как понтерам, составившим 9, 8 или 7 очков с прикупом. Выплата производится банкометом при условии, если своя карта у него стоимостью ниже предъявленных. При равенстве очков банкомета и понтеров банкомет имеет преимущество и получает от понтеров: за девятку — тройную ставку, за восьмерку — двойную, за семерку — одну ставку.

Банкомет, набравший 8 очков, выплачивает условленные ставки понтерам, имеющим 9 очков, с остальных получает сам. Если же у банкомета 7 очков, он выплачивает понтерам, имеющим 9 и 8 очков, с остальных получает сам и т. д.

Банкомет выплачивает всем понтерам, очки которых превышают его собственные. После того как все карты сыграны, банк передается следующему игроку.

ТРИНАДЦАТЬ

Как все игры подобного рода, основанные на случайности и разыгрывающиеся механически, эта игра не требует сообразительности или искусства, из азартных — наименее мудреная.

Используется колода в 52 карты, число игроков неограниченно. Банкомет определяется жеребьевкой, впоследствии эта роль переходит от одного к другому по очереди.

Каждый понтер ставит какую угодно сумму, осведомившись, какой капитал в банке. Деньги ставятся не на карту, а кладутся рядом на стол. Когда все ставки сделаны, банкомет начинает игру. Он вскрывает карты одну за другой, не показывая понтерам, и произносит, открывая первую карту, «двойка», вторую — «тройка», четвертую — «пятерка» и т. д., до тринадцатой — «туз». Если банкомет во время этого перечисления не отгадает ни одной карты, то есть не вскрыет и не покажет ту, которую называет, то он выплачивает каждому понтеру его ставку. Если же отгадает, то есть вскрыет карту, которую назвал, то он берет себе все ставки понтеров.

В первом случае, когда банкомет не отгадал, банк переходит к игроку, сидящему слева. Он перетасовывает карты, дает снять и ведет игру в том же порядке. Если и он не отгадал ни одной карты, банк переходит к следующему.

Но если банкомет отгадает, то должен держать банк еще раз, а если выиграет снова, то третий раз и так до тех пор, пока не проиграет. Тасовать карты после каждого раза он не имеет права, пока не выйдет вся колода (если он так долго держит банк). После отгаданной карты перечень начинается сначала. Например, банкомет сказал на четвертой карте «пятерка», и это оказалась пятерка; получив с понтеров ставки и дождавшись, когда они сделают новые, он говорит «двойка», «тройка» и т. д. Карты открывают не торопясь, по одной, складывая стопкой.

II. ПАСЬЯНСЫ

Пасьянс считается, как правило, одиночной игрой в карты. Но всякое удовольствие неполно, если его не с кем разделить. Эта истина верна даже для пасьянсов, поэтому раздел открывается нетрадиционными пасьянсами для двоих. Но в основном он содержит раскладки для одного человека с двумя полными колодами карт (52 листа) — так называемые умственные — и одной полной и неполной колодами — машинальные пасьянсы.

Среди сотен пасьянсов многие имеют одинаковые названия, несмотря на их существенные различия. А часто бывает так, что один пасьянс имеет множество названий и не сразу удастся установить, какое из них верное. Многие раскладки приписывают известным историческим личностям, скажем Меттерниху или Паганини. И если у кого-то такой пасьянс не сошелся, что поделаешь, не каж-

дый из нас может быть Меттернихом или Паганини. Предлагаем попробовать свои силы с другими комбинациями и отдохнуть без тяжких раздумий и в свое удовольствие.

Чтобы преуспеть в раскладывании карт, добиться успеха благодаря своей настойчивости и комбинационным умениям, нужно овладеть пасьянсной терминологией. С этой целью предлагаем вам

СЛОВАРЬ ПАСЬЯНСНЫХ ТЕРМИНОВ

Базовая карта	— карта, на которой складывают все карты масти.
Восходящая линия	— туз, двойка, тройка и т. д. (условное обозначение: А, 2, 3, ..., 10, В, Д, К).
Иерархия	— часть семейства, представляющая правильную последовательность в восходящей и нисходящей линиях.
Крапом вверх	— внешней стороной карт вверх.
Магазин	— часть колоды (талон), используемая в качестве вспомогательной.
Нисходящая линия	— король, дама, валет и т. д.
Семейство, или пакет масти	— все карты одной масти, собранные в восходящей или нисходящей линиях на базовой карте той же масти (туз, король, двойка или произвольная карта).
Серия (секанс, секвенция)	— ряд последовательно расположенных карт в восходящей или нисходящей линиях с различием или без различия мастей.
Талон	— карты, снятые из колоды и оказавшиеся неподходящими для раскладки.

ПАСЬЯНСЫ ДЛЯ ДВОИХ С ДВУМЯ ПОЛНЫМИ КОЛОДАМИ КАРТ

ОБЫКНОВЕННЫЙ ДВОЙНОЙ ПАСЬЯНС

Два играющих берут каждый по одной полной колоде карт. Из колоды отделяют для себя пачку (талон) из десяти карт, положив их крапом вверх. Потом один игрок

вскрывает первую карту, которая будет для обоих общей базовой картой. Она выкладывается на середину стола между игроками.

Раскладывающие вскрывают поочередно по одной карте из своей колоды и укладывают их на базовую в *восходящей линии* без соблюдения масти. Карты, которые не подходят для укладывания, каждый кладет у себя в виде четырех пачек, распределяя по своему усмотрению, желательно в восходящей линии. При удобном случае карты из талона и из сборных пачек тоже кладутся на базовую карту. Противник не имеет права класть свои карты или вскрывать новые до тех пор, пока первый игрок не пристроит все свои подходящие карты на базовой карте. Такая очередность обязательна для обоих.

Если один из играющих сбросил все карты с рук, он сохраняет право класть карты из талона и сборных пачек.

Карты следует снимать преимущественно из талона. Если он разойдется, его место не восполняется.

Искусство раскладывающих состоит в том, чтобы не блокировать карты, находящиеся в сборных пачках, поскольку от этого зависит, удастся ли их перенести на базовую, чтобы при окончании игры меньше иметь на руках (в пачках и талоне).

Карты, оставшиеся в талоне, оцениваются вдвое выше, то есть по 2 очка за каждую карту.

СИМПАТИЯ

Участники получают по одной колоде с 52 картами и раскладывают их на стол следующим образом: 16 кучек, по три карты каждая, кладут на стол. Оставшиеся четыре карты составляют запас и кладутся отдельно.

Затем верхние карты всех 16 кучек как у одного, так и второго участника открывают и смотрят. Если встретятся одинаковые карты, то их откладывают в сторону, например дама пик и дама пик, два бубновых туза и т. д. Когда все одинаковые карты сняты, открывают следующие после ушедших карты и снова снимают, если есть одинаковые.

Так делается до тех пор, пока это возможно. Затем сначала один, потом другой партнер обращаются к запасу.

Если пасьянс выйдет, то все карты сойдутся парами.

Популярная в Европе игра, в Англии она называется «русский банк». Играют два партнера двумя полными колодами. Старшинство карт: от короля до туза, без козырей. Каждый играет своей собственной колодой, выкладывая вначале перед собой закрытую пачку из 13 карт — магазин, верхняя карта магазина открывается.

Начинает тот, у кого раскрыта более старшая карта. Каждый участник перед началом игры выкладывает у себя столбцом четыре открытые вспомогательные карты (рис. 2). Между столбцами оставляет место для базовых карт — тузов.

Начинающий игру открывает первую карту своей колоды и теперь может приступить к следующим операциям: в центр выкладки положить все тузы из вспомогательных карт, а на них собирать в восходящей линии карты до короля включительно; на любую вспомогательную карту класть другую вспомогательную карту на одно очко ниже и другого цвета (как в большинстве пасьянсов).

Верхние карты этих пачек свободны для перемещений. Свободна для перемещений также верхняя карта магазина. Ее можно положить на базовые или вспомогательные карты, открыв следующую, пока не кончится магазин. Его место уже ничем не занимает. Свободна для перемещения и верхняя карта колоды. Пристроив ее также на базовые или вспомогательные карты, можно открывать следующую.

Все карты, свободные для перемещений (из вспомогательных и базовых пачек, магазина и колоды), можно также переносить на верхнюю карту магазина противника — в той же масти, на очко больше или меньше, затрудняя этим ему игру. На туза можно класть двойку, но не короля.

Когда иссякнет вспомогательная пачка, на ее место можно положить любую из карт, свободных для перемещения, и на нее укладывать очередную пачку.

С одной пачки вспомогательных карт на другую карту можно переносить только по одной.

Игрок, начавший игру, совершает операции до тех пор, пока есть комбинации и пока он может пристроить верхние карты своей колоды. Последнюю карту колоды, которую пристроить некуда, кладет перед собой и кончает свой тур игры. На этой карте в дальнейшем будут накапливаться открытые карты, которые не удалось пристроить.

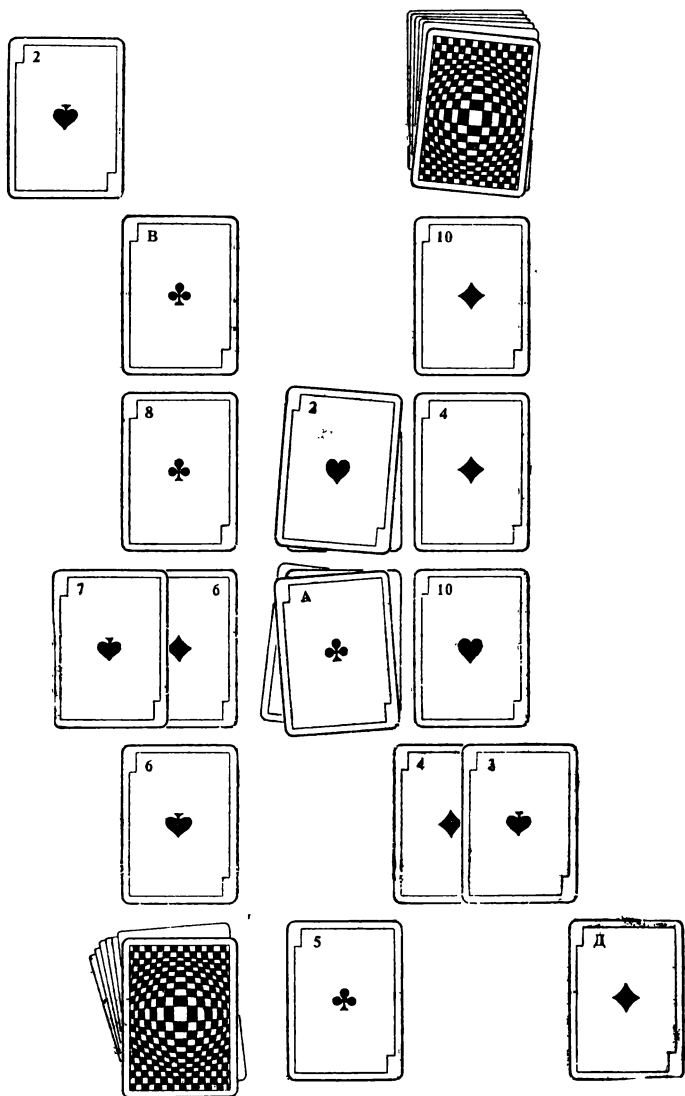


Рис. 2. Пасьянс «Гарибальдийка».

Теперь в игру вступает второй игрок, открывая верхнюю карту своей колоды и совершая все возможные операции по своему выбору. Ни одна из них не является для него обязательной.

Карты, уложенные на базовых, в игру опять не возвращаются; лежат там, куда их положили. Второй игрок имеет дополнительную возможность пристроить свои карты, положив их на верхнюю карту открытой колоды противника, в той же масти, на очко больше или меньше. Свой тур кончает, как и первый игрок, кладя открытой карту, которую не удалось пристроить.

Игра кончается, когда один из участников избавится от всех карт магазина и колод — закрытой и открытой.

Если в процессе игры кончится закрытый талон, открытый переворачивается и используется снова.

ЛЕОПАРД

Игра популярна в США и, как и многие другие, разработана Робертом Эбботом. Играют вдвоем или попарно вчетвером двумя полными колодами карт.

Каждый игрок получает по восемь карт, остальные лежат в колоде. Первый игрок берет карту из колоды, а одну карту с рук сбрасывает или укладывает в выкладку, имеющую вид квадрата 3×3 из девяти карт. Собственную выкладку имеет каждый игрок или пара игроков при парной игре, но карту можно укладывать как в свой квадрат, так и в квадрат противника. Сброшенные карты участия в игре не принимают. Порядок выкладки карт для каждого игрока или каждой пары:

Семерка	Восьмерка	Девятка
Четверка	Пятерка	Шестерка
Туз	Двойка	Тройка

На позиции этого квадрата надо выложить соответствующие карты от туза до девятки. Карты можно класть только на свободное место или на место, освободившееся за счет так называемых особых карт (валет, дама, король). При этом соблюдаются следующие правила:

карты от туза до девятки можно класть только на свободные или освободившиеся места у себя или противника; десятку кладут на свободное или освободившееся место только у себя;

валета (особую карту) кладут на любую выложенную карту у себя или противника всегда крапом вверх;

даму (особую карту) можно класть на любую выложенную карту только у себя, всегда крапом вверх;

короля (особую карту) можно класть на свободное или освободившееся место только у себя, всегда открыто.

Места в выкладке, заполненные закрытыми картами (валетами и дамами), считаются свободными, то есть на одном месте в выкладке может лежать несколько карт. Красит место верхняя карта пачки — по ней определяется масть и подсчитываются очки при совпадении мастей или цветов (красный или черный) в рядах, столбцах и диагоналях. Карты в квадрат противника выкладываются с целью помешать ему построить выигрышную комбинацию цветов или мастей.

За выкладку в своем квадрате в ряду, столбце или диагонали трех карт одного цвета (черного или красного) игрок в конце розыгрыша получает 1 очко. Если это карты одной масти, он получает 2 очка.

В одном квадрате можно получить очки и за черные, и за красные карты. Розыгрыш заканчивается, когда к моменту хода данного игрока у него в квадрате уже есть 5 очков. При желании он может продолжить игру. Кончается игра после заявления одного из игроков, набравшего 5 очков и более, или по окончании колоды.

При расчете игрокам записываются следующие очки: противнику игрока, окончившего игру, записывается сумма очков за составленные им к моменту окончания комбинации в его квадрате;

игроку, окончившему розыгрыш, записывается сумма очков за все составленные им комбинации в его квадрате плюс премиальные за превышение положенных 5 очков. Причем все, что выше 5 очков, оценивается вдвойне минус 1 очко за окончание.

Выкладка и примерный расчет для выигравшего приводятся ниже:

Семерка
бубновая

Восьмерка
червовая

Десятка
червовая

Четверка
червовая

Король
бубновый

Десятка
бубновая

Туз
бубновый

Двойка
бубновая

Тройка
бубновая

В рядах насчитываем 4 очка (по 1 очку за смешанные ряды и 2 очка за бубновый ряд), в столбцах 3 очка (все смешанные) и за диагонали 3 очка (одна смешанная и одна чисто бубновая). В сумме это составит 10 очков, то есть на 5 очков больше положенного. Эти «сверхплановые» учитываем по 2 очка. Итого 15 очков минус 1 очко за окончание — всего 14.

Раскладка проигравшего:

Семерка червовая	Восьмерка пиковая	Закрытая карта
Четверка червовая	Пятерка пиковая	Шестерка трефовая
Туз червовый	Десятка пиковая	Тройка бубновая

Проигравший получил 4 очка за два чистых столбца — червовый и пиковый. Одно место в выкладке свободно (дама или валет), поэтому очко за смешанный ряд не записывается.

«Леопард» играется и вчетвером, два на два, участники получают по восемь карт, выкладывая по два квадрата — по одному на пару. Игрок может закончить розыгрыш, не спрашивая согласия партнера, но если спросил, то обязан подчиниться его решению. Игра ограничивается либо числом сдач (четыре для двух игроков, две для четырех), либо количеством очков суммарного выигрыша, обычно 33 очка.

ПАСЬЯНСЫ ДЛЯ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА С ДВУМЯ ПОЛНЫМИ КОЛОДАМИ КАРТ

ЕКАТЕРИНА ВЕЛИКАЯ

Из тщательно перетасованных двух колод изымаются червовый король и семь дам. Восьмая червовая дама остается в колоде.

Вокруг червового короля располагают семь дам. Направо и налево от дам кладется по четыре открытые карты из колоды, остальные карты остаются в руках.

Затем пужко посмотреть, нельзя ли из боковых восьми карт что-нибудь положить на дам в нисходящем порядке с соблюдением масти, то есть на даму — валета, на

него десятку и так до короля. Освободившиеся места в рядах тотчас же заполнить картами из колоды.

На червового короля надо класть червового туза и далее в восходящем порядке: двойку, тройку и так до дамы. Кроме того, посмотрите, нельзя ли карты в рядах положить одна на другую без соблюдения мастей в восходящей линии, то есть туза на короля, потом двойку и так до валета.

Затем, по мере возможности, перекладывают карты на дам, но уже по мастям. Когда уже ничего нельзя переместить на дам и червового короля и все места заполнены, начинают открывать по одной карте из колоды и класть в отдельную кучку, помещая подходящие и на дам, и на червового короля, а также пополняя освободившиеся места в рядах.

Колоду можно перебирать только один раз.

Пасьянс сошелся, если все карты из колоды и из рядов будут помещены на дам своей масти в нисходящем порядке с королями наверху, а червовый король, находящийся в середине пасьянса, будет покрыт своей мастью в восходящем порядке с дамой наверху. Таким образом дама червей будет окружена восемью королями.

БРИЛЛИАНТ

Из двух полных колод (104 карты) 41 карта раскладывается открыто в форме ромба («бриллиант»): в первом ряду — 1 карта, далее 3, 5, 7, 9, 7, 5, 3, 1, всего девять рядов. Цель игры — освободить тузы и сложить на них карты по мастям в восходящей линии до королей.

Перемещать можно карты со свободной боковой (длинной) стороной. Их укладывают на базовые карты, но не друг на друга.

После того как все свободные карты (в том числе базовые и те, которые укладываются на них) удалены из выкладки, начинаем просматривать оставшуюся на руках колоду. Неиспользованные карты, не подошедшие для укладки на базовые, группируются произвольно в трех вспомогательных открытых талонах, верхние карты которых при случае используются для размещения на базовых.

Когда таким образом перебрана вся колода, надо использовать первый вспомогательный талон, чтобы достроить «бриллиант» до первоначального размера. Если

потребуется, карты берутся и из второго и даже третьего талона.

Оставшиеся карты тасуют и просматривают вторично, предварительно убрав из «бриллианта» все подходящие карты. Такой прием с докладыванием «бриллианта» можно повторить еще один, третий раз.

Если пасьянс не сошелся, а вам очень нужно, чтобы он получился, соберите все карты, не попавшие на базовые, — «бриллиант» и вспомогательные талоны. Перетасуйте и повторите операцию с выкладкой «бриллианта» меньшей каратности по формуле: 1—3—5—3—1 (13 карт). Если и этот пасьянс не удастся разложить по базовым картам, значит, вы проиграли.

СУДЕБНАЯ ВОЛОКИТА

Кладут рядом девять открытых карт и десятую закрытую — в запас. Если в числе открытых карт имеются тузы и короли, то они вынимаются и укладываются в следующем порядке: тузы — по одну сторону, короли — по другую. На тузы кладутся карты в восходящем порядке — от двойки до короля, а на королей — в нисходящем порядке — от дамы до двойки, на которую кладут туза.

Как только будут помещены на соответствующие им места все подходящие из девяти открытых карт, на весь этот ряд (поверх оставшихся карт) кладутся из колоды новые девять карт и десятая опять в запас. Снова вынимаются все те карты, которые могут быть уложены на тузы и королей, но брать можно только те карты, которые лежат сверху, не трогая нижних, но по мере их освобождения можно присоединять и нижние.

Когда таким образом будет переложена по десять карт вся колода, берут запас и раскладывают его точно так же: все, что можно, на тузы и королей.

После того как и это сделано, оставшиеся карты, хорошо перемешав, снова раскладывают в том же порядке: девять открытых и десятая закрытая в запас. Что можно, выкладывается на тузы в восходящей линии и на королей в нисходящей.

Разложив запас, надо опять перетасовать оставшиеся карты и точно так же раскладывать в третий, и последний раз, после чего все карты должны разойтись и четыре туза закончиться королями, а четыре короля — тузами.

Вся трудность пасьянса заключается в том, что карты подбирают не по мастям, а чередуя красные карты с чер-

ными, но с таким расчетом, чтобы одна и та же масть в столбце приходилась только через три карты. Например, если на туза пик положена двойка бубен, то тройка должна быть непременно трефовая, а четверка червовая и только пятерка, то есть через три масти, должна быть опять пиковая, потом опять три карты других мастей и опять девятка пик, снова три карты разных мастей и король той же масти, как туз.

То же самое относится и к королям.

Кроме того, следует иметь в виду, что если на туза пик положена двойка бубен, то на туза треф нужно класть двойку червей. На двух черных тузах не могут лежать две одинаковые красные двойки. Так же надо поступать и дальше.

Это правило относится и к королям: нельзя класть на королей бубен и червей двух дам трефовых, а нужно, чтобы одна дама была пик, а другая — треф. Теми же соображениями следует руководствоваться и при дальнейшем раскладывании пасьянса.

Этот пасьянс труден только в первый раз, потому что он требует большого внимания. Но, приобретя навыки, его можно раскладывать с большим интересом, и он часто сходится.

ДАМЫ КУВЫРКОМ

Из двух колод выкладывают в ряд семь карт крапом вверх. В этом ряду будут разложены по мере их появления короли — базовые карты пасьянса. Под базовым рядом делают выкладку открытыми картами: четыре ряда по восемь карт. Карты нижнего ряда — игровые. Их можно перекладывать из столбца в столбец, располагая их на картах той же масти старше на очко: например, пиковую пятерку на пиковую шестерку и обе секвенции — на пиковую семерку.

Попавшие в число нижних карт короли перекладываются в базовый ряд, начиная с первого места этого ряда. Их кладут сверху лежащей там закрытой карты. Последний, восьмой, король кладется на свободное место, карты под ним нет.

На королях собираются карты той же масти в возрастающей линии до дамы включительно. Когда на короле собрана вся серия, пачку переворачивают, дама оказывается внизу, а сверху открывается лежавшая под пачкой

карта, которую теперь можно использовать в комбинациях, но только в базовом ряду.

По мере освобождения вертикальных столбцов в процессе перемещения карт в базовый ряд или в другие столбцы свободные места можно занимать отдельными картами или секвенциями из других столбцов для продолжения комбинаций.

Когда все возможные перемещения сделаны, надо посмотреть колоду, пристраивая соответствующие карты в базовый ряд или снизу к картам выкладки. Непристроенные карты складываем в талон, открытая верхняя карта которого тоже может быть использована в операциях (например, ее можно положить на место освободившегося вертикального ряда — столбца).

Талон после окончания колоды можно перебрать два раза, и если карты в нем не разошлись, пасьянс не удался.

Для облегчения сходимости можно вместо четырех выложить пять рядов по восемь карт, но при этом допускается перемещать в освободившийся столбец только секвенции с дамой во главе. Такой вариант пасьянса носит название «Королевские тайны», хотя дамы там тоже кувыркаются.

БЛОНДИНКА И БРЮНЕТКА

Из двух полных колод выкладывают восемь карт в один горизонтальный ряд, откладывая отдельно тузов в качестве базовых. На эти карты, перебирая колоду, укладывают в нисходящей линии без соблюдения масти подходящие карты из колоды. Те карты, которые не годятся для этого ряда и для базовых тузов (по мастям), складываются в талон.

На тузы также по возможности выкладывают верхние карты с одного из восьми столбцов, образовавшихся на первых восьми картах. Если столбец полностью разошелся по тузам, его место занимает карта из талона или колоды, если талон исчерпался.

Раскладку можно производить трижды. Если колода кончилась, раскладку делают из талона.

Пасьянс получился, если собранные на базовых тузах серии увенчались королями.

Вынуть из колоды и положить в один ряд туза, двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку и восьмерку пик. Остальные карты остаются на руках.

Затем надо вынимать из колоды по одной карте и класть их в отдельную кучку и при этом смотреть, нельзя ли какую карту положить под одну из лежащих восьми карт, но так, чтобы сумма ее очков была вдвое больше суммы очков лежащей карты, без различия мастей. Например, туз равен единице, следовательно, под ним надо положить двойку, под двойкой надо класть четверку, под тройкой — шестерку, под четверкой — восьмерку, под пятеркой — десятку, под шестеркой — даму, так как она равняется 12 очкам, под семеркой кладут туза, так как $7+7=14$, а самая старшая карта в колоде — король, который равняется 13, следовательно, $14-13=1$, а потому и надо класть под семеркой туза, под восьмеркой нужно класть тройку ($8+8=16$; $16-13=3$).

Так нужно положить первый ряд под восемью картами пасьянса. На него выкладывается второй ряд, но уже считается сумма очков карты верхнего ряда с суммой очков карты, лежащей под ней.

Таким образом, вынимая из колоды по одной карте, надо класть ряды один на другой, придерживаясь той же системы, что и в первом ряду, то есть считая сумму очков верхней карты с суммой очков нижней карты без различия мастей. Те карты, которые нельзя положить в ряды, откладывают в отдельную кучку, которую можно перебирать три раза, но только не тасуя.

Когда пасьянс сойдется, то все карты уйдут под восемь карт и под восемью картами пасьянса будут лежать восемь кучек, оканчивающихся королями.

Этот пасьянс сначала надо раскладывать очень медленно, пока вы не освоитесь со счетом карт,

ВОСЬМЕРКА

Из двух полных колод надо выбрать любого короля, положить на стол и под ним столбиком открыто выложить из колоды поочередно карты до появления следующего короля. Этот король помещается в начале следующего столбца. Под ним опять столбиком выкладываются карты из колоды до появления третьего короля, которым начинается третий столбец пасьянса. В итоге получается восемь столбцов разной длины с королями наверху.

Цель игры — освободить тузов и, используя их в качестве базовых, сгруппировать на них по мастям в возрастающей линии карты из выкладки до короля включительно. Оперировать можно нижними картами всех вертикальных рядов, перекладывая их на базовые (по мастям) в возрастающей линии либо из ряда в ряд с чередованием цветов (красное на черное или наоборот) и меньшую на большую (на одно очко).

Когда освобождается столбец, его место занимать нельзя. При трудностях в перемещении можно неудобные в данный момент свободные (нижние) карты взять в руку, образовав резерв свободных карт, но не более восьми. С рук эти карты при возможности пристраиваются на базовые либо в один из столбцов.

Секвенции из ряда в ряд можно переносить только полностью. Частичный перенос допускается, если мы эту часть берем в руки в качестве резервной (не более восьми карт).

Карты, уложенные на базовые, в игре более не участвуют (в резерв и столбцы не возвращаются).

Пасьянс сошелся, если в итоге удалось разложить обе колоды по всем восьми базовым тузам без остатка.

ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

Из двух колод вынимают четырех королей и четырех тузов, которые раскладывают в два ряда на столе, располагая их так, чтобы пиковый туз находился под пиковым королем, бубновый под бубновым и т. д.

Затем тщательно тасуют остальные карты и раскладывают их в два ряда на 13 кучек таким образом, чтобы верхний ряд кончился восьмой кучкой, а нижний начинался с девятой и заканчивался тринадцатой. Раскладывая карты в кучки, надо повторять: «туз, двойка, тройка» и так до короля включительно. Если случится, что

названная карта совпала с местом, ей назначенным, ее откладывают в сторону. Это будущие «путешественники», и чем больше появится таких карт, тем лучше.

Например, вы, перечисляя карты, говорите «четверка». И действительно, из колоды вынимаете эту карту. Отбросив ее, вы опять повторяете «четверка» и продолжаете пересчитывать все карты колоды до последней.

Иногда, при счастливом расположении карт, «путешественников» набирается очень много. Когда все карты с рук сходят, надо посмотреть, нет ли на кучках карт, удобных для накрытия королей и тузов, то есть дам или двоек и следующих за ними карт.

Убедившись, что с кучек снимать больше нечего, игрок должен взять верхнего «путешественника» и с учетом его назначения положить его под низ соответствующей кучки. Например, если это король, то его кладут под тринадцатую кучку, а ее верхнюю карту перемещают под подходящую ей кучку (допустим, девятку — под девятую кучку).

Так продолжают странствовать по всем тринадцати кучкам, пока не откроется карта, годная для очередной выкладки на королей и тузы, или такая, которая принадлежит уже к своей кучке.

Когда все «путешественники» вышли, то кучки собирают в одну колоду (кроме королей и тузов и выложенных на них карт), перетасовывают и вторично раскладывают на 13 кучек так же, как и прежде, отбирая «путешественников».

Этот прием повторяется трижды. Но если в третий раз все карты не улеглись на очередных кучках, то, значит, пасьянс не вышел.

ПАВЛИНИЙ ХВОСТ

Прежде всего кладутся четыре магазина по десять карт безо всякого выбора. Тузы составляют базовые карты и кладутся полукругом над магазинами по мере того, как они будут выходить.

Ни одна карта из магазинов не выкладывается на тузы, пока все остальные карты с рук не будут разложены. Эти последние карты раскладываются другим полукругом над тузами так, чтобы все короли были в одном месте с левой стороны, а возле них дамы, валеты и так далее по порядку до двоек, которые окажутся уже на другой стороне полукруга (см. цветную вкладку).

Все карты в верхнем полукруге кладутся с чередованием масти, то есть на черного короля или даму надо класть красного короля или даму, и наоборот, за исключением тузов, которые, как уже сказано, выкладываются отдельно.

Те карты, которые не идут в верхний полукруг, помещают в один общий талон ниже четырех магазинов.

Когда таким образом разложены все карты с рук, начинают класть карты на базовые тузы, стараясь, чтобы из магазинов и из талона разошлись все карты и пасьянс сошелся. Выкладываются карты на тузы без соблюдения мастей в восходящей линии, то есть на туза сначала двойку, потом тройку, и, когда в магазинах и талоне карты закончатся, их берут с верхнего полукруга.

Переводы карт здесь не разрешаются, как и повторное перекалывание. Даже при недостатке в верхнем полукруге какой-либо карты нельзя на ее место класть карты из магазинов или из талона.

Пасьянс сошелся, когда все карты разложены по базовым тузам.

КОВЕР

Из двух полных колод карт выбираем четырех тузов и четырех королей, а кладем их в качестве базовых. Затем раскладываем «ковер» — выкладку 8×8 (64 карты), располагая их поочередно то вертикально, то горизонтально (в четных рядах — то горизонтально, то вертикально). Остальная колода остается в руках.

Цель игры — собрать все карты из выкладки и с рук на базовых по мастям: на тузах — в восходящей линии до королей, на королях — в нисходящей линии до тузов.

Для перемещения используются все карты из выкладки, у которых короткая сторона свободна, то есть доступна снаружи. При первоначальной раскладке это четыре вертикальные карты в первом ряду, четыре — в нижнем, четыре горизонтальные карты слева и четыре — справа. Эти свободные карты можно переносить только на базовые, освободившиеся от них места не заполняются.

Когда все карты из выкладки пристроены, надо поочередно просмотреть все карты из колоды. Что можно, поместить на базовые карты, остальные стопкой сложить в открытый талон, верхняя карта которого тоже может быть уложена на базовые карты либо использована для того,

чтобы на нее положить из выкладки карту той же масти на очко больше или меньше.

Когда колода иссякнет, переворачивают талон и просматривают его вторично.

Пасьянс не сошелся, если при вторичном просмотре карты не разошлись по базовым.

МЕЛЬНИЦА

Выкладываются четыре открытые карты: две рядом и под ними еще две. Остальные карты остаются в руках. Если в открытых четырех картах встретятся карты одинаковой масти, то все их нужно покрыть картами из колоды и затем опять посмотреть, нет ли карт одинаковой масти. Если они есть, то нужно снова покрыть их картами из колоды.

Так поступать до тех пор, пока вся колода не выйдет.

Если же выйдут четыре карты разной масти и, следовательно, покрыть их картами из колоды будет уже нельзя, а между тем колода еще не израсходована, то, значит, пасьянс не вышел.

ЛЕВ И СОЛНЦЕ

Кладут четыре открытые кучки по 12 карт в каждой. Вокруг них располагают полукругом в виде лучей 13 открытых карт.

Остальные карты остаются в руках. Разложив в таком порядке карты, нужно посмотреть, нет ли в них тузов, и если они есть, то их следует вынуть и положить отдельно под четырьмя кучками.

Затем смотрят, нет ли карт, которые могли бы лечь на тузов без различия мастей, но только в восходящем порядке (например, на туз — двойку, на нее — тройку и так до короля).

Карты, положенные на тузы из полукруга, заменяются картами из кучек. Когда из кучек и из полукруга больше положить на тузы нечего, то начинают брать из колоды по одной карте. Если их нельзя поместить на тузы, кладут в отдельный талон, а если встретятся тузы, то класть их надо рядом с ранее вышедшими тузами.

Надо стараться как можно скорее разобрать четыре кучки, тогда пасьянс выйдет. Колоду можно перебирать три раза. Пасьянс сошелся, когда внизу лежат восемь ту-

зов, все покрытые картами в восходящем порядке без различия мастей.

ЧАСЫ

Короля пик нужно окружить его мастью в форме часов: дама изображает собой 12 часов, туз — 1 час и так до валета, который будет представлять цифру 11.

Затем начинают открывать по одной карте из колоды, выкладывая их по мере выхода на соответствующие им часы, то есть даму — на 12 часов, валета — на 11 часов и так далее, только чередуя красную карту с черной. Точно так же следует класть карты и в середине на короля.

Колоду можно перебирать три раза, не тасуя. Если после третьего раза все карты не разместятся по своим часам, то пасьянс не получился.

НАПРАВО И НАЛЕВО

Тщательно перетасовав две колоды, их раскладывают по одной карте направо и налево. Если, положив так карты на обе стороны, увидите, что они парные, то их нужно сбросить.

Когда все карты разложены, то их снова складывают вместе и, не тасуя, начинают вновь, как было описано выше, раскладывать.

Так продолжать до тех пор, пока все карты не разойдутся парами.

ВОЛШЕБНОЕ КОЛЬЦО

Каждая колода карт делится примерно пополам, все четыре пачки кладутся рядом лицом вверх. Затем карты, которые легли между двумя картами одинаковой масти — одна или две тоже одной масти, надо отложить в сторону. Например, если между двумя бубнами лежат одна или несколько пик, то пики изымаются. Точно так же сбрасываются одна или две карты одной масти между двумя картами одного значения. Например, если между двумя шестерками лежат черви (одна или несколько), то черви надо отложить в сторону. И когда между двумя валетами лежат два туза, то тузы вынимают. Если же лежат три десятки, то откладывают среднюю, если три одинаковые черви, то среднюю тоже вынимают. Две дамы между дву-

мя двойками вынимаются. Если между двумя пиками или двумя червами лежит трефа, то ее вынимают.

Комбинируя таким образом, надо разложить все карты в виде кольца, соединив первую карту с последней, и посмотреть, не получились ли от соединения новые комбинации.

Если все карты будут из кольца вынуты, то пасьянс получился. Второй раз раскладывать его нельзя.

УПРЯМАЯ

Сначала кладется магазин из 15 карт, которые берутся сверху из двух колод. Около магазина с правой стороны выкладывают любые три карты. Из них раскладывающий имеет право выбирать любую, чтобы сделать ее пачальной или базовой. Выбранная карта кладется наверх. К ней выкладываются карты того же ранга. А на место изъятной карты снимается карта из магазина.

На базовых картах выкладка производится в восходящей линии без соблюдения масти. Условие одно: за восьмеркой должна следовать девятка, за ней — десятка и т. д.

Из магазина карты перемещаются не только на базовые, но и на лежащие около магазина три карты, только здесь выкладка идет в нисходящей линии, то есть на тройку надо класть двойку, затем туза, короля и так далее без соблюдения масти.

Переводы карт с одного места на другое допускаются только в трех пачках, лежащих около магазина, и с него па кучки. На магазин класть карты нельзя, потому что задача состоит в том, чтобы он скорее разошелся. Когда магазин разобран, на его место кладется карта с руки или из общего талона. В таком случае можно переводить карты со всех четырех мест.

Те карты, которые не укладываются на базовые или три вспомогательные кучки, кладутся внизу в общий талон, из которого во второй раз они уже не перекладываются. Следовательно, пасьянс должен получиться за один раз. Чтобы этого достичь, надо стараться разобрать скорее магазин, а затем талон.

РАДУГА

Сначала нужно взять сверху из двух хорошо перетасованных колод 26 карт и положить их полукругом.

Первая карта, которая вскрывается (27-я по счету),

будет начальной или базовой. Ее следует положить в центре полукруга так, чтобы все восемь базовых карт легли в два ряда.

На базовые карты выкладываются остальные в восходящей линии без соблюдения масти и преимущественно из лежащих в полукруге, начиная с последних с правой стороны. Лежащие в середине полукруга карты могут выкладываться только тогда, когда до них дойдет очередь.

Те карты, которые не идут на базовые, раскладываются произвольно в три талона. Советуем класть их осторожно и стараться, чтобы они всегда лежали в талонах в нисходящей линии, чтобы младшие карты не были закрыты старшими. Тогда их можно будет без задержки перемещать на базовые карты.

Для облегчения разрешается накладывать карты на полукруг, само собой разумеется, в нисходящей линии. Например, если получилось так, что в полукруге, изображающем радугу, последней картой была девятка, то на нее можно положить восьмерку, семерку и так до того момента, пока все карты не сойдут на базовую.

Проделав все эти манипуляции и убедившись, что пасьянс не получился (все карты с полукруга и с талонов не перешли на базовые), возьмите три пижних талона и, хорошо перетасовав, разложите вновь. Если и после этого пасьянс не получится, значит, вас постигла неудача. В третий раз переключивать талоны нельзя.

Примечание. Этот пасьянс требует дополнительных расчетов. Открыв начальную карту, нужно рассчитать, сколько аналогичных или близких ей карт лежит в полукруге, чтобы, раскладывая, заблаговременно оставлять для них места и не класть карты с рук, хотя бы подходящие и шли. Ведь если разойдутся карты, лежащие в полукруге, то пасьянс сойдется. Иначе может получиться так, что одна младшая карта, заложенная старшей, все заблокирует.

БЕССМЕННЫЙ МАГАЗИН

Положив магазин из девяти карт в середине, можно накладывать на него младшие карты. Те карты, которые не идут на магазин, кладутся внизу в стороне в одну стопку, или талон.

Начальная, или базовая, карта в этом пасьянсе всегда туз, и по мере выхода их кладут над магазином дугой. На туз выкладывают карты в восходящей линии без соблюдения мастей.

Особенностью пасьянса является то, что магазин никогда не заканчивается: снятая карта немедленно заменяется картой из колоды.

Когда разложены все карты, талон перекладывают два раза, после этого пасьянс должен получиться.

Раскладка очень простая, однако пасьянс получается не часто. Не надо спешить класть дам и королей, составляющих здесь последние карты. В первый раз можно вообще не класть дам и королей на базовые карты, а сбрасывать их на магазин, если попадутся. Во второй раз рекомендуется класть только одних дам, а в третий (и последний) раз перекладывания талона — и дам и королей.

ЖЕЛАНИЕ

Надо отсчитать и положить в одну стопку 26 карт. Из нее разложить два ряда открытых карт по семь в каждом. Остальные карты остаются в руке.

Затем посмотрите, нет ли в рядах тузов. Если они есть, то их надо вынуть и положить наверх, заменив освободившиеся места картами из боковой стопки.

На тузы выкладываются карты в восходящей линии (на туза — двойка, на нее — тройка и так до короля) с соблюдением масти. Можно перекладывать карты в рядах одну на другую по масти, но только в нисходящей линии.

Освободившиеся в рядах места заменяются картами из боковой стопки. Если уже больше нечего положить ни на тузы, ни в рядах друг на друга, надо открывать по одной карте из колоды и откладывать в отдельную стопку, чтобы затем по возможности переместить эти карты на тузы и на карты, находящиеся в рядах.

Пасьянс получился, если наверху лежат восемь тузов покрытые каждый всею своею мастью с королем наверху.

Колоду можно перебирать только один раз.

ТАЙНА

Сначала кладутся в один ряд четыре карты. Следующие за ними по порядку две карты откладываются в сторону крапом вверх. Они-то и составляют ту тайну, которая в свое время откроется.

Откладывая по две карты, надо обязательно аккуратно класть их по порядку в одну кучку. Потом снова кладут-

ся четыре карты на четыре уже положенные и опять две откладываются в сторону крапом вверх.

Так продолжается до тех пор, пока не закончатся две колоды. Если карты раскладывались правильно, то для последнего ряда должны остаться две карты. Таким образом получают четыре талона.

Если во время раскладывания в них окажутся двойки или короли, то их кладут вверх в два ряда друг над другом: один ряд четыре двойки и второй — четыре короля всех четырех мастей. Это базовые карты. Их места на талонах не занимают.

Укладывая упомянутые четыре карты, нужно всегда считать: один, два, три, четыре. Когда с первой, второй, третьей или четвертой кучки сойдет какая-либо карта на базовые карты, то уже вместо нее другая карта не кладется.

Карты на базовые укладывают в восходящей и нисходящей липиях: на двойки кладутся тройки, четверки и т. д., а на королей — дамы, валеты и пр. с соблюдением масти.

На базовые карты перекладываются карты как из руки, так и из четырех талонов.

Разложив таким образом обе колоды, приступайте к открытию тайны, то есть берите все отложенные в сторону карты в руки. Число отложенных в первый раз карт должно быть 34. Из них выбирают все те, которые идут на базовые. При этом нужно следить за тем, чтобы в секретных картах не нарушался порядок.

Когда все подходящие карты из них уже изъяты, оставшиеся карты кладут на последнюю нижнюю кучку, потом вместе с нею на третью, а затем — на вторую и на первую. Собрав таким образом их все вместе, начинают раскладывать карты в том же порядке, как было описано выше, и так повторяется четыре раза.

Карты из талонов, собираемые вместе с секретными картами, не тасуются. Разрешается переводить только с одной базовой карты на другую, для того чтобы больше снять карт с талонов. Никакие другие переводы не допускаются.

Тузы не выкладываются. Если пасьянс получился, то восемь тузов после четырех раскладываний должны остаться внизу.

Примечание. Если вы не захотите выкладывать тузов отдельно, а будете их класть на свои места в началь-

ных рядах, то такое раскладывание можно делать не четыре, а только три раза.

ВЕЛИКАЯ ТАЙНА

Это вариант пасьяпса «Тайна».

Выложите первые девять карт в нижний ряд и составьте талоны. После каждого ряда из девяти карт откладывайте в сторону три карты крапом вверх для составления тайны. При этом, как и в первом варианте, нужно следить за тем, чтобы порядок откладывания карт не нарушался. Точно так же и следующие девять карт при раскладывании считаются, а на место карт, перешедших на базовые, другие карты не кладутся.

После раскладки всех карт также открывается тайна, то есть берутся в руки отложенные карты. Но отличие состоит в том, что в этом варианте базовыми картами выступают тузы и короли. По мере раскладывания по девять карт вынимаются и кладутся в верхние два ряда (базовые) все восемь тузов и восемь королей. На тузы идут карты в восходящей линии, а на королей — в нисходящей.

Раскладка эта больше не переключается. Она должна окончиться за один раз тем, что все карты из нижнего ряда талонов, точно так же как и секретные, перейдут на базовые карты по мастям, а раскладка завершится тузами.

НАПОЛЕОН

Карты из полной колоды все сразу выкладываются на стол открытыми. Первая карта из колоды определяет значение базовых карт (всего их будет четыре) и размещается в центре. Справа и слева от нее два основных квадрата — четыре ряда по пять карт, всего 40 карт. Под каждым квадратом выкладывается вспомогательный ряд из четырех карт — «двери подвала», всего восемь карт.

Когда в процессе выкладки попадает очередная базовая карта, ее кладут под первой базовой картой между квадратами из основных рядов. Между двумя вспомогательными рядами под столбцом базовых карт остается пустое место — «подвал» или «тюрьма». (Этот пасьянс известен еще под названием «Тюрьма».)

Внимательно изучив основные и вспомогательные ряды, принимают решение: собирать карты на базовых в восходящей или нисходящей линиях. Это решение каса-

ется всех четырех базовых карт и действует до конца. Выкладка карт на базовые производится по масти с замыкания через двойку и туз: 3, 2, А, К, Д или Д, К, А, 2, 3.

Для манипуляций используются крайние карты основных рядов — всего 16 карт и все карты вспомогательных рядов — еще восемь карт. Они перекладываются только по одной либо на базовые (в восходящей или нисходящей линиях), либо друг на друга по масти, а больше или меньше на очко, определяет играющий.

Если на базовые карты помещают в восходящем порядке, то в основных рядах временные тактические перемещения лучше делать в нисходящей линии — для более удобного перекладывания этих карт при случае на базовые.

Карты, один раз уложенные на базовые, с них уже не снимаются и в комбинациях не участвуют. Карты из вспомогательных рядов (восемь) можно снимать на базовые или на подходящие крайние карты в основных рядах, но класть на вспомогательные другие карты или занимать освободившиеся от них места нельзя.

В любой момент любую карту можно класть в «подвал», но снимать ее оттуда на базовую или на карты основных рядов можно только тогда, когда убраны все четыре карты одной из «дверей подвала».

После этого подобную операцию можно проделывать по мере надобности.

Если полностью освобождается один из основных рядов (все пять карт пристроены), его место разрешается занять любой вспомогательной картой, или картой из числа свободных карт основных рядов, или картой из «подвала» (если «дверь» открыта), а на ней размещать другие при необходимости.

Пасынок получился, если в конце все 52 карты разместятся на базовых картах.

СВЯТАЯ ЕЛЕНА

Раскладывают четыре ряда по десять карт, нижний ряд открытый. Цель игры — составление нисходящих серий без различия масти от короля к тузу и удаление этих серий из раскладки до полного выхода всех карт.

В манипуляциях участвуют все открытые карты. После устранения открытой карты открывают лежащую под ней закрытую и включают ее в игру. Свободные карты

можно класть одну на другую — младшую на старшую, большую на очко, без различия масти.

Из столбца в столбец карты можно переносить поодиночке и сериями. На освободившееся в столбце место допускается класть любую свободную карту или серию. Когда все возможные перемещения сделаны, выкладывают внизу очередной ряд из десяти открытых карт. При образовании нисходящей серии с королем во главе удаляют ее из выкладки. Игру продолжают до полного исчерпания колоды (в последней выкладке будет только четыре карты). Если все карты упорядочить в серии и устранить не удалось, значит, пасьянс не получился.

ПАРАД

Из двух полных колод выкладывают 24 карты в три ряда по восемь в каждом. Сразу удаляют тузы, свободные места от тузов используют при перемещениях. Базовыми картами являются двойки (в первом ряду), тройки (во втором), четверки (в третьем). На двойки выкладываются по масти серии из пятерки, восьмерки и валета, на тройки — из шестерки, девятки и дамы, на четверки — из семерки, десятки и короля.

Если двойка, тройка или четверка находится не в своем ряду, в качестве базовой она использоваться не может. После завершения всех возможных перестановок выкладывают еще один ряд, резервный, устраняют из него тузы и используют его для манипуляций в первых трех рядах. Затем на резервный ряд кладут следующие восемь карт. Лежащие теперь под ними (выше них) карты резервного ряда в манипуляциях не участвуют, пока они заблокированы лежащими ниже свободными картами (см. цветную вкладку).

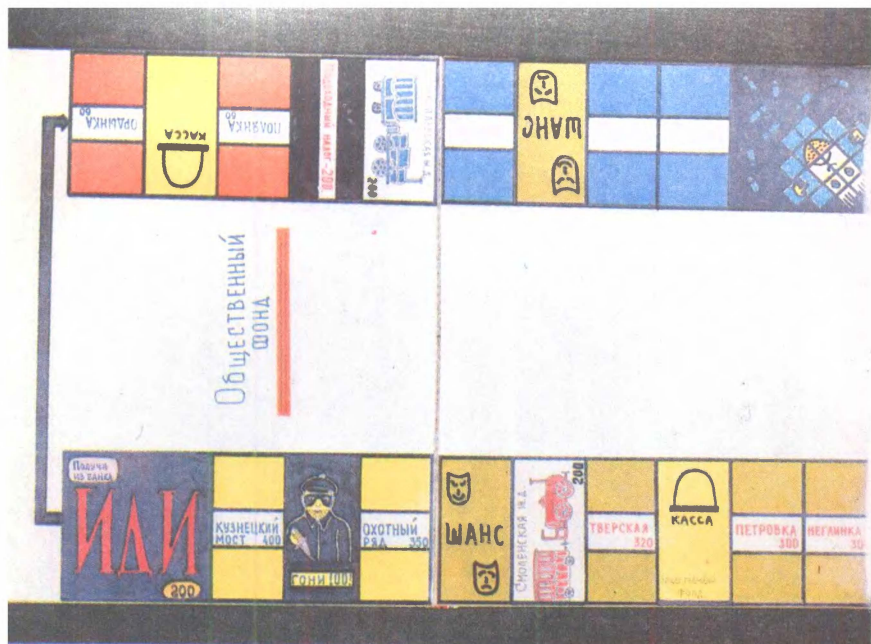
Базовые карты из резервного ряда можно класть на любые освободившиеся места в трех верхних рядах с последующим перемещением в свой базовый ряд, когда там появится свободное место. При удачном решении пасьянса получается «картинная галерея» (второе название пасьянса) — в первом ряду восемь валетов, во втором — восемь дам, в третьем — восемь королей.

БЛОКАДА

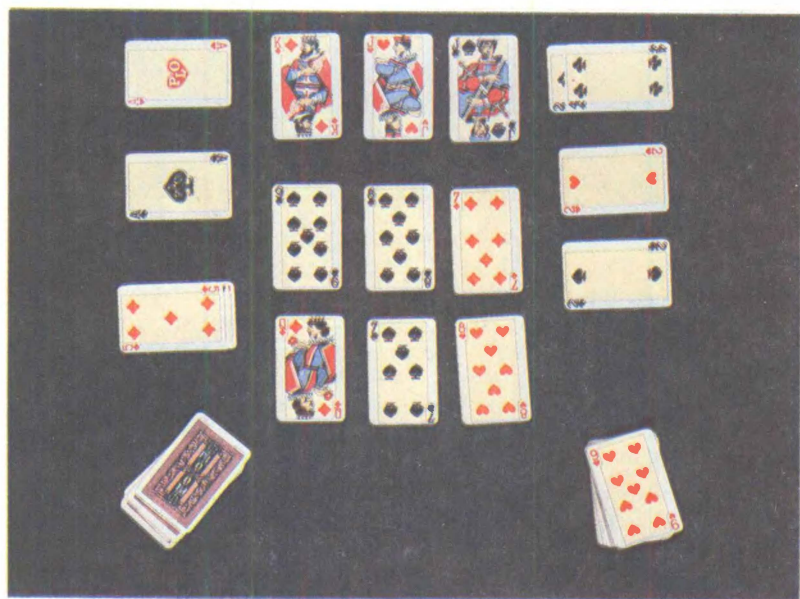
В этом пасьянсе базовыми картами являются тузы и короли, на которые и надо выложить все карты по мастям:



Расклад цыганских карт для гадания



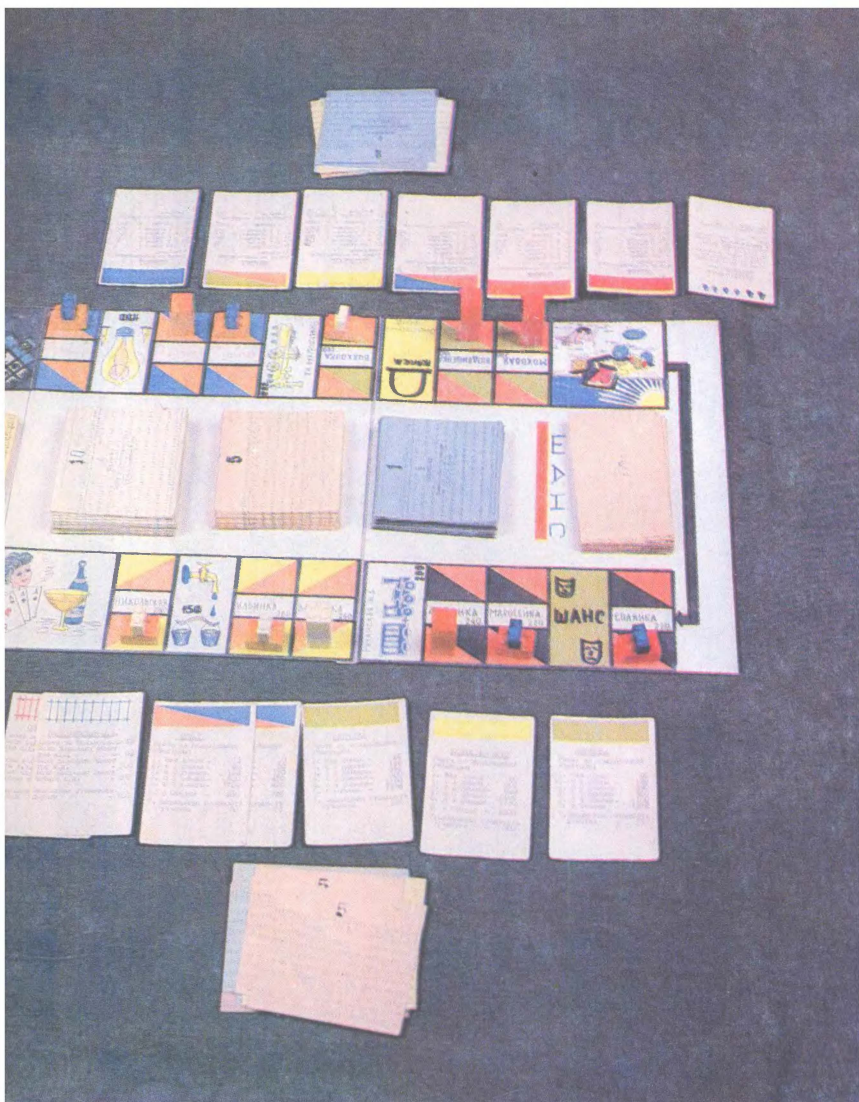
Игровое поле «Монополии»

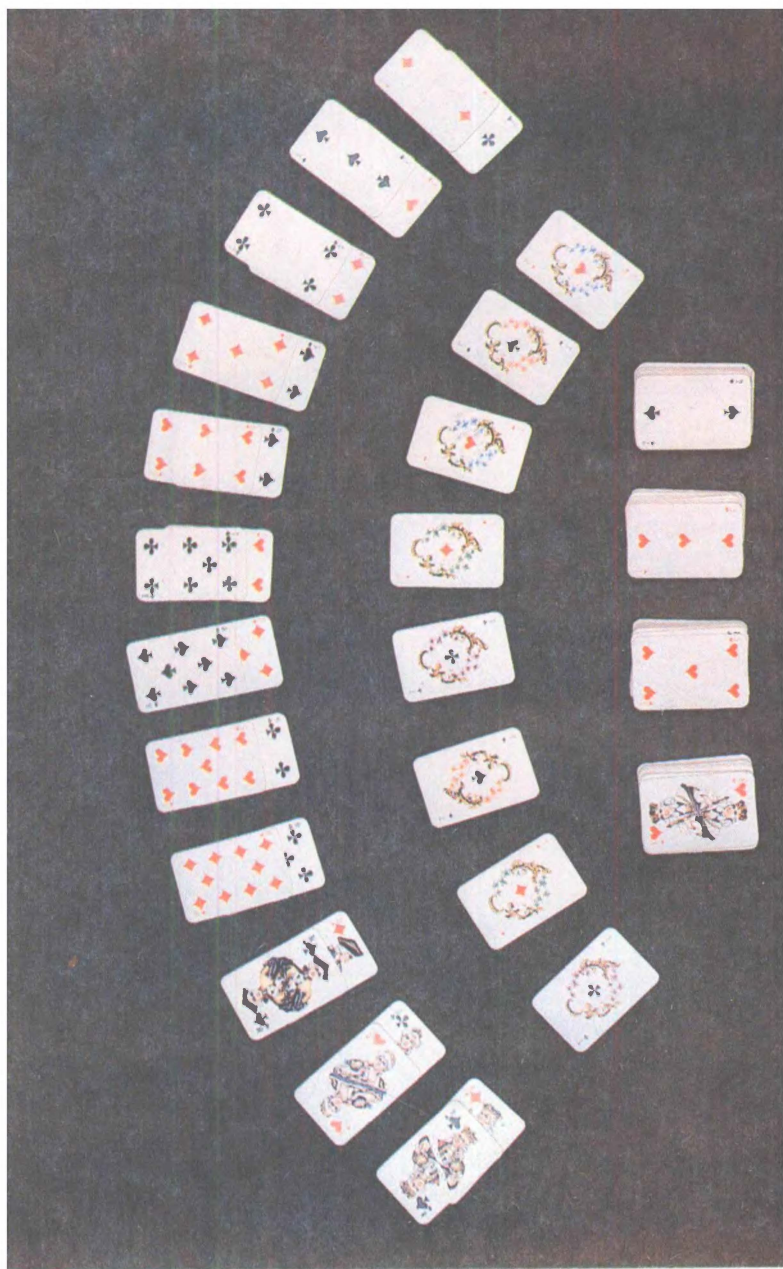


Пасьянс «Кадрыль»

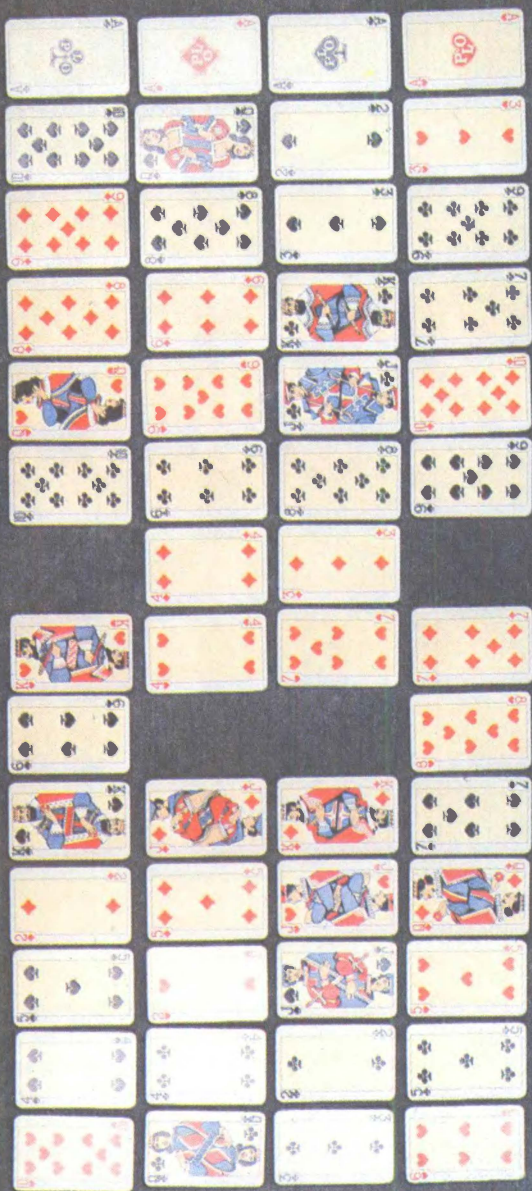


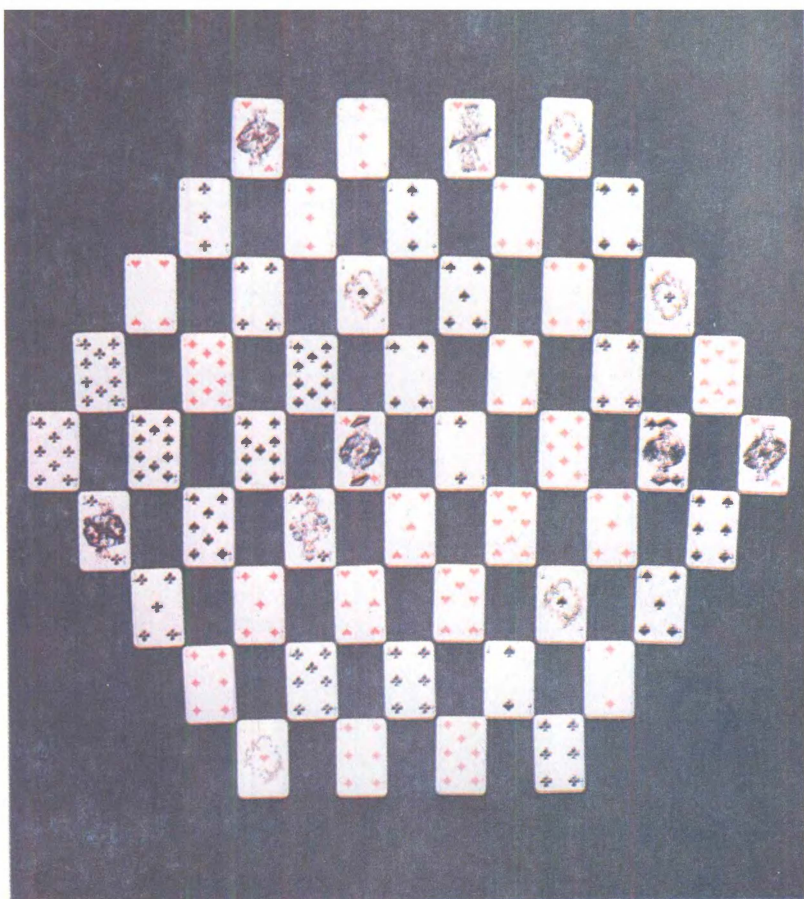
Игра «Монополия» — общий вид (с акциями и банкнотами)





Пасьянс «Павлиний хвост»





Пасьянс «Робин»

на тузы — в восходящей линии, на королей — в нисходящей.

Выкладывают ряд из десяти открытых карт, из него отбирают базовые карты, которые размещают отдельно. На них укладывают подходящие карты из того же ряда. Свободные места заполняют картами из колоды и продолжают манипуляции, пока в ряду не накопится десять карт, которые пристраивать уже некуда. На них выкладывают следующий ряд из десяти открытых карт, которые используются для тех же манипуляций вместе с картами первого ряда. Заполнять освободившиеся места картами из колоды следует в один прием после освобождения всех возможных мест. Перекладывать карты из одного столбца в другой нельзя.

Уложенные на базовые карты серии при совпадении мастей можно перекладывать друг на друга, если этого требует обстановка. Например, из серии К, Д, В, 10 на серию той же масти 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 можно переложить, начиная с десятки, нужное количество карт.

Когда все возможные карты пристроены, выкладывают третий ряд из десяти карт. Теперь все манипуляции совершаются с картами первого и третьего рядов. Карты второго ряда заблокированы и могут быть использованы, если только убрать на базовые карты соответствующую блокирующую карту из первого или третьего ряда. После выкладывания четвертого ряда заблокированными оказываются второй и третий ряды.

Если вся колода разложена, а карты остаются заблокированными, возможен один резервный ход: в выкладке выбирается одна произвольная карта, вынимается и откладывается в сторону (или используется по возможности). Тем самым разблокируются две карты в столбце — под этой картой и над ней. Если и это не поможет, пасьянс не получился.

РОБИН

На цветной вкладке изображена выкладка из 52 карт, базовые карты — тузы (в восходящей линии) и короли (в нисходящей линии) по масти. При этом из серии в серию с базовых карт можно перекладывать карты при совпадении мастей, как в пасьянсе «Блокада». Для манипуляций используются карты, имеющие два или более свободных углов (на рисунке — верхний и нижний ряды и боковые карты среднего ряда). Такие карты можно снимать и

укладывать на базовые. На картах, имеющих один свободный угол, можно составить серии по масти в восходящей и нисходящей линиях. Такие серии затем перекладываются на другие карты с одним свободным углом, но только полностью. Карты, не имеющие свободных углов, в манипуляциях не участвуют.

В любой момент игры можно восстановить конфигурацию первоначальной раскладки, заполнив свободные места картами из колоды до полного ее исчерпания. Если базовые карты остались незаполненными, а выкладка — неразобранной, вас постигла неудача: пасьянс не сошелся.

ПАСЬЯНСЫ ДЛЯ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА С ОДНОЙ ПОЛНОЙ КОЛОДОЙ КАРТ

МАЛОЕ ПИАНИНО

Пасьянс известен также под названием «Клондайк». Раскладываем карты на семь вертикальных рядов (рис. 3): в первом — семь карт, во втором — шесть, в третьем — пять и т. д. Нижние карты каждого ряда открытые.

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

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

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

При освобождении в ряду туза или при поступлении его из колоды в процессе просматривания ее он используется как базовая карта, на которой выкладывают по мере необходимости и возможности восходящую серию данной масти до короля включительно. Необходимые для

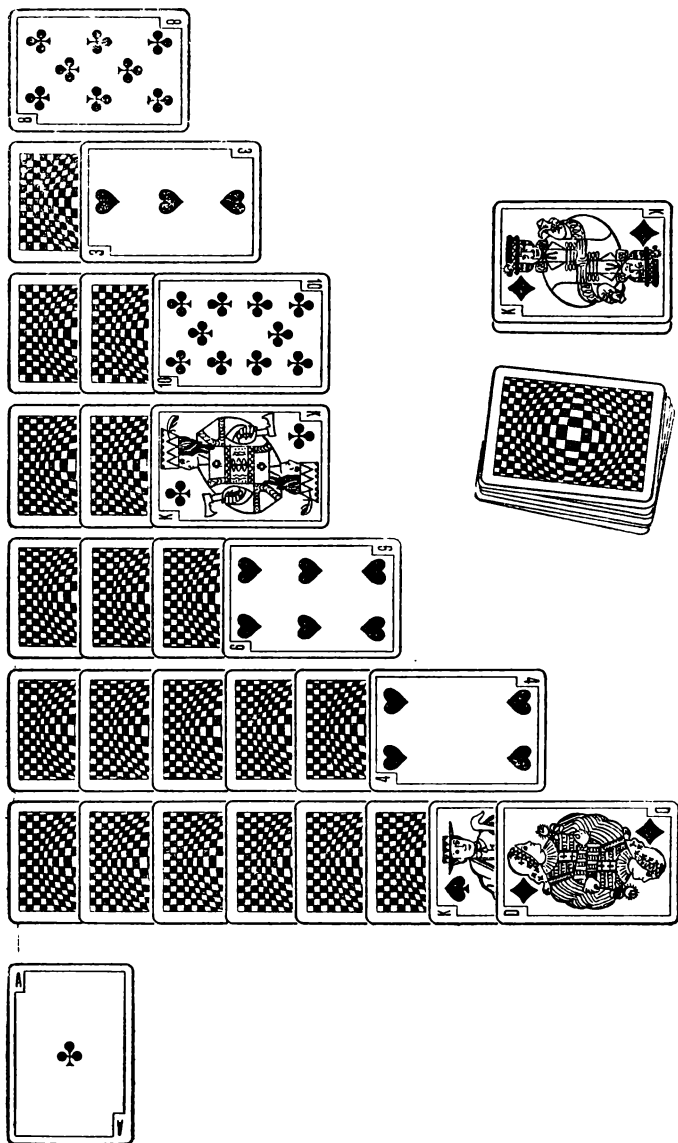


Рис. 3. Пасьянс «Малое пианино»

образования комбинаций карты можно брать также с базовых карт, пристраивая их к одному из вертикальных рядов (например, для освобождения верхней карты талона или для перспоса серии из другого ряда).

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

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

Для большей вероятности благополучного решения и многоходовых комбинаций этот пасьянс можно раскладывать и в открытом виде — все карты крапом вниз.

ТРОЙКИ

Одну полную колоду надо разложить на 17 открытых групп по три карты. Одна открытая карта кладется отдельно.

Цель игры — освобождение тузов и собирание на них в восходящей линии карт данной масти. Свободные тузы сразу используют в качестве базовых карт. Для переключек используют верхние карты троек, их можно подкладывать к картам соответствующего ранга (король на короля, двойку на двойку и т. д.). В группе не может быть более трех карт, место ликвидированной группы остается незанятым.

Если исчерпаны все возможности по перестановкам карт из группы в группу и по собиранию линий на базовых картах, оставшиеся неиспользованными карты тасуют, раскладывают на тройки и повторяют операцию во второй и третий раз. Если не сошлось и в третий, значит, пасьянс не получился.

ДЕВЯНОСТО ОДИН

Раскладывают все карты по четыре в 13 групп (рис. 4) так, что видна только верхняя карта каждой группы. Карты оцениваются по очкам: туз — 1 очко, король — 13, дама — 12, валет — 11 и т. д. Путем перемещения верхних карт из группы в группу необходимо добиться такой их комбинации, чтобы сумма очков на всех видимых картах

составила 91. При этом нельзя разбирать до конца группы, то есть последняя карта из группы не переключивается.

Карты можно перемещать до момента, пока не откроются три туза или три короля. Это означает, что пасьянс не сошелся. Если это наступает в начале раскладки пасьянса, карты надо перетасовать и начать снова, а если в середине, то попробуйте положить короля на короля и продолжить занятие.

ДЕМОН

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

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

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

Колоду просматривают пакетами по три карты так, что видна только верхняя карта пакета, ее можно переключивать, освобождая следующую. Неиспользованные карты складываются в талон. В последней группе из двух карт, взятой из колоды для манипуляций, можно использовать обе. После окончания колоды переворачивают талон, тасуют карты и опять просматривают группами по три, пока пасьянс не сойдется или не заблокируется окончательно.

На рис. 5 показана начальная стадия раскладки с базовыми картами и неясной ситуацией. Следует и далее просматривать колоду, а там — что получится.

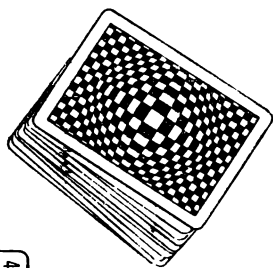
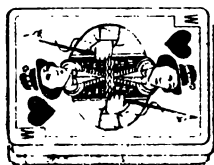
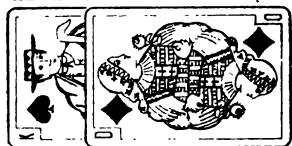
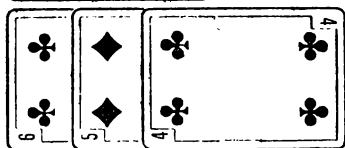
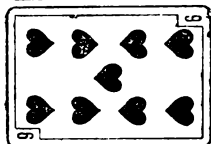
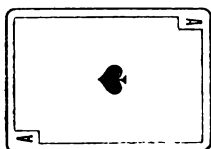
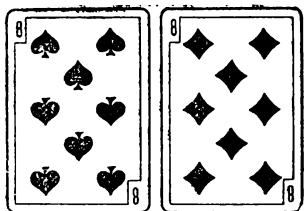


Рис. 5. Пасьянс «Демон»

МОНТЕ-КАРЛО

Если вам нужен пасьянс, не требующий долгих раздумий и гроссмейстерских расчетов, а только наблюдательности, раскладывайте Монте-Карло. Можно использовать одну полную колоду — тогда выкладка содержит четыре ряда по пять карт. Выкладка из двух колод содержит шесть рядов по шесть карт. Последовательность операций в обоих случаях одинаковая.

Просматривая раскладку, удаляют из нее одинаковые по рангу карты, соприкасающиеся короткой или длинной стороной или углами. Если соприкасаются не две, а несколько одинаковых карт, пара на выброс подбирается произвольно. Потом надо уплотнить ряды, сдвигая карты влево и заполняя опустевшие места. Сдвиг производится в пределах всей выкладки с переносом из ряда в ряд так, чтобы все оставшиеся карты скопились в верхних рядах. Если опять появились парные карты, их удаляют и опять сдвигают карты до тех пор, пока возможно. Затем выкладку дополняют до полного размера и повторяют процесс.

В результате при удаче (умение тут ни при чем) последняя раскладка вся растает, при неудаче — останется четное количество непарных карт. Заглянув в описание гадания на картах (см. с. 157), можно расшифровать их значение, но это уже сверх программы, предусмотренной пасьянсом, хотя удаление парных карт — основная операция в Монте-Карло — является начальным действием ряда гаданий.

КОРОЛЬ АЛЬБЕРТ

Одна полная колода карт раскладывается на девять столбцов: в первом девять карт, во втором — восемь и далее до девятого ряда, в котором — одна карта. Семь карт резервных. Все карты открыты. Цель игры — освободить тузы и сложить на них восходящие линии соответствующей масти. В комбинациях участвуют нижние карты всех столбцов и все карты резерва. При этом из столбца в столбец можно перекладывать только одну карту (по принципу — младшую на старшую, красную на черную и наоборот). На освободившееся от столбца место можно положить любую свободную карту одного из столбцов либо из резерва, а также использовать карты, уложенные на базовых.

Не очень точные исторические источники связывают этот пасьянс с именем Меттерниха.

Из полной колоды устраняют королей, затем кладут семь открытых карт в виде подковы (рис. 6). Они используются в качестве вспомогательных, восьмую — базовую — помещают в центре подковы. Цель пасьянса — переместить все карты из колоды и вспомогательные на эту базовую карту. В манипуляциях могут участвовать все вспомогательные карты.

Карты ценятся по очкам: король — 13, дама — 12, валет — 11 и далее до туза — 1 очко. На базовую карту можно положить карту любой масти с двукратно большим числом очков, например: на двойку — четверку, на шестерку — даму. Если удвоенная сумма очков больше 13, то из этой суммы вычитают 13 и получают искомую карту. Для семерки это будет туз: $7 \times 2 - 13 = 1$.

Когда все возможные из вспомогательных карт уложены на базовую, просматривают карты из колоды и кладут их либо на место, освободившееся от вспомогательной карты, либо на вспомогательную или базовую карту тоже по принципу удвоения очков. Если карта из колоды никуда не подходит, ее отправляют в талон. Верхняя карта талона тоже участвует в манипуляциях.

Когда таким образом перебрали всю колоду, переворачивают талон и просматривают повторно. Можно сделать это и в третий раз, что будет уже либерализмом по отношению к самому себе.

КАДРИЛЬ

Из одной полной колоды раскладывают три ряда по три карты как вспомогательные. Слева от них впоследствии кладут базовые тузы, справа — базовые двойки.

Все карты необходимо разместить на базовых по мастям в восходящей линии с соблюдением порядка: на тузах — нечетные (3, 5, 7, 9, В, К), на двойках — четные (4, 6, 8, 10, Д). В перестановках используют все вспомогательные карты, а освободившиеся места пополняют картами из колоды.

Карты в колоде поочередно просматривают, те из них, которые нельзя пристроить на базовых картах, складывают в талон. Верхняя карта талона используется в

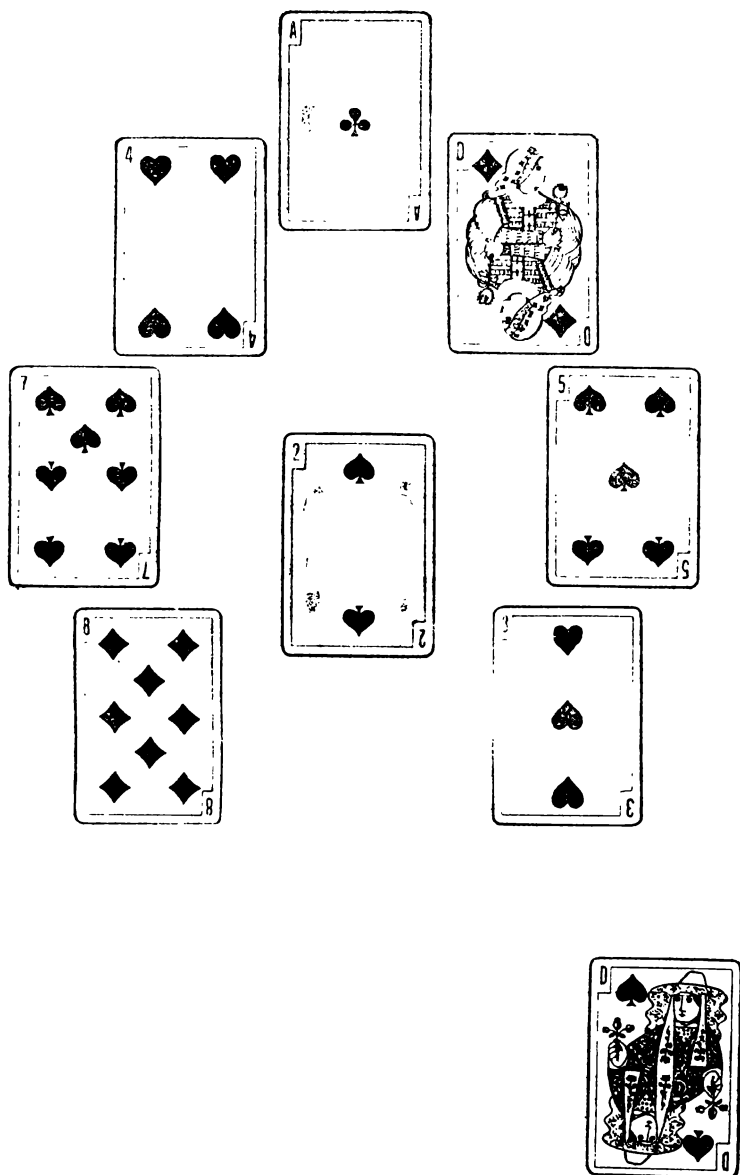


Рис. 6. Пасьянс «Меттерних»

первую очередь для заполнения свободных мест во вспомогательных картах.

Если в результате просмотра колоды не удастся собрать все карты на базовых (с одной стороны в случае удачи будут четыре короля, с другой — четыре дамы), пасьянс не сошелся. На цветной вкладке показано начало игры.

ПАГАНИНИ

Не исключено, что великий скрипач раскладывает этот пасьянс, хотя имеется еще несколько названий его на разных языках.

Одна колода раскладывается на четыре ряда по 13 карт (см. цветную вкладку). Из них выпимают четыре туза и произвольно кладут в начале каждого ряда одного под другим. Все дальнейшие манипуляции должны привести к образованию за тузами восходящих линий данной масти с королем в конце ряда. Манипуляции проводятся путем заполнения свободных мест в рядах, куда можно переместить карту той же масти, но на очко выше, чем лежащая левее пропуска. Нельзя класть карты на пустое место справа от короля.

Когда в результате перемещений все свободные места окажутся за королями, собирают и тасуют все карты, не вошедшие в серии одной масти, и выкладывают их, дополняя каждый ряд по 13 карт. Раскладку надо производить, оставляя пустые места с правой стороны после последней карты из упорядоченной серии одной масти. Данную операцию можно провести два раза.

Этот пасьянс можно раскладывать и на две полные колоды карт.

ВЕЧНЫЙ ЖИД (ВЕЧНЫЙ СТРАННИК)

Берется одна полная колода и раскладывается веерами — три веера по восемь карт и четыре веера по семь карт. Цель пасьянса — собрать все карты на одном из вееров.

Верхние карты вееров можно переносить на другие — меньшие или большие на одну ступень (на одно очко) независимо от масти. Если карты в одном из вееров кончаются — расходятся по другим веерам, это место более не занимается.

Когда процесс перемещения застопорится, выбирает-

ся один из вееров и его пижняя карта переносится на его верхнюю. Эта операция повторяется до тех пор, пока веер не разойдется. Если при этом не удалось собрать все карты на одном веере, пасьянс не сошелся.

ОГОРОД

Раскладываются 36 карт в виде открытых вееров, по шесть карт в каждой — это «грядки»; остальные 16 карт раскладываются тоже открыто, квадратом 4×4 — это «букет» (рис. 7). Цель пасьянса — освободить базовые карты — тузы и собрать на них все карты по мастям в восходящей линии.

Для перестановок используются все карты «букета» и верхние карты «грядок». Их можно перекладывать, если подходят, на базовые карты, а также без соблюдения масти на свободные карты «грядок» в нисходящей линии. Можно также сериями переносить карты с одной «грядки» на другую.

Когда одна из «грядок» полностью разойдется, на ее место можно положить свободную карту, или серию с другой «грядки», либо карту из «букета». Карты, уложенные на базовых картах, в комбинациях более не используются и с базовых карт не снимаются.

СЭР ТОММИ

Старейший пасьянс, возможно, самый старый из известных. Он иногда так и называется — «Старый пасьянс».

Используется одна полная колода, которую держат закрытой в руке, перебирая поочередно карты. Когда появляется туз, его откладывают в качестве базовой карты. В дальнейшем на тузы собирают масти в восходящей линии до королей. Карты из колоды, не подходящие для размещения на базовых картах, укладывают на один из четырех открытых талонов по выбору. Перекладывать карты из одного талона в другой нельзя. Можно переносить верхние свободные карты с четырех талонов на базовые карты.

Если колода на руках исчерпана, а карты из четырех вспомогательных талонов не удалось разместить на базовых картах, пасьянс не сошелся.

Для облегчения сходимости карты из колоды раскладывают на шесть вспомогательных талонов. Этот вариант пасьянса называется «Леди Бетти».

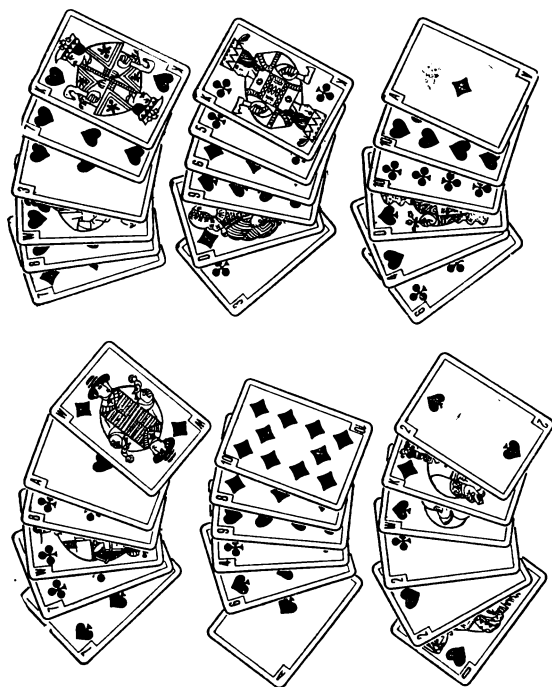
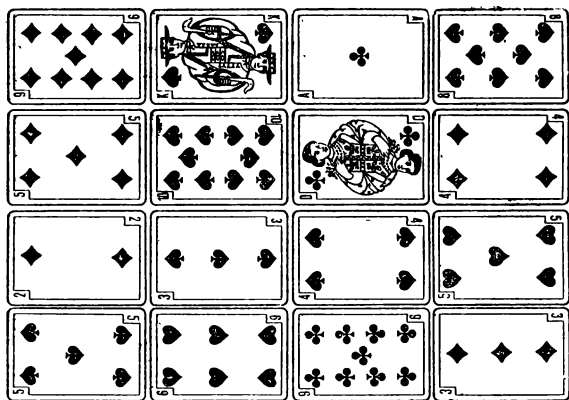


Рис. 7. Пасьянс «Огород»

ТРИЛИСТНИК

Раскладывают 51 карту по три карты веером, последнюю кладут отдельно. Для перестановок можно использовать верхние карты каждого веера. Они перекладываются друг на друга по рангу: дама на даму, тройка на тройку и т. д. Освободившиеся тузы используются в качестве базовых карт, на которые собирают по масти свободные карты в восходящей линии до королей.

В весре не может быть более трех карт. Место веера, освободившееся в результате перестановок, занимать нельзя. Когда все возможные перестановки совершены, собирают все веера, карты тасуют и раскладывают снова.

Если после третьей раскладки не удалось разложить все карты по базовым, пасьянс не сошелся.

ФУНДАМЕНТ

Из полной колоды раскладывают 35 карт в виде семи столбцов по пять карт в каждом; 36-ю карту, тоже открытую, кладут сбоку. Это будет «фундамент», базовая карта. На нее следует переложить все карты, соблюдая определенный порядок, а именно: можно перекладывать все нижние карты столбцов без соблюдения масти в нисходящей или в восходящей линии, причем в любой нужный момент направление можно менять: 3—4—5—6—7—6—5—6—7—8—9—10—В—10 и т. д. Единственное исключение — нельзя класть тузы на королей или королей на тузы.

Место освободившихся столбцов занимать нельзя. Когда на базовую карту уже нечего перемещать из расположенных на столе карт, открывают следующую карту колоды и кладут ее сверху в качестве следующей базовой карты.

Пасьянс не получился, если на последнюю карту из колоды, открытую в качестве базовой, не удалось переложить оставшиеся на столе карты.

ЛАБИРИНТ

Если вас обескуражили пасьянсы, которые после больших трудов и раздумий все же не сходятся, предлагаем попытать счастья с этим, который после определенных усилий обязательно сойдется.

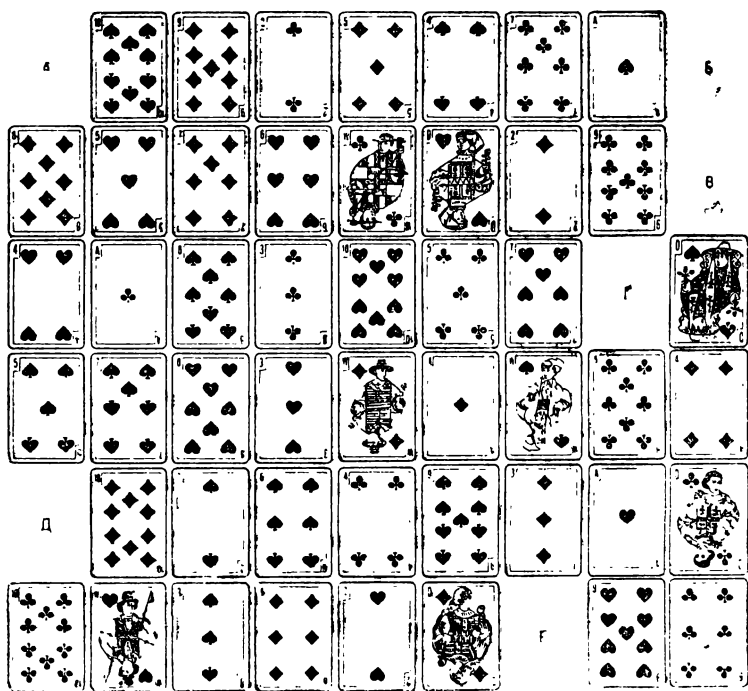


Рис. 8. Пасьянс «Лабиринт»

Все 52 карты надо разложить открыто на шесть рядов — по восемь карт в двух первых рядах и по девять в остальных. Из выкладки удаляют четырех королей. В итоге получается шесть свободных мест (А, Б, В, Г, Д, Е) — четыре после удаления королей и два последних в первых двух рядах (рис. 8). Путем перестановок надо преобразовать расклад в четыре пакета (семейства) масти в восходящей линии от тузов к дамам. Первой картой этого расклада в первом ряду будет туз, последней картой в последнем ряду — дама.

На свободное место можно положить карту, на одно очко старше карты той же масти, лежащей слева от свободного места, либо на одно очко младше карты той же масти, лежащей справа. При этом на свободное место справа от дамы можно класть любого туза.

Все перестановки производятся так, словно карты расположены ряд за рядом непрерывно и последняя кар-

та смыкается с первой. Таким образом, на рис. 8 на свободное место А можно положить любой туз в качестве ~~начала~~ упорядоченного расклада, либо девятку пик, или семерку треф (последняя карта расклада, шестерка треф, по отношению к месту А расположена слева, учитывая непрерывность расклада). На место Б можно класть туза (за дамой) либо восьмерку червей и так шаг за шагом, пока пасьянс не сойдется.

СЛОЖЕНИЕ

Берут одну колоду в 52 карты и вынимают из нее одного туза, две двойки, одну тройку, две четверки, одну шестерку и одну восьмерку. Эти карты укладывают на столе следующим образом: туз, двойка, тройка и четверка. Под каждую из этих четырех карт кладут карту, имеющую двойное значение по сравнению с той, под которой она легла. Так, под тузом надо положить двойку, под двойкой — четверку, под тройкой — шестерку, а под четверкой — восьмерку. Карты должны быть разложены в два ряда следующим образом:

1-й ряд: туз, двойка, тройка, четверка,

2-й ряд: двойка, четверка, шестерка, восьмерка.

После этого карты тасуют и начинают класть одну на другую до тех пор, пока не выйдет карта, соответствующая сумме двух карт в обоих рядах. Например, туз и двойка составят сумму три, поэтому, если придет тройка, то ее нужно положить на двойку; если из колоды вынута девятка, то ее надо положить во втором ряду на шестерку и т. д. Масти значения не имеют, важны только очки карты.

Так продолжают выкладывать колоду на четыре кучки. Если получится, что сумма очков двух карт превышает число 13, то, вычитая 13 из этой суммы, получим остаток, который укажет место карты. Например, дама и четверка дают сумму 16. Значит, по сравнению с 13 будет три лишних очка, поэтому карту пужно класть на кучку, в которой требуется тройка.

Приведенная ниже схема расклада пояснит это лучше. Только не следует забывать, что сложение производится постоянно в двух рядах и карты укладываются на второй ряд, который должен окончиться королями.

1-й	1	2	3	4
2-й	2	4	6	3
3-й	3	6	9	12
4-й	4	8	12	3
5-й	5	10	2	7
6-й	6	12	5	11
7-й	7	1	8	2
8-й	8	3	11	6
9-й	9	5	1	10
10-й	10	7	4	1
11-й	11	9	7	5
12-й	12	11	10	9
13-й	13	13	13	13

Начиная с третьего ряда, карты кладутся стопкой на второй ряд (друг на друга). Когда все карты разложены на пачки, надо взять в руки туза, начинающего первый ряд, и положить на него лежащую под ним пачку, затем на нее поместить двойку из первого ряда с ее пачкой, далее тройку с ее пачкой и, наконец, четверку тоже с ее пачкой.

Собрав таким образом всю колоду в руке, поворачиваем ее крапом вверх и выкладываем на стол полукругом 13 карт лицевой стороной, одну возле другой. Потом следует положить карты через одну, начиная со второй и заканчивая двенадцатой, а затем — на первую, третью, пятую и так до тринадцатой.

Потом кладут карты через две, то есть начиная с третьей и заканчивая тринадцатой, через три, начиная с четвертой и постоянно заканчивая тринадцатой.

Так должна быть уложена вся колода.

Если пасьянс разложен по всем правилам, то результатом будет то, что в первой пачке окажутся четыре туза, во второй — четыре двойки, в третьей — тройки, а в последней пачке — четыре короля.

Этот затейливый пасьянс основан на арифметическом расчете и может служить очень полезным времяпрепровождением для взрослых и для детей.

ГОЛОВОЛОМКА

Из одной колоды в 52 карты выделяют девять карт, начиная с туза, двойки, тройки и кончая девяткой. Эти

девять карт, старательно перетасовав, раскладывают в три ряда по три карты в каждом ряду. Уложить их нужно так, чтобы со всех сторон три карты заключали число 15.

Правила этой одиночной игры разрешают перекладывать карты сколько угодно раз, лишь бы достигнуть желаемого результата.

С КВАРТИРЫ НА КВАТИРУ

Из хорошо перетасованной колоды в 52 карты выкладывают на стол шесть карт крапом вверх. Под этим первым рядом точно так же кладут второй ряд и, наконец, одну карту под оба ряда.

Затем нужно разложить всю колоду на эти 13 карт, образовав таким образом 13 отдельных пачек по четыре карты каждая. С тринадцатой пачки берут одну карту, открывают ее и кладут под ту пачку, которой она соответствует по своей численной значимости: десятка идет под десятую пачку, двойка — под вторую, валет — под одиннадцатую и т. д. А верхняя карта из той пачки, куда положена карта, открывается и перекладывается в соответствующую ей пачку. Это и есть переезд «с квартиры на квартиру».

Когда дело таким образом дойдет до тринадцатой кучки, надо снять опять карту, как вначале, и снова переезжать «с квартиры на квартиру», пока наконец встретится карта, которая, будучи помещенной под пачку, не откроет уже никакой посторонней карты. Значит жилец нашел себе квартиру по вкусу.

Пасьянс получился, когда все кучки содержат по четыре одинаковые карты, то есть четыре туза, четыре тройки и так до четырех королей.

32 КАРТЫ

Следует отсчитать от двух полных колод 32 карты и и взять их в руки, а остальные положить на стол.

В этой раскладке базовыми являются тузы и короли, которые выкладываются при переборке 32 карт. С рук карты располагают по мастям в восходящей линии на тузы и в нисходящей линии — на королей.

Как только какая-нибудь карта переходит на базовые, ее место тотчас заполняется картой из числа лежащих на столе так, чтобы на руках всегда было 32 карты. Эти карты перекладываются неопределенное число раз по конца раскладки.

ЛЕКАРСТВО ОТ СКУКИ

Раскладывают 16 кучек по шесть открытых карт в каждой в четыре ряда. Оставшиеся восемь карт, разделив на две равные пачки, то есть по четыре в каждой, помещают крапом вверх по обе стороны от четырех рядов.

С открытых пачек снимают и откладывают попарно карты, составляющие вместе число 14, то есть короля и туза, десятку и четверку, даму и двойку, две семерки, восьмерку и шестерку и т. д. Когда в четырех рядах сочетания закончатся, пужно открыть одну из закрытых пачек. Если это не поможет, то следует воспользоваться картами второй пачки.

Чтобы пасьянс получился, все карты должны перейти из раскладки на базовые.

ПАСЬЯНСЫ ДЛЯ ОДНОГО ЧЕЛОВЕКА С ОДНОЙ НЕПОЛНОЙ КОЛОДОЙ КАРТ

КАЛЕЙДОСКОП

Для пасьянса пужны 32 карты, поэтому из колоды удаляют двойки, тройки, четверки, пятерки и шестерки.

Перетасовав колоду, выкладывают на стол четыре карты одну возле другой и смотрят, нет ли парных карт. Допустим, выложены король, семерка, туз и семерка. Масти не имеют никакого значения. Вторую семерку кладут на первую. Пустое место, оставшееся после нее, не занимают другой картой, а поверх первого ряда выкладывают еще один ряд, так же совмещая парные карты.

Так надо продолжать собирать пары, пока вся колода не выйдет. Тогда, собрав осторожно три пачки в одну и не повредив при этом порядок карт, помещают их поверх первой пачки.

Затем снова раскладывают ряд из четырех карт и начинают соединять пары. Если получится, что рядом лягут четыре одинаковые карты (короли, тузы, семерки и пр.), их удаляют из пасьянса и продолжают выкладывать карты рядами, формируя пачки.

Каждый раз, когда на пачки лягут четыре одинаковые карты, их выбрасывают, уменьшая тем самым колоду и увеличивая шансы выигрыша.

Пасьянс считается законченным, когда все карты в виде четырех парных выброшены на стол. Если же за

два оборота нет ни одной двойной пары и между тремя парными постоянно попадаетея посторонняя карта, пасьянс не получился.

ОТ НЕЧЕГО ДЕЛАТЬ

Перетасовав одну колоду из 32 карт, выкладывают три ряда по три карты. Потом вынимают наудачу еще карту, чтобы узнать, с чего начинать, и кладут ее справа, как базовую. К ней подбирают карты по рангу и кладут рядом.

Если в трех рядах встретятся подобные карты, то их пужно немедленно класть на базовые, занимая освободившееся место в рядах другими картами из колоды. В отдельную пачку перекладывают карту за картой из колоды, наблюдая, не придется ли она по своим значению и масти к выложенным в правую сторону картам.

Пасьянс заканчивается, когда все карты нашли свое место на базовых.

ГАРЕМ

Используется колода из 32 карт, из которой вынимают королей: они не участвуют в пасьянсе.

Перетасовав и сняв карты, кладут на стол четыре карты одну возле другой. Если среди них есть туз, его располагают выше первой карты.

На эти четыре карты постепенно перекладывают всю колоду, отбирая из нее тузы по мере их выхода. На тузы, выложенные вверху, помещают семерки, восьмерки и прочие карты до дамы, которая завершает пачку. Следует отметить, что на туза можно класть только карты той же масти.

Разложив всю колоду по рядам и сняв все подходящие карты, колоду снова собирают, начиная с первой пачки и не нарушая порядка карт. Так раскладывают три раза.

Пасьянс получится, если на всех тузах собраны по порядку карты с дамой паверху.

ВОСЕМЬ МУДРЕЦОВ

На стол выкладывают десять карт рядом. Если между ними окажутся тузы, то нужно поместить их выше этого ряда, чтобы образовать серии, начинающиеся тузами и оканчивающиеся королями, если пасьянс удастся.

Убедившись в том, что среди десяти карт нет больше подходящих для выкладывания на тузы, игрок замещает свободные места в ряду картами из колоды и смотрит, нельзя ли положить карту на карту в нисходящей линии, чтобы красная лежала на черной и наоборот. Если во время этой операции выпадает карта соответствующей масти и значения, то ее помещают в ту серию, для которой она подходит.

Карты, остающиеся в колоде, можно переложить дважды, не перетасовывая.

ЭГОИСТ

Это, собственно, не пасьянс, а своего рода игра в карты без партнера, почему ее так и называют.

Перетасовав колоду, сдают три карты себе, а три карты — болвану. Открыв козыря, откладывают колоду в сторону крапом вверх. Карты болвана открывают веером.

Потом игрок ходит и заменяет скинутую карту новой, взятой из колоды. Если у болвана есть чем крыть, то он берет взятку. Если же нет, он присоединяет выложенные карты к своим, а игрок снова ходит. Так игра продолжается до тех пор, пока все карты не уйдут в отбой. Если же у игрока или у болвана остались карты, то, значит, пасьянс не вышел.

ЧЕРВИ, ЧЕРВИ, ЧЕРВИ

В этом пасьянсе используется колода из 36 карт. Карты открывают и складывают одна на другую, приговаривая при этом: «Черви, черви, черви». Если при этих словах появится какая-нибудь червовая карта, ее нужно положить в сторону.

Далее продолжают выкладывание по одной карте, называя их по порядку: «Шестерка, семерка, восьмерка, девятка, десятка, валет, дама, король, туз» и потом опять: «Черви, черви, черви», откладывая в сторону ту карту, которая по своему значению совпадает с произносимым словом.

Так продолжать до конца колоды, которая в первый раз должна всегда заканчиваться тузом.

После этого следует опять взять все карты, за исключением отложенных в сторону, и, не тасуя их, опять раскладывать описанным выше способом, начиная со слов

«Черви, черви, черви» и убирая в сторону те карты, которые совпадут с произносимым словом.

В третий раз карты, за исключением отложенных, раскладывают, начиная не словами «Черви, черви, черви», а названием той карты, которая идет за последней в колоде в предыдущем, втором раскладывании. Так, если колода окончилась семеркой, то начинать надо с восьмерки, а если она окончилась на одном слове «черви», то начинать раскладку в третий раз нужно с произнесения слова «черви» дважды. И так до конца колоды по описанной выше схеме.

Если в третий раз перекалывание окончится тузом, то в четвертый карты раскладывать не нужно. Но если раскладка закончится какой-либо другой картой (десяткой, восьмеркой или валетом), то нужно взять карты и начать их раскладывать, но не до конца, а только до момента, когда, называя карты по порядку, дойдете до туза, на чем следует остановиться.

После этого берут все отложенные в сторону карты и в них считают число очков по следующей расценке: туз — 11, король — 4, дама — 3, валет — 2 очка. Остальные карты соответствуют их действительному значению.

Полученную сумму следует записать для памяти.

Затем, взяв все карты и перетасовав их, снова раскладывают три раза с докладкой и в четвертый, если будет нужно, отбирая те, значения которых совпадают с названными по порядку вслух картами. Опять производится запись числа очков по отложенным картам.

Наконец, собрав и перетасовав все карты в третий раз, нужно разложить их, как было описано выше, в три приема с докладкой.

Затем, сосчитав количество очков в отложенных картах, прибавляют полученную сумму к первым двум. Если общее число составит таинственную и кабалистическую цифру 300, то пасьянс получился. Если сумма меньше хотя бы на одно очко, пасьянс не получился.

МАРЬЯЖ ГАДАЛЬЩИЦЫ

Из 32 карт (пикетной колоды) первая определяет ранг базовой карты (например, десятка). Она выкладывается в центр будущей фигуры, которая в форме каре составит основание пасьянса. Места для трех недостающих карт временно оставляют свободными.

Вокруг первой базовой карты выкладываются 12 карт.

Это будет резерв. Из него по мере появления выкладываются базовые карты (в нашем случае десятки), а также карты соответствующей масти в восходящей линии (валеты и так далее), которые укладываются на базовые карты. Освободившиеся места в резерве заполняются картами из колоды.

Карты, не подходящие для расклада, образуют талон, пока не закончится колода. Карты из резерва укладываются на базовые, их места заполняются картами из талона.

Пасьянс сошелся, если все карты образуют пакеты по мастям на базовых картах. Наверху каждого пакета должна лежать карта, предшествующая по старшинству базовой (в нашем примере — девятка той же масти).

ВОРОЖБА

Для этого пасьянса надо выложить из колоды пятерки и все прочие мелкие карты, за исключением шестерок. Потом надо положить пять карт крапом вверх и на них разложить всю колоду, что составит по семь карт в каждой пачке. Оставшаяся лишняя карта покажет, на какую масть нужно загадывать желание. Допустим, эта масть — бубны.

Тогда открывают первую пачку слева и отбрасывают из нее все карты других мастей, лежащие сверху, и сами бубны до десятки, то есть шестерку, семерку, восьмерку и девятку, оставляют только туза, короля, даму валета и десятку. Если получится, что в первой пачке нет ни одной из первых пяти бубновых карт, то отбрасывается вся кучка.

Таким же образом поступают и с остальными четырьмя пачками. Затем, собрав их все вместе так, чтобы первая опять была первой, опять раскладывают карты крапом вверх, только уже на четыре места.

Снова открывают по очереди все пачки и отбрасывают небубновые карты.

Следующий этап: собрав все карты, раскладывают их на три места. Откинув, как и прежде, все ненужные карты, раскладывают их уже на две кучки и, наконец, на одну.

Если пасьянс получился, то у вас в руках должны остаться только пять первых бубновых карт — от туза до десятки. Если же между ними замешалась карта какой-нибудь другой масти или бубновая, но ниже десятки, то пасьянс не получился.

Зависные ворожеи по оставшимся посторонним картам узнают те виды препятствий, которые встретит загадывающий на пути к исполнению желания.

III. УЛЫБКА АВГУРА, ИЛИ ПРИКЛАДНАЯ ФУТУРОЛОГИЯ

Неуверенность в будущем и желание заглянуть в него — крючок, на который ловятся не только легковверные люди, одолеваемые назойливыми цыганками. Закоренелые скептики, гордо отвергающие предложения погадать им, в узком дружеском кругу не возражают, если им предложат раскинуть карты и испытать судьбу. Тем более когда это не сопровождается требованием «позолотить ручку» и прочими вымогательствами.

Но если вы скромны и застенчивы, вы можете обслужить себя сами. Научитесь гадать, и устойчивый интерес к вам ваших знакомых обеспечен. Для этого всего-навсего надо запомнить традиционные формулы для 36 карт, изучить жизнь во всем ее многообразии, и, умело играя на струнах подсознания, тонко оперируя намеками, вы растолкуете друзьям и самому себе прошлое и приподнимете завесу над будущим.

ГАДАНИЕ С ПОМОЩЬЮ ПШЕНИЧНОГО ЗЕРНА

Это гадание было очень модным на рубеже века минувшего и века нынешнего. Предлагаем вам испытать судьбу с помощью пшеничного зерна, закатанного в расплавленный воск (логика подсказывает, что вместо него можно использовать любой круглый предмет — грецкий орех, хлебный мякиш или игральную кость, как изображено на цветной вкладке). Надеемся, что гадание будет если не достоверней, то интересней, если для него вы используете цыганские (иначе — скатовые) карты, на которых бубновая масть обозначена бубенчиками, пиковая — листочками, трефовая — желудями, а черви — сердечками.

Тщательно перетасуйте колоду и разложите карты в форме круга (см. цветную вкладку). Закройте глаза и бросьте зерно в этот круг.

Посмотрите, на какую карту упало зерно. Значения карты, которую послала вам судьба, подскажет следующий толкователь:

ЧЕРВИ

- Туз червовый** — вы обладаете верным сердцем. Не упывайте, вы еще будете счастливы. Верность всегда вознаграждается.
- Король червовый** — добродетель вашу воспламенила любовь. Не беспокойтесь, все будет, как вы хотите, только будьте осторожны: пламя обжигает.
- Дама червовая** — все исполнится через три месяца. Но остерегайтесь проявить злость и не показывайте своих чувств.
- Валет червовый** — отсутствующий не забыл вас. Он скучает в разлуке и с нетерпением ждет с вами встречи.
- Десятка червовая** — ваши мысли изменятся, будьте спокойны. Он (она) желает того же, чего желаете вы.
- Девятка червовая** — любовь воспламеняет вашу кровь, но не опасайтесь яда — он сладок.
- Восьмерка червовая** — все находится в вашей власти. Но опасайтесь оскорбить вашего друга, это может вам повредить.
- Семерка червовая** — одна приезжая особа привезет вам известие, которое вас обрадует.
- Шестерка червовая** — ваша доброта будет вознаграждена дружбой с хорошим человеком, который ценит доброту.

БУБНЫ

- Туз бубновый** — ваш брак отдалится тем далее, чем больше вы будете предъявлять претензий. Но совершится лучше, чем вы думаете.
- Король бубновый** — вас хотят обмануть, но откажитесь ото всего и не доверяйте вашему другу. Его расположение к вам изменилось.
- Дама бубновая** — остерегайтесь своего друга, ибо он замышляет обмануть вас. Но одна особа спасет вас, она и есть настоящий друг.
- Валет бубновый** — обожаемая вами особа отвечает вам взаимностью.
- Десятка бубновая** — работа разгонит вашу меланхолию. Но та особа, которую вы любите, холодна к вам.
- Девятка бубновая** — опасайтесь влюбленности. Она (он) будет неверна вам.
- Восьмерка бубновая** — скоро обрадует вас приятное известие. Вооружитесь терпением.
- Семерка бубновая** — ваш любимый (любимая) обладает многими совершенствами. Вы же владеете его (ее) сердцем. Ваши опасения пойдут вам на пользу.

Шестерка бубновая

— будете счастливы, только не торопитесь и следуйте хорошим советам.

ТРЕФЫ

Туз трефовый

— не отчаивайтесь. Свою неудачу постарайтесь забыть за каким-нибудь занятием. Счастье вернется к вам.

Король трефовый

— тот, о ком вы думаете, большой хитрец. Старайтесь избегать его. Но при встрече с ним будьте приветливы.

Дама трефовая

— вас любят. Скоро ваше желание исполнится.

Валет трефовый

— вряд ли исполнится задуманное вами. Неверный успех увенчает ваши желания. Будьте покойны и не думайте больше об этом.

Десятка трефовая

— успокойтесь. Скоро пройдут ваши огорчения и ваше желание исполнится.

Девятка трефовая

— не жалуйтесь на свою судьбу, обстоятельства скоро изменятся, и сердце ваше успокоится.

Восьмерка трефовая

— ваш отъезд избавит вас от неприятностей. Но не торопитесь, не доверяйте своему сердцу. Поспешность может привести к неприятностям.

Семерка трефовая

— печаль и отчаяние скоро обратятся в радость.

Шестерка трефовая

— не доверяйте первому встречному, если хотите избежать огорчений. Вас ожидает счастье. Вы получите то, чего не ожидаете.

ПИКИ

Туз пиковый

— старайтесь подружиться с тем человеком, которого вы избегаете. Он может быть вам полезным.

Король пиковый

— вы будете обрадованы приятным известием. Но сделанное вами добро обернется злом.

Дама пиковая

— ваш друг внешне стал по отношению к вам холоднее. Но искренне он к вам расположен.

Валет пиковый

— вы обязательно получите то, чего хотите. Но будьте осторожны: любимый вами человек причинит вам неприятности.

Десятка пиковая

— любовь — вповник ваших мучений, но не беспокойтесь, вы будете счастливы.

Девятка пиковая

— не доверяйте своему другу — он может изменить вам.

Восьмерка пиковая

— вас ожидает неприятность. Тот, о ком вы думаете, болен. Вам изменит тот, кому вы верили,

Семерка пиковая

— затеянное вами мероприятие не удастся. Если хотите быть счастливой, измените планы.

Шестерка пиковая

— печальное письмо причинит вам много огорчений. Не надейтесь получить желаемое, а причиной тому — вы сами.

Меняются времена и нравы. Современную женщину интересуют иные проблемы: творческий и жизненный успех, свое место в обществе, партнерство на равных с мужчиной в бизнесе, науке, искусстве, любви и спорте. В отличие от наших прабабушек и бабушек, которых прежде гадание призывало, когда «их добродетель воспламеняла любовь», быть осторожными, женщина образца 1991 года, если ее посетит это чувство, постарается соединить свидание (валет червей) с любовным разговором (восьмерка червей) и деловым разговором (восьмерка бубен). Для деловых современниц мы приводим более современный толкователь значений гадальных карт (см. с. 157). Увы, бизнес становится опасным конкурентом любви в условиях рыночной экономики.

Учитывая чрезмерную занятость современной женщины, которая вряд ли позволит ей искать пшеничное зернышко и закатывать его в воск, а также ее всестороннюю образованность, предлагаем ей провести футурологические исследования в нескольких вариантах, выбрать из них наиболее приятные и ждать, когда предугаданное сбудется. Если при этом не сидеть сложа рука, а заниматься бизнесом, искусством или наукой, будущее и настоящее сойдутся в одной точке, и вы убедитесь, что карты не обманывают. Итак,

ЧТО БЫЛО, ЧТО БУДЕТ, ЧЕМ СЕРДЦЕ УСПОКОИТСЯ?

Перед началом гадания следует выбрать свою карту: неженатые и незамужние — король и дама бубен; женатые и замужние — король и дама червей; пожилые люди — король и дама треф.

Имейте, пожалуйста, в виду, что каждая масть символизирует определенную стихию:

трефы — огонь (власть). Ее знаками являются Овен, Лев, Стрелец;

бубны — землю (материальные блага). Знаки — Телец, Дева, Козерог;

черви — воздух (любовь). Знаки — Близнецы, Весы, Водолей;

пики — вода (несчастье). Знаки — Рак, Скорпион, Рыбы.

Для гадания используется колода из 36 карт (без двоек, троек, четверок и пятерок). Карты тасуют и начинают раскладывать по тройкам открыто, пока не встретится карта гадающего. Сопровождающие ее две карты указывают на прогнозируемую верность гадания, если они совпадают по значению с настроением и положением карты гадающего.

Затем снова тасуют, снимают, кладут карту гадающего в центре. Одну карту из колоды вынимают наугад и кладут крапом вверх «на сердце».

Потом раскладывают стопками по две карты «в ногах», «в голове» гадающего, слева, справа и в промежутках между этими парами — всего 16 карт.

С оставшейся колодой поступают следующим образом. Три карты сбрасывают, одну кладут на карту гадающего и так делают четыре раза, пока «на сердце» не будут лежать пять карт.

Затем раскладывают карты, лежащие вокруг карты гадающего. По окончании выкладки карты, лежащие «на сердце», раскладывают и расшифровывают их магический смысл (толкователь см. ниже). Особое значение придается ближайшим к центру картам, и в первую очередь верхним, потом боковым. Нижние карты имеют меньшую фурологическую ценность.

Карты, лежащие «на сердце», открывают те страницы будущего, которые ближе всего к вам. Преобладание пик укажет на ожидающие вас трудности и переживания, а фигуры укажут виновников ваших несчастий. Если плохие карты за спиной выпавшей среди них фигуры — они плохие для вас. Если фигура обращена к ним лицом — основной удар придется на фигуру.

Обилие червовой масти соответствует обилию ожидающих вас благ.

Пара нижних карт над головой и три пары слева (верхняя, средняя и нижняя) предвещают ваше ближайшее будущее; под ногами — быстротекущее настоящее и то, что есть, и то, что будет и пройдет, если это какие-либо текущие неприятности (болезнь, финансовые затруднения). Фигура, неоднократно появлявшаяся у вас под ногами, обречена на то, чтобы исчезнуть из вашей жизни. Карты могут уточнить, каким образом. Карты за спи-

ной гадающего символизируют прошлое, а те, что справа и выше — то, что совершится от вас вдали. Две нижние в правом углу — отдаленное, трудно предсказуемое будущее в самых общих чертах.

После этого цикла собирают все карты, перстасовывают и раскладывают по три: для себя, для дома, для семьи, потом чтобы ответить на вопросы: что было, что будет, чем сердце успокоится?

Из этой раскладки можно устранить одипаковые пары разных цветов (например, черные и красные семерки, восьмерки и т. д.). Оставшиеся карты укажут на то, что вас неизбежно ожидает и о чем вы сами могли только догадываться. Теперь остается только ждать.

Значения гадальных карт

ТРЕФЫ

Туз трэф — трэфовый дом (квартира, где деньги лежат; солидное учреждение); подарок (без фигуры — от неизвестного, с фигурой — от знакомого); деньги, коммерческий успех, а острием вверх — банкротство; при трэфовых даме и восьмерке — любовные хлопоты; церковь; при короле — нескромная любовь, если выпала какая-нибудь дама; при девятке червей — нежная любовь; с шестеркой — железная дорога; с девяткой пик — польза, острием вверх — вред; с семеркой трэф — победа, выигрыш.

Король трэф — верный друг, военный (обычно жених), солидный человек, юрист, как правило, брюнет; с трэрами — жених, друг, муж и вообще счастье; с восьмеркой трэф — известия о «тех, кто в море»; с валетом трэф — горе; с любой шестеркой — путь к удаче.

Дама трэф — богатая дама бальзаковского возраста; с пиковой дамой — матримониальные неурядицы, неблагоприятные юридические обстоятельства; с восьмеркой трэф — помощь подруги или родственницы.

Валет трэф — военный (если речь опять о женихах) от прапорщика и ниже, приятель, вестник несчастья, присутствие в гадании подтверждает его достоверность; между двумя дамами — неверная жена; с десяткой бубен — денежный успех; с бубновым тузом — помощь в беде; между двумя валетами — беспокойное будущее.

Десятка трэф — интеллектуальная деятельность, ученое общество, путешествие, перемена; при пиках — обман, бедность; при червах — выигрыш в лотерее; при фигуре — пожар, опасность; с девяткой трэф — веселье, удивление; с восьмеркой трэф — наследство, деньги; с семеркой трэф — хорошая весть; с шестеркой трэф — неожиданный отъезд; с десяткой червей — любовный триумф; с десяткой пик — выздоровление; с семеркой пик — обман и слезы; с тузом пик острием к гадающему — удар.

Девятка трэф — наследство, удачные спекуляции, покупка недвижимости; соседствующая с ней фигура перестанет докупать

вам своим присутствием; с червой — взаимная любовь; с бубной — деньги, мотовство, ужин в ресторане, кооперативном кафе; с девяткой или десяткой червей — успех в любви; с десяткой пик — денежная неприятность; с валетом червей — путешествие; с десяткой, семеркой или восьмеркой трэф — лучше не бывает.

Восьмерка трэф — солидное (совместное) предприятие, фермерское хозяйство, офис; любовное объяснение, тоска, слезы; с тузом трэф — успех, острем вверх — неудача; с валетом трэф — поворот колеса фортуны в вашу сторону (если гадаете на себя); с десяткой трэф — наследство, богатство, приобретение недвижимости; с валетом червей — обсуждение денежных неприятностей; с семеркой трэф и тузом червей — счастливое замужество (чрезвычайно редкое сочетание) или наследство.

Семерка трэф — победа в борьбе с природой, изобретение, близкая дорога, бесполезные хлопоты; с червовым валетом — кража; при четырех дамах и семерках — скоро родится сын; с восьмеркой пик — она (он) вам изменяет (если гадаете на себя).

Шестерка трэф — честолюбивые надежды, по с переменным успехом; вечерняя дорога; свидание на свежем воздухе; дорога в трэфовый (солидный) дом; большое гулянье (между фигурами).

Пятерка трэф — алкоголь, вдохновение, гнев.

Четверка трэф — успех в науке, награда.

Тройка трэф — первые успехи в науке и бизнесе.

Двойка трэф — дружба.

БУБНЫ

Туз бубен — деньги, письмо, вест, печальная радость; с бубновой мастю — ждите скоро денег, с трэфовой или пиковой — большие хлопоты; с семеркой, девяткой или десяткой червей — любовное, приятное письмо; с шестеркой трэф — свидание вечером; с девяткой пик — обман по родственному; с десяткой пик слева — печальная вест; с десяткой бубен — денежное письмо (перевод).

Король бубен — сам гадающий; если гадает женщина — жена, холостой мужчина; при пиковой масти — защитник, при трэфах — утешитель, как правило, молодой человек; с шестеркой бубен — желание исполнится, с червой — веселье, забвение, перемена жизни; с десяткой бубен (при наличии валета) — поддержка от жениха или нового знакомого.

Дама бубен — сама гадающая; невеста, неверная женщина, как правило, молодая девушка; с девяткой червей — для женщины хорошо, для мужчины — кража.

Валет бубен — вор, курьер, доверенное лицо; при тузе бубен — почтальон; при фигуре подчеркивает ее сомнительный характер и материалистическое мировоззрение; с семеркой пик — коммерсант, кооператор; с королем — несолидный коммерсант, мошенник; с семеркой пик и девяткой бубен — враг, предстоящая измена; с шестеркой трэф — скорая поездка.

Десятка бубен — подарок, неожиданная находка (клад), выигрыш; при бубновом короле и даме — он (она) вами интересуется; с девяткой червей — хороший бизнес, с семеркой червей — большое наследство, деньги; с девяткой бубен — скорая прибыль,

с восьмеркой бубен — придется подождать; с валетом или десятой трюф — гарантированный девсжннй интерес; с пиковым тузом — ссора из-за денег; с десятой пик — крупный разговор.

Девятка бубен — тоже денежная карта; с четырьмя королями — веселая беседа; с валетом червей — не поедете туда, куда не хотели ехать; с восьмеркой червей — отъезд; с девятой пик — неудача.

Восьмерка бубен — веселье, шумная компания; с восьмеркой пик — неудача; с семеркой бубен — фигура, расположенная рядом, не оправдывает доверия; с королем или дамой пик — от плохого человека не ждите ничего хорошего.

Семерка бубен — деловое свидание; с фигурой — происшествие закончится хорошо; с десятой пик — неожиданное предложение.

Шестерка бубен — рапня дорога; при тузе пик — сомнения в коммерческой сделке; с девятой пик — горе у родственников, с восьмеркой — смерть, с семеркой — неприятности в доме; с десятой бубен — желание хорошо заработать осуществится.

Пятерка бубен — страсть, гнев.

Четверка бубен — богатство, отдых.

Тройка бубен — предприятие пачнет давать прибыль, встреча.

Двойка бубен — болезнь, страдания.

ЧЕРВИ

Туз червей — семейный очаг; с бубновым тузом — приятное известие, при десятке пик — печальное; с шестеркой трюф — вечернее свидание; с десятой пик — дружеское свидание (тусовка).

Король червей — женатый человек, супруг, покровитель; с трюфой — хлопоты; с бубной — деньги; с червой — успех; с пикой — неприятность.

Дама червей — замужняя женщина; с червой — успех в любви; с шестеркой и десятой червей — слезы.

Валет червей — простой парень, неприятный гость, товарищ или сообщник; с дамой или королем — гость; с червой — успех; с тузом червей — любовное объяснение; с девятой трюф — путешествие; с семеркой трюф (при четырех дамах или семерках) — рождение сына; с восьмеркой червей — любовный разговор; с восьмеркой бубен — деловой разговор; с восьмеркой трюф — неприятный разговор.

Десятка червей — любовь (платоническая), приятная неожиданность; с тузом бубен — любовное послание, приятное известие, с королем — любовь и верность любимого человека, с дамой — любовь и верность любимой женщины; с шестеркой червей — радостное свидание, с восьмеркой — свидание наедине с дамой сердца (берегитесь семерки трюф), с девятой (при полной червонной масти) — полный любовный триумф; с шестеркой бубен — веселье в гостях; с десятой трюф — успех в любви, с девятой — предмет вашей любви вручит вам свое сердце; с бубновым тузом — любовное или приятное послание.

Девятка червей — любовь; с шестеркой или семеркой червей — свидание с предметом любви; с девятой трюф — любимая особа одарит вас вниманием; с любой шестеркой — неожиданная встреча; с пиковой дамой — счастье.

Восьмерка червей — сердечные хлопоты, дальняя дорога; при дамах — сплетни; с восьмеркой трэф — слепая любовь, с семеркой — неожиданное счастье, с девяткой или десяткой — близкий отъезд; с десяткой бубен — большое наследство; с десяткой червей — уединенное свидание.

Семерка червей — перемены в жизни; с десяткой пик — неожиданное предложение, с семеркой пик — конец страданиям; с десяткой или девяткой червей — приятное свидание, с четырьмя королями — веселый разговор.

Шестерка червей — дорога, препятствие или задержка в делах (не в любовных); с десяткой червей — дорога и сердечное свидание; все девять червей — триумф в любви.

Пятерка червей — новые знакомства.

Четверка червей — рождение ребенка.

Тройка червей — беременность.

Двойка червей — симпатия, при благоприятных картах — брак.

П И К И

Туз пик — казенный дом (тюрьма), потеря, удар, дурная весть; с дамой пик — разрыв в любви, с валетом пик — замешательство любви, с десяткой — неожиданные деньги, с семеркой — тяжба; с любой шестеркой — поездка; с тузом трэф (оба острием вверх) — испытаете стресс.

Король пик — солидный человек; с пиками предвещает благо, но с девяткой и десяткой пик — болезнь, с восьмеркой — длительные неприятности; с трефами — вражда и вредительство.

Дама пик — интриганка и сплетница; с трефой — злодейка; с бубной — жадная и завистливая особа, вредит в любви и коммерции; с червой — помогает в любви и коммерции.

Валет пик — изменник, люмпен, дурная весть; с пикой — верный союзник; с трефой — завистник; с червой — друг; с бубной — сообщник; с дамой пик — большая ссора.

Король, дама, валет пик — помощь солидного человека.

Десятка пик — удар, инфекционное заболевание; с десяткой бубен — гнев; с тузом пик — неожиданные деньги, с девяткой — несчастье, с восьмеркой — болезнь; с прочими восьмерками — неприятное известие; с семеркой пик — перемена обстоятельств; с семеркой бубен — неожиданное предложение; с десяткой трэф — выздоровление; с десяткой червей — ваш бизнес принесет плоды в будущем; с тузом бубен — печальное известие; с другими тузами — подметное письмо, анонимка.

Девятка пик (острием вверх) — ссора, слезы; с тузом пик — болезнь; с тузом трэф — польза; с бубновым тузом — ваши родственники злоупотребляют вашей доверчивостью; с тузом червей — радость дружеской встречи; с десяткой пик — неожиданные деньги; с пиковыми дамой и королем — любовь.

Восьмерка пик — ожидание, неприятное известие; с девяткой трэф — несчастье; с валетом червей — известие о болезни родственников; с семеркой трэф — измена возлюбленной; с десяткой пик — болезнь.

Семерка пик — обман, грабеж (острием вверх — слезы, ссора); с бубновым валетом — коммерческая деятельность; с валетом

том треф — потери; с десяткой пик — неожиданная перемена, с девяткой — горе в родне, с тузом пик — тяжба; с одной из восьмерок — угощение; при фигуре — неприятность; с шестеркой бубен — неприятность, с семеркой — резкий спор, с девяткой — разлад; с семеркой червей — конец страданиям.

Шестерка пик — поздняя дорога, одиночество; с пиками — веселая дорога; с трефой — бесполезное путешествие; с бубнами — денежные хлопоты.

Пятерка пик — угрызения совести, обман.

Четверка пик — болезнь близких.

Тройка пик — неприятности на работе, финансовые затруднения.

Двойка пик — потеря близкого друга, неприятное известие.

Кроме отдельных карт, в сочетании с другими встречаются и такие комбинации:

четыре туза — исполнение желаний, а вместе с четырьмя десятками (очень редкое сочетание) — триумф;

четыре короля — для гадающего успех, для постороннего человека — хорошее положение в обществе;

четыре дамы — при гадании для женщины — неприятности, сплетни, интриги, для мужчины — успех у дам;

четыре валета — хлопоты; преобладание валетов означает не очень высокое общественное положение особы, которой вы гадаете;

четыре десятки — исполнение желания, чем больше десятков, тем лучше дела;

четыре девятки — удивление, может быть стресс;

четыре восьмерки или семерки — скромное существование;

четыре шестерки — исполнение желания. В общем случае шестерки означают дорогу: пиковая — темную, ночную, трефовая — вечернюю, червовая — прогулку, бубновая — близкую дорогу.

КАРМЕН

Колоду из 52 карт тасуем, раскладываем на 12 пачек по четыре в каждой, тринадцатую пачку из суеверных соображений не принимаем во внимание.

Все пачки располагают в четыре ряда следующим образом:

первая	пятая	девятая
вторая	шестая	десятая
третья	седьмая	одиннадцатая
четвертая	восьмая	двенадцатая

Потом берут ряд с тремя пачками, в число которых входит интересующая гадающего пачка. Карты каждой пачки раскладывают так, чтобы они образовали одну из сторон магического треугольника, указывающего

на прошлое, настоящее и будущее: верхняя горизонтальная сторона треугольника — будущее (первая пачка данного ряда), левая идущая вниз — прошлое (вторая пачка ряда), правая — настоящее (третья пачка данного ряда). В центре треугольника кладется ранее извлеченные из колоды король или дама, карточный портрет гадающего или того, на кого гадают.

Дальше надо использовать смысл выпавших карт по значениям пачек:

первая пачка отражает физические и психические свойства гадающего, темперамент, привычки;

вторая пачка — имущественные вопросы, бизнес, коммерческая деятельность, землевладение;

третья пачка — братья и сестры, родные и близкие;

четвертая пачка — отец, мать, недвижимость и наследство, скрытые сокровища, возможные прибыли;

пятая пачка — любовь, дети, любовные отношения; кражи домашнего имущества;

шестая пачка — болезни, их причины, лечение;

седьмая пачка — брак, штриги;

восьмая пачка — смерть;

девятая пачка — наука, искусство, религия; профессиональные проблемы;

десятая пачка — общественное, положение, почести, взаимоотношения с государством;

одиннадцатая пачка — благотворительность и великодушные, друзья;

двенадцатая пачка — враги и преследование, горести и невзгоды.

ПРЕДСКАЗАНИЯ С ГАДАЛЬНЫМИ КАРТАМИ

Кроме обычных и цыганских (скатовых), для гадания используют специальные гадальные карты, на которых нет ни мастей, ни фигур, ни привычных шестерок-семерок. Это карты, которыми пользовалась известная гадалка миссис Джонсон-Эрмантраут.

На 36 картах изображены символические рисунки и надписи с порядковыми номерами. Надписи и их толкование в зависимости от расположения карт приводятся ниже. Все 36 карт по символике и надписям делятся на четыре круга и шесть групп, с разными количествами карт в группе и групп в круге, с перечислением в порядке возрастания номеров на картах,

1. Круг личности:

группа личности: любовница, любовник, вдова, вдовец, военный, судья.

2. Благоприятный круг:

группа надежд: надежды, веселье, неожиданная радость, подарок, деньги, счастье.

группа желания: желание, верность, постоянство, угощение, свадьба, ребенок.

3. Круг дома:

группа дома: дом, письмо, клевета, визит, игра, дорога.

4. Неблагоприятный круг:

группа затруднений: затруднения, искушение, лицемерие, неприятность, враг, вор.

группа огорчений: огорчение, ревность, фальшь, несчастье, болезнь, смерть.

Как видите, все круги имеют замкнутый характер, а в группах обычно обозначено нарастание какого-либо признака (огорчение — болезнь — смерть). Круги необходимо запомнить, это поможет вам при комбинационном решении ситуаций и при расшифровке благоприятных и неблагоприятных сочетаний.

Личную карту обозначим «О», карту слева от нее «Л», карту сверху, над личной — «В», внизу под ней — «Н», карту справа — «П». На личную карту «О» с каждой стороны могут максимально влиять три-четыре карты, с увеличением расстояния от «О» влияние благоприятных и неблагоприятных обстоятельств ослабевает.

Карты в стороны «Л» и «В» благоприятны для предсказаний, «Н» и «П» — неблагоприятны.

Если у вас нет гадальных карт, что вполне вероятно, возьмите обычную полную колоду в 52 карты. Выделите для первого круга бубны, для второго — черви, для третьего — трефы, для четвертого — пики, отобрав для каждого круга необходимое количество карт в данной масти и снабдив эти карты порядковым номером от 1 до 36 и надписью в соответствии с приводимым ниже перечнем:

1. Любовница. Обозначает любовь:

«Л» или «В» — верная, любимая, симпатия, расположение;

«П» или «Н» — доверие обмануто, не любит вас.

2. Любовник. Обозначает дружбу:

«Л» или «В» — хороший товарищ, дружба;

«Н» или «П» — в вашем кругу найдете друга.

3. Вдова. Обозначает одиночество:

«Л» или «В» — недалекий поворот к лучшему;

- «Н» или «П» — неприятности от чужих людей.
4. **Вдовец.** Обозначает ссоры дома:
«Л» или «В» — ваше одиночество скоро кончится;
«Н» или «П» — напрасные желания.
5. **Военный.** Для мужчин означает успех в любви, для женщин — приприсит счастье:
«Л» или «В» — короткое безрассудное увлечение;
«Н» или «П» — скрытая, опасная страсть.
6. **Судья.** Обозначает отношения с учреждениями:
«Л» или «В» — благоприятное решение актуального конфликта;
«Н» или «П» — свидетельство в суде.
7. **Надежда.** Обозначает успехи в предпринимательстве:
«Л» или «В» — хлопоты и заботы увенчаются успехом;
«Н» или «П» — семейные отношения будут нарушены.
8. **Веселье.** Обозначает здоровье, жизнь без проблем:
«Л» или «В» — обоснованные надежды на будущее для мужчин, исполнение желаний — для женщин;
«Н» или «П» — остерегайтесь легкомыслия.
9. **Неожиданная радость.** Для мужчин обозначает неожиданную прибыль, для женщин — удовлетворение в любви:
«Л» или «В» — ваша верность будет оценена;
«Н» или «П» — не верьте обещаниям и чувствам.
10. **Подарок.** Обозначает дар, сюрприз:
«Л» или «В» — ожидайте подарок;
«Н» или «П» — станете жертвой жадности или скупости.
11. **Деньги.** Обозначает выигрыш, состояние, наследство:
«Л» или «В» — выгодная перемена места работы;
«Н» или «П» — предостережение перед тщеславием, спесью, призыв к бережливости.
12. **Счастье.** Для мужчин означает славу, для незамужних женщин — брак по любви, для замужних — здоровье, красивые дети и хорошая семейная жизнь:
«Л» или «В» — значительный результат в работе;
«Н» или «П» — ваше семейное счастье под угрозой.
13. **Желание.** Обозначает исполнение всех тайных желаний:
«Л» или «В» — ваша любовь будет взаимной;
«Н» или «П» — неразделенная любовь.
14. **Верность.** Означает доверие друзей:
«Л» или «В» — уважение и любовь коллег;
«Н» или «П» — будь осторожен с льстецами, остерегайся фальши, заискивания и подхалимажа.

- 15. Постоянство.** Обозначает благосклонность судьбы:
 «Л» или «В» — несмотря на все затруднения, все обернется хорошей стороной;
 «Н» или «П» — неприятные обстоятельства изменятся в лучшую сторону.
- 16. Приезд гостей.** Означает возможность визита:
 «Л» или «В» — для мужчин выгодное предприятие;
 «Н» или «П» — для женщин начало или возобновление любви.
- 17. Свадьба.** Обозначает благоприятные изменения в вашей жизни:
 «Л» или «В» — для мужчин и женщин быстрый брак;
 «Н» или «П» — расстроившаяся помолвка.
- 18. Ребенок.** Означает семейное счастье:
 «Л» или «В» — для мужчин доброта и приветливость, для женщин — многочисленное потомство;
 «Н» или «П» — хлопоты с детьми.
- 19. Дом.** Обозначает семейную жизнь и спокойствие:
 «Л» или «В» — успех в каждом деле;
 «Н» или «П» — будьте осторожны с соседями.
 Если карта находится во втором ряду («для дома»), то четыре карты, расположенные вокруг нее — справа, слева, внизу и сверху, — предвещают плохое или хорошее в соответствии с ранее принятой трактовкой.
- 20. Письмо.** В общем случае — приятная неожиданность:
 «Л» или «В» — ожидай хороших известий;
 «Н» или «П» — будешь неприятно удивлен.
- 21. Клевета.** Обозначает общественные секреты:
 «Л» или «В» — успех в обществе;
 «Н» или «П» — клевета, сплетни, наговор.
- 22. Визит.** В общем случае — приятное впечатление, переживание:
 «Л» или «В» — для мужчин выгодное приобретение, для женщин — новое знакомство;
 «Н» или «П» — будьте осторожней с расчетливыми приятелями.
- 23. Игра.** Обозначает денежный успех, удачную коммерцию:
 «Л» или «В» — неожиданное наследство;
 «Н» или «П» — знакомые завидуют вам.
- 24. Дорога.** Означает поездку в чужие края (за границу):
 «Л» или «В» — приезд друга;
 «Н» или «П» — кто-то уйдет навсегда.

25. **Затруднения.** Обозначает неприятности по службе:
«Л» или «В» — будьте осторожны, не упустите своего счастья;
«Н» или «П» — болезнь в семье.
26. **Искушение.** Будьте осторожны с подозрительными знакомствами:
«Л» или «В» — необдуманное решение можно еще исправить;
«Н» или «П» — вас ждут алименты или большие убытки.
27. **Лицемерие.** Вы станете жертвой нехороших людей:
«Л» или «В» — будьте осторожней с разговорчивыми знакомыми;
«Н» или «П» — вам грозит супружеская неверность.
28. **Неприятность.** Означает супружеский конфликт:
«Л» или «В» — наберитесь терпения;
«Н» или «П» — вам будет причинен ущерб.
29. **Враг.** Обозначает неверность в любви:
«Л» или «В» — препятствия будут преодолены;
«Н» или «П» — разлука двух близких людей.
30. **Вор.** Означает потерю, утрату:
«Л» или «В» — получишь назад потерянную вещь;
«Н» или «П» — материальный ущерб.
Между двумя картами, обозначающими особ (из круга личности), означает потерю доверия друзей.
31. **Огорчения.** Означает грусть, печаль:
«Л» или «В» — внезапное одиночество;
«Н» или «П» — здоровье вашего близкого в опасности.
32. **Ревность.** Обозначает охлаждение в любовных отношениях:
«Л» или «В» — не верьте сплетням;
«Н» или «П» — кто-то на вас пожалуется, донесет.
33. **Притворство.** Означает зависть, фальшь:
«Л» или «В» — воздержитесь от излишнего доверия к друзьям;
«Н» или «П» — ожидайте стресса.
34. **Несчастье.** Ограничьте свои поездки, путешествия:
«Л» или «В» — все же и в несчастье будете счастливы;
«Н» или «П» — большой удар.
Если карта ляжет от «О» через четыре карты — несчастья удастся избежать.
35. **Болезнь.** Означает отчаянье, необходимость в дружеском совете:
«Л» или «В» — будьте осторожны;
«Н» или «П» — ваше здоровье в большой опасности.

Если карта достаточно далеко от «О» — долго проживете.

86. Угроза. Означает смерть, опасность:

«Л» или «В» — с трудностями, но избежите опасности;

«Н» или «П» — ваше здоровье в большой опасности.

Карты всегда тасует тот, кто предсказывает судьбу, перемешивать надо долго и тщательно, чтобы сосредоточиться. Колоду снимают два раза, получая таким образом три рядом лежащие стопки. Потом эти стопки собирают, начиная с левой, и спрашивают, на какую карту гадать (карта «О»). В качестве личной карты выбирают одну из карт круга личности с расширенным толкованием:

1. Любовница — в общем случае незамужняя женщина, девушка.

2. Любовник — неженатый мужчина, молодой человек.

3. Вдова — замужняя, разведенная женщина, вдова, богатая дама.

4. Вдовец — женатый, разведенный мужчина, вдовец, делец, коммерсант, солидный человек.

5. Военный — мужчина, мечтающий о карьере, перспективный, жених, специалист.

6. Судья — юрист, адвокат, гуманитарий.

После выбора личной карты колоду раскладывают открытыми картами в четыре ряда по девять карт со следующими значениями:

ряд для личности

ряд для дома

ряд огорчений

ряд удач.

Первый ряд определяет судьбу, второй — окружение, третий — неожиданности в будущем, четвертый — смягчает и уменьшает дурные последствия предсказаний предыдущих рядов. Личная карта, попадающая в какой-нибудь ряд, усиливает его предначертания, уточняет предсказания и определяет общую направленность гадания.

Вначале следует определить степень благоприятности предсказания на основании карт, расположенных в непосредственной близости к личной карте. Затем приступайте к подробной расшифровке знаков судьбы, основываясь на значениях остальных карт и их удаленности от личной карты. И помните о том, что кто-то больше верит случайному совпадению карт, чем дружескому совету.

IV. ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ С ДЕТЬМИ

Как всегда, для детей следует собирать самое лучшее, самое понятное и самое безвредное, но ни в коем случае не скучное. Желательно также с любым набором игроков: два — три — пять и т. д., сколько есть детей в наличии, поскольку оставаться вне игры дети не любят. В играх посложнее желательно участие взрослых — для целей обучения, а также поддержания игровой дисциплины. С самого начала надо приучить маленьких игроков быть сдержанными, не плакать при проигрыше, не ликовать шумно при выигрыше, не подглядывать и не жульничать.

ИГРЫ В КАРТЫ

КАРТОЧНАЯ ЛОТЕРЕЯ

Число игроков не определяется: чем их больше, тем лучше и веселее.

Для игры используются две полные колоды карт. Из игроков выбирают банкира и сдающего, желательно взрослых людей.

Предварительно сдают всем играющим определенное число фишек. Каждый игрок обязан внести в общую кассу (коробку или блюдечко) условленное количество их.

Банкир и сдающий имеют в руках по полной колоде карт. Первый вынимает из своей колоды четыре карты и кладет их на стол крапом вверх, одну возле другой, а на них укладывает собранные с игроков фишки так, чтобы на всех картах было различное их количество. Это выигрыш лотереи.

Сдающий сдает игрокам по три карты. Они их открывают. Банкир также открывает выигрышные карты одну за другой. Тот, кто имеет соответствующую по рангу карту, выигрывает положенное на карту число фишек. Выигравшую карту банкир откладывает. То же делает и игрок, получивший фишки.

Карты, не взявшие ничего, остаются на руках, и за каждую играющие делают новый взнос фишек, которые помещаются банкиром па карту, которой он заменил из своей колоды выигравшую карту.

Игроки кладут возле себя карты, оставшиеся у них на руках, а сдающий сдает снова по три карты. Банкир спо-

ва открывает выигрыши. Те игроки, у которых на руках нет счастливой карты, могут посмотреть карты, лежащие на столе, но банкир оплачивает только те карты, которые находятся на руках.

Таким образом игра продолжается до окончания сдачи, и у каждого игрока набирается кучка карт, не выигравших ничего. Тогда игрок, взявший последний выигрыш, ходит с какой-нибудь карты к своему соседу слева. Тот кроет и ходит в свою очередь к своему соседу. Так разыгрываются все карты. Если у кого-то на руках остались карты, которыми он не может уже ни к кому ходить, то он платит за них определенный штраф фишками.

Чтобы карты разыгрывались скорее, можно ходить за один раз парными картами. Если соседу нечем крыть, он должен принять карту или положить на нее младшую карту, что очень невыгодно тому, кто ходил: он обязан принять обе карты и тем увеличить число своих. Ходить же ему нельзя, пока до него снова не дойдет очередь,

Иногда карты разыгрываются иначе, в зависимости от предварительной договоренности с банкиром.

Второй способ: игрок, взявший последний выигрыш, ходит с младшей карты своей самой сильной масти. Другие игроки кладут ту же масть. Игрок, у которого самая старшая карта этой масти, берет взятку и ходит с любой карты.

Таким образом карты разыгрываются. Если же у кого-то остались на руках карты, то в конце игры он платит в общую кассу согласно достоинству мастей: черви — четыре фишки каждая карта, трефы — три фишки, бубны — две фишки, пики — одна фишка. Следовательно, надо стараться избавляться от старших мастей.

КОПИЛКА

Эту простую, но очень забавную игру придумали как будто специально для того, чтобы приятно провести время в широком дружеском или семейном кругу, объединяющем людей самого разного возраста. Играть в нее могут до 15 человек.

Каждый игрок получает определенное число фишек — 12 и более, и кладет три фишки в копилку, поставленную в середине стола. Сдающий сдает по одной карте, в том числе и себе. Колода (52 карты) с оставшимися картами откладывается в сторону.

Когда сдача закончена, каждый игрок открывает свою карту. У кого на руках король — тот получает из копилки три фишки, за даму — две фишки, за валета — одну, за десятку не получает ничего. Если к игроку попал туз, он обязан отдать фишку своему соседу слева. Четверка обязывает положить в копилку две фишки, пятерка — одну, шестерка — две, семерка — одну, восьмерка — две, девятка требует положить в копилку одну фишку.

Когда все игроки уплатили и получили причитающееся, первый игрок собирает все карты, присоединяет их к колоде, тасует ее, снимает и опять раздает всем игрокам по одной карте.

Игроки, проигравшие все свои фишки, умирают, то есть не принимают больше участия в игре. Но места своего они не покидают: может так случиться, что сосед, получив туза, оживит умершего, который даже с одной фишкой получает право играть. Если случайно он проиграет больше одной фишки, то на этот раз окончательно выходит из круга.

Игрок, оставшийся последним, получает все, что содержится в копилке.

ЛОТЕРЕЯ — ЛОТО

В этой игре хозяин — распорядитель. Он руководит всей игрой и от его опытности во многом зависит ее занимательность, поэтому желательно распорядителем выбирать взрослого человека.

Игра начинается с того, что из одной колоды распорядитель вынимает наугад четыре или пять карт и кладет их рядом на стол крапом вверх. На эти карты укладывает фишки, собранные с игроков. Затем вторую колоду раздает поровну всем игрокам. Каждый игрок выкладывает их перед собой на столе, стараясь расположить карты по мастям и в определенном порядке, чтобы потом можно было легко их осматривать при вызове карт.

Себе распорядитель карт не сдает, но когда колода разошлась по игрокам, он может предложить им продать ему несколько карт, и тогда корысть вступает в борьбу с благоразумием. Если у распорядителя после раздачи на руках окажется несколько лишних карт, то игроки имеют право их купить. Если же покупателя нет, то карты остаются в пользу распорядителя, и нередко именно он и выигрывает.

Когда этот маленький торг окончен и распорядитель

произнес «баста», с этой минуты все переговоры должны прекратиться. Распорядитель берет в руки колоду, из которой им были вынуты карты для выигрышей, и начинает громко их вызывать одну за другой, как называют номер в лото, у кого лежит карта, соответствующая названной, тот ее закрывает, распорядитель старается не прерываться, чтобы не давать времени игрокам помогать друг другу.

Интерес игры заключается в том, чтобы играющие делали промахи. Переспрашивать не разрешается.

Когда у распорядителя останутся на руках только три карты, он должен спросить: «Не хочет ли кто-нибудь их купить?» Большой частью игроки, у которых закрыты почти все карты, изъявляют желание попытаться счастья и покупают карты, которые иногда оказываются пустыми, а иногда, напротив, выигрывают.

Если играющие были внимательны к вызову карт, то, разумеется, открытыми останутся только карты, соответствующие картам выигрышей. Но очень часто при выкладывании бывают промахи. Поэтому фишки с карт, которые окажутся пустыми после вскрытия выигрышей, остаются в пользу следующей партии лотереи, а в случае, когда компания не хочет больше играть, сумму этих штрафных фишек распорядитель присоединяет поровну к выигрышам.

Случается иногда, что, не расслышав, игрок закрывает вместо одной карты другую, а эта другая и есть карта, соответствующая выигрышной. В таком случае штраф удваивается. Игра заканчивается, когда у распорядителя не осталось карт либо игроки не купили три последних карты.

ШИФ, ШОФ И ШУМ

Это очень веселая игра, не требующая большого искусства. Играть в нее могут пять и более участников. Оптимальный вариант — шесть-семь игроков.

Используется одна колода из 32 или 52 карт в зависимости от числа играющих.

Сдающий — каждый игрок поочередно. Карты сдаются так, чтобы получилось от шести до десяти карт на человека, а если останется талон, то его откладывают в сторону как бесполезный. Каждый игрок берет пять фишек. В центре стола стоит коробка, в которую участники кладут по одной фишке.

Первый игрок ходит с любой карты, например с десятки. Если у соседа тоже есть десятка, он должен положить ее, сказав «шиф». Это означает, что противник обязан уплатить в кассу одну фишку. Если у третьего игрока тоже есть десятка, он кладет ее, сказав «шоф», заставляя тем самым второго положить в коробку уже не одну, а две фишки. Точно так же поступает следующий, то есть четвертый игрок, если у него оказывается десятка. Словом «шум» он обязывает третьего игрока уплатить в кассу три фишки.

У кого нет подходящей карты, тот говорит «пас», и передает свои права следующему игроку, который, отбросив в сторону взятку с десятками, выходит с новой любой карты.

«Шифы» очень часты, «шофы» бывают реже, «шумы», к счастью для игроков, почти не встречаются.

По мере того как игроки проигрывают свои фишки, они выходят из игры, то есть остающиеся на руках карты отбрасывают в сторону. Остальные игроки продолжают игру.

Когда останутся два игрока, то тот, кто получил «шиф», может требовать права пойти еще раз с новой карты, которая очень часто бывает такой, что противник не может ее побить и обязан снова ходить, а партнер бьет подходящей картой и со словом «шоф» заставляет его платить две фишки.

Игрок, у которого осталась хоть одна фишка, когда у товарищей они закончились, выигрывает все фишки — всю кассу.

Для следующей игры нужно очень тщательно перетасовать все карты, чтобы рассортировать парные экземпляры.

МАКАО

По названию совпадает с азартной игрой, по типу с игрой фантан.

В этой игре участвуют от двух до пяти человек. Играют в две полные колоды без джокеров (104 карты). Стоимость карт при подсчете очков: двойки — 20, тройки — 30, девятки — 40, короли червовые и тузы — 50, восьмерки и ниже — 5 очков, десятки и выше — 10 очков.

Сдают поочередно. Заходят из-под сдающего. Каждый получает по пять карт, следующая за ними карта открывается и дает начало открытой колоде (в дальнейшем назовем ее «банк»). Остальные карты лежат в закрытой коло-

де (в дальнейшем — просто «колода»), из которой игроки по очереди берут по одной или более карт.

Игроки поочередно выкладывают в банк по одной карте с рук. Выкладка производится по масти или по рангу, например пика на пику или семерка на семерку. При необходимости можно сменить масть, положив десятку или туза на любую верхнюю карту банка (кроме штрафных, двоек, троек и короля червового, не погашенных штрафом). Девятка меняет масть на свою, туз — по объявлению.

Штрафные карты кладутся на свою масть, следующие игроки должны положить на них карту по рангу (например, двойку на двойку, тройку на тройку). Игрок, не положивший в банк штрафную карту, берет штраф. На двойку берутся из колоды две карты, на тройку — три, на короля червового — пять карт. После этого верхняя штрафная карта считается погашенной, и следующий игрок кладет на нее карту как положено, по масти или по рангу. Игрок, взявший из колоды штраф, при этом теряет ход. Штраф суммируется, если до игрока, не положившего в банк очередную штрафную карту, другие игроки и он сам уже выложили там пять троек. В таком случае этот игрок берет из колоды 15 карт.

Если у игрока нечего класть в банк по масти или по рангу и нет девяток или тузов, чтобы поменять масть, игрок должен взять одну карту из колоды без потери хода и, если она подойдет, положить ее в банк. Из тактических соображений можно брать карту из колоды без потери хода и без сбрасывания карты в банк или тянуть штраф даже при наличии на руках необходимых карт.

Каждый раз, выкладывая на банк предпоследнюю карту, игрок должен сказать «макао», предупреждая этим других участников о возможном окончании игры в следующем круге. Если игрок (до хода следующего игрока) не произнес положенного слова, он берет две штрафные карты из колоды.

Игра заканчивается, когда один из игроков положит последнюю карту в банк. Если это штрафная карта, следующий игрок либо кладет на нее соответствующую штрафную карту, либо берет штраф из колоды, и на этом игра заканчивается. Оставшиеся на руках карты подсчитываются и записываются в минус проигравшим. У выигравшего — ноль очков. Игра продолжается, пока один из участников не достигнет заранее установленной суммы проигрыша (200, 500 или 1 000 очков).

Если в процессе игры колоды разобраны участниками до конца, от банка оставляют верхнюю карту, остальные тасуют и используют в качестве колоды.

МАУ-МАУ (ЧЕШСКИЙ «ДУРАК»)

Это вариант ранее описанной игры, в отечественном варианте называемой «макао», в которой используется преферансная колода, то есть 32 карты, а при большем числе игроков — 52 карты. Оценочные очки: туз — 11, король — 4, дама — 3, валет — 2, остальные карты по цифровому номиналу.

Игра ведется тем же способом, что в макао, но с такими отличиями: масть меняется валетом, по объявлению. При этом валет любой масти кладется на верхнюю карту банка любой масти и игрок объявляет нужную ему масть.

По договоренности в игру можно включить следующие дополнительные условия:

при окончании игры валетом проигрыш удваивается; когда на банк кладется семерка, следующий игрок берет из колоды штрафную карту с потерей хода, если не переводит штраф на следующего игрока, выкладывая с рук следующую семерку;

на даму можно положить только короля той же масти; если на банк кладется восьмерка, следующий игрок пропускает ход;

при первой раздаче сдается по шесть-семь карт вместо пяти.

АП ЭНД ДАУН (ВВЕРХ-ВНИЗ)

Современная игра, рассчитанная на полную колоду из 52 карт и трех-четырех игроков. Сменные козыри, старшинство карт: от туза до двойки.

Карты сдают поочередно, заход от сдающего. Каждая раздача состоит из двух этапов — заказа и розыгрыша. При заказе игроки объявляют количество взяток (в том числе поль взяток), которое собираются взять в данной раздаче.

Последовательность раздач и заказов при игре выглядит следующим образом:

при первой раздаче игроки получают по одной карте, высвечивается первая карта оставшейся колоды — она означает козырную масть в данной раздаче и вместе с оставшейся колодой в игре не участвует. В первой разда-

че, таким образом, возможны два заказа — ноль взятк либо одна;

при второй раздаче игроки получают по две карты, в третьей — по три. Цикл раздач продолжается, пока хватает карт в колоде для участников игры. На трех игроков в последней раздаче приходится по 17 карт, на шесть — по восемь. Последняя раздача бескозырная.

Карта кладется в масть. Перебивать старшей картой или козырем при отсутствии масти не обязательно. После каждого розыгрыша записываются очки: взявшим заказанное количество взятк засчитывается по очку за взятку плюс 10 очков премии; не выполнивший заказ получает ноль очков. Выигрывает игру получивший максимальное количество очков после полного цикла раздач.

В отечественном варианте игры после раздачи максимального количества карт на игрока цикл раздач продолжается по убывающей до раздачи по одной карте.

ПОДДАВКИ

Играют вдвоем. Каждый игрок берет в руки по полной колоде, начинающий определяется жеребьевкой (выбирают на стол две карты, чья старше — тот начинает).

Начинающий, тщательно перемешав свою колоду, выходит с верхней карты, на которую партнер кладет свою карту, не соблюдая ни порядка, ни масти. Так продолжают накладывать стопку карт, пока у одного из двух игроков не появятся король или туз все равно какой масти.

Вскрывший короля должен остановиться, а противник имеет право положить на кучку две карты. За туза противник кладет три карты, а всю стопку хозяин туза или короля берет себе и кладет под свои карты.

Так игра продолжается до тех пор, пока у одного не выйдут все карты, а у второго игрока в руках окажутся две колоды.

СВОИ КОЗЫРИ

Это русская игра. В Англии игра с аналогичными правилами пазывается «Вызов».

Используется колода от 24 до 32 карт. Перед раздачей участники выбирают масть (красную или черную), а в ней козыря, например, первый берет красные, козыри черви, второй — черные, козыри — пики.

При раздаче первый игрок берет половину колоды, от-

бирает из пее свою масть (красную), показывает противнику, а лишние карты не своей масти отдает. Партнер отбирает из колоды карты своей масти (черной) тех же номиналов, что и красные у первого игрока, остальные черные отдает первому игроку.

После этого раздела у обоих игроков карты будут представлять собой как бы зеркальное отражение друг друга, отличаясь цветом.

Ходить начинает противник сдающего. Другой обязан перебить старшей картой той же масти или козырем и положить сверху карту, которой делает ход. Противник бьет ее, а если не может или не хочет, забирает всю стопку битых карт, предоставляя партнеру право следующего хода. Кто первый сбросит все карты с рук, тот выиграл.

ЦЫГАНКА

В эту игру играют вчетвером. Если игроков больше, то нужно взять вместо колоды из 36 карт колоду из 52.

Сдающий укладывает всю колоду кружком крапом вверх. Последнюю карту открывает, определяя козыря, и кладет в центр. Он ходит первым, вынимая наудачу карту из карточного круга.

Сосед слева поступает так же, и если вынимает старшую подходящую карту, то, покрыв ее, берет взятку себе. Если же досталась другая масть или младшая карта, то берет тот, кто ходил, а сосед, в свою очередь, следующей картой из круга ходит к игроку, сидящему слева.

Цыганкой называется дама пик, ее нельзя крыть и она ничего не кроет. При разборе карт из кружка игрок, вынудивший козыря, откладывает его в свой отбой и вынимает другую карту, с которой ходит. То же самое правило относится и к пиковой даме, с которой ходить нельзя. Она тоже откладывается в отбой. Ее сохраняют до розыгрыша карт, когда слепая судьба передаст ее из рук в руки, с тем чтобы погубить, наконец, неудачника.

Разобрав колоду, игроки разыгрывают ее следующим образом: повернув свои карты крапом вверх, игрок распускает их веером и подает их соседу. Тот вынимает карту, кладет ее открыто на стол и, посмотрев в свои карты, кроет или принимает.

Так игра продолжается до тех пор, пока все карты не разойдутся и дама пик после продолжительного странствования из рук в руки останется одна у кого-нибудь из игроков.

Подавая карты для выбора, нужно стараться перемешать их за спиной и, подавая соседу, держать веером раскинутую пачку очень низко над столом, чтобы расположение карт нельзя было увидеть. Особенно это важно для того, кто имел несчастье получить на руки пиковую даму, которую сосед, конечно, не хочет брать. Если же это случится, то он примешивает ее к своим картам, а другую вынимает вторично из веера карт противника.

КОРОЛИ

Старинная русская игра, при которой используется колода из 36 карт, потешавшая многих игроков в веселые святочные вечера. Она состоит из двух частей: в введения, которое служит для того, чтобы определить звание игроков, и царения короля, во время которого он пользуется всеми своими преимуществами.

Во введении при сдаче карт не соблюдается очередь, как во всех других играх. Сдает тот, кто взял больше других взяток. В царении же постоянно сдает крестьянин.

Играют обязательно вчетвером. Чтобы узнать, кто будет сдавать в первый раз, раскидывают колоду веером крапом вверх и вытягивают карты. Сдает тот, кто вытянул младшую карту. Две равные карты передергиваются.

Сдают все карты по девять на игрока, и козырь обозначается при снятии колоды. Сидящий слева от сдающего ходит первым, и так как звание зависит от количества взяток, то каждый игрок спешит отыгрывать свои выгодные карты. По окончании игры число взяток всем игрокам записывается отдельно.

Так продолжают игру до тех пор, пока у кого-нибудь не паберется девять взяток. Это король. Если у остальных сумма взяток различна, то тот, кто имел их больше всего, пазывается принцем, следующий — солдатом, последний — крестьянином.

Когда двое игроков имеют равное число взяток, игра продолжается на прежних основаниях, только уже без участия короля. Принцем делается тот, кто насчитал девять взяток.

Этим заканчивается введение. Роли определены.

Начинается царение, которое отличается тем, что крестьянин постоянно сдает один и бессменно начинает с короля, потом дает карты принцу, солдату и наконец себе.

Осмотрев свои карты, солдат обязан дать королю старшего козыря, какой бы он ни был. Взамен получает от

своего повелителя какую-нибудь хорошую карту, только не из той масти, в которой у солдата есть туз.

Крестьянин отдает принцу снятого с колоды козыря. Солдат постоянно снимает.

Ходят по старшинству и так же, как прежде, записывают взятки. Если король выходит вторично, то ему продолжают сдавать, пока обозначится принц. И хотя король фактически участия в игре не принимает, он помогает картами солдату, предоставляя ему свои хорошие вместо его плохих.

То же самое делает и принц по отношению к крестьянину, если ему счастье вторично улыбнется.

ИГРЫ С ФИШКАМИ, МОНЕТАМИ, СПИЧКАМИ

КЕЙЛС

Современная игра, разработанная английским математиком Генри Даденеем в начале века.

Двенадцать фишек располагают в один ряд, одну — отдельно. Можно в свой ход брать одну фишку или две, расположенные рядом. Выигрывает тот, кто возьмет последнюю фишку либо две, расположенные рядом, если есть такая возможность.

Можно играть не только при расположении фишек типа 11—1, но и при расположении типа 11—2, 12—2, 12—4, 12—8 и т. д.

МАРИЕНБАД

Современный вариант игры Ним, получивший распространение после показа его в фильме «Лето в Мариенбаде». Для игры используются 16 фишек, которые расставляют в четыре ряда: в первом — одна, во втором — три, в третьем — пять и в четвертом — семь фишек.

Начинающий определяется жеребьевкой. Игроки поочередно вынимают из какого-либо ряда одну или несколько фишек, даже целый ряд. Нельзя брать фишки сразу из двух рядов. Игру проигрывает взявший последнюю фишку.

Равноценный вариант — взявший последнюю фишку выигрывает игру.

Существует также вариант игры, разработанный ма-

тематиком Вихоффом в 1907 году. Любое количество фишек располагается двумя неравными группами. Можно брать фишку из двух групп сразу, но в одинаковом количестве из каждой. Выигрывает тот, кто берет со стола последнюю фишку.

НИМ

Популярная народная игра родом из Китая, для которой даже разработана современная математическая теория Чарльзом Бутоном. Он и дал название игре.

Для игры используются фишки (спички, камни) — не менее 15 штук. Каждую партию можно разыгрывать разным количеством фишек. При большом количестве фишек игра затягивается.

Предназначенные для игры фишки делим на три группы с произвольным количеством их в каждой.

Начинающий определяется жеребьевкой, ходы делаются по очереди. При своем ходе игрок извлекает из одной группы одну или несколько фишек. Максимальное количество не оговаривается. Можно взять группу целиком. Нельзя брать фишки из двух групп за один ход. Проигрывает тот, кто забирает последнюю фишку.

В Ним играют и по другому принципу, когда проигрывает тот, кто берет предпоследнюю фишку. Число групп может быть и более трех.

ТАКТИК

В игре используется 16 фишек (возможны и другие варианты). Фишки устанавливаются квадратом 4×4 . После жеребьевки и определения начинающего поочередно снимают по фишке или более (до целого ряда), обязательно лежащих подряд. При этом исходная фигура может разбиться на несколько.

В дальнейшем из образовавшихся фигур можно удалять фишки из наружных рядов. Проигрывает забравший последнюю фишку.

В эту игру можно играть с квадратами 5×5 , 6×6 и даже 7×7 либо треугольником — одна, две, три фишки и так далее в последовательных рядах. Как во всех родственных играх, можно сменить и тактику выигрыша: победителем может быть тот, кто возьмет из раскладки последнюю фишку.

Современный вариант с монетами вместо фишек. Автор — американский математик Брук (1963 г.).

Расставляются 27 монет столбиками по три монеты в виде квадрата 3×3 из девяти столбиков. Жребием определяется первый игрок. В дальнейшем поочередно выполняются ходы по следующим правилам:

можно снять верхнюю монету из любого столбика;

можно снять все монеты любого столбика либо соседние верхние монеты (две или три) горизонтального или вертикального рядов выкладки.

Проигрывает забравший последнюю монету.

В других вариантах можно использовать 64 монеты — 16 столбиков по четыре монеты в виде карт 4×4 . Выигравшим можно считать также игрока, забирающего последнюю монету из выкладки.

МОРСКОЙ БОЙ

Обычно играют на 100-клеточной доске или таблице 10×10 на клетчатой бумаге; координаты клеток — цифры на одной оси, буквы — на другой. Таблицы и образцы кораблей см. на с. 180 (рис. 9, 10).

Право первого выстрела определяется жеребьевкой. Дальнейшие ходы игроки делают поочередно. Стрелок называет координаты клетки у противника, противник отвечает, попал выстрел в цель или нет. В случае попадания стрелок имеет право повторять выстрел до тех пор,

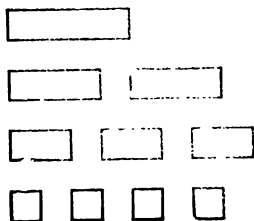


Рис. 9.
Образцы кораблей

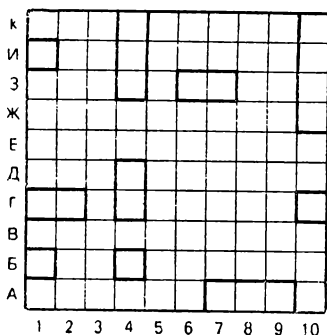


Рис. 10.
Морской бой

пока не промахнется. Противник в том случае, когда очередным выстрелом поражен одноклеточный корабль или последняя клетка корабля, обязан сообщить, что корабль потоплен. Каждый игрок обычно ведет еще табличку, где отмечает свои выстрелы. Выигрывает тот, кто первым затопит последний корабль противника.

ЗАЛП

Английский вариант этой игры носит название «Залп». В ней стрелок сразу выдает координаты трех произвольно выбранных клеток, а противник сообщает, были попадания или нет и сколько, причем в случае попадания не сообщает координаты попадания.

В этом варианте игры можно применять и стрельбу сразу по всем целям противника по тем же правилам, что приведены выше. Начальный выстрел таким образом производится по десяти клеткам. По мере выбывания (потопления) кораблей противника из игры число клеток в «Залпе» соответственно уменьшается.

КОМБИНИРОВАННЫЙ МОРСКОЙ БОЙ

В этой игре площадь условно делится на сушу и на море. Участвующие в ней «боевые единицы» тоже делят-

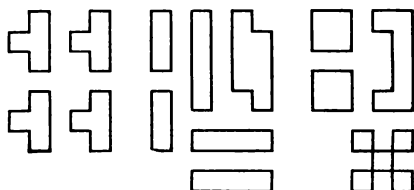


Рис. 11. Образцы кораблей

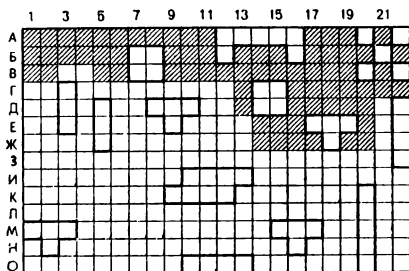
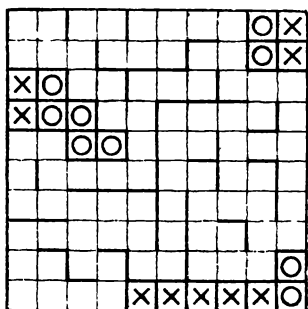


Рис. 12. Комбинированный морской бой



ся на сухопутные и морские, кроме четырех в виде буквы «Г», которые располагаются произвольно. Состав фигур и конфигурация поля представлены на рис. 11, 12.

Рис. 13. Вышивка

ВЫШИВКА

Игра известна под разными названиями. Для нее необходима соответствующая таблица (рис. 13), в которой партнеры поочередно делают ходы, подчеркивая одну из сторон элементарной клетки таблицы. Если игроку своим очередным ходом удастся полностью замкнуть одну или несколько клеток таблицы, он отмечает ее своим знаком — крестиком или ноликом, например. Возможен вариант, когда при этом игрок получает право на дополнительный ход. Игра продолжается до тех пор, пока не будет поделено все игровое поле. Подсчет крестиков и ноликов определяет победителя.

V. ФОКУСЫ

Заполнить досуг, развеселить гостей, иметь успех у друзей помогают занимательные фокусы с картами, игральными костями и домино. По большей своей части они основаны на определенных математических закономерностях. Некоторые из описанных ниже фокусов принадлежат Мартину Гарднеру (Гарднер М. Математические чудеса и тайны / Пер. с англ. М.: Наука, 1971).

Фокусы показывают зрителям, поэтому от вас потребуется определенное актерское мастерство, ну и, конечно, ловкость рук. Результат ваших усилий — интерес, удивление и улыбки родных и друзей. Советуем попробовать себя на этом поприще.

УГАДЫВАНИЕ КАРТЫ В КВАДРАТЕ

На столе раскладывают 16 карт лицевой стороной вверх в виде квадрата по четыре карты в ряд. Кому-либо предлагается задумать одну карту и сообщить фокуснику, в котором вертикальном ряду она лежит. Затем карты собираются правой рукой по вертикальным рядам и последовательно складываются в левую руку. После этого карты снова раскладываются в виде квадрата последовательно по горизонтали: карты, лежавшие при первоначальной раскладке в одном вертикальном ряду, теперь оказываются в одном горизонтальном ряду. Показывающий должен запомнить, в каком из них лежит задуманная карта. Загадавший карту еще раз указывает, в каком вертикальном ряду он видит свою карту. После этого показывающий сразу же называет задуманную карту, поскольку она будет лежать на пересечении только что указанного вертикального ряда и горизонтального ряда, в который она попала при второй раскладке.

Для усиления эффекта можно выполнять аналогичный фокус одновременно для четырех человек.

УГАДЫВАНИЕ ЧЕТЫРЕХ КАРТ В КВАДРАТЕ

Снова раскладывают 16 карт лицевой стороной вверх, образуя квадрат по четыре карты в ряду. Показывающий просит четырех зрителей запомнить по одной карте в соответствующем вертикальном ряду, каждый в своем. Затем карты собираются по вертикальным рядам и раскладываются, как в предыдущем варианте. Каждый загадавший карту еще раз указывает, в каком вертикальном ряду находится его загаданная карта. После второй раскладки вертикальный ряд, из которого первый зритель загадал карту, стал верхним горизонтальным рядом, вертикальный ряд с картой второго зрителя — вторым, и т. д. Теперь ясно, что фокусник смело укажет каждому зрителю загаданную им карту. Ведь она находится на пересечении соответствующего горизонтального и названного зрителем во второй раз вертикального ряда.

УГАДЫВАНИЕ ЗАДУМАННОЙ КАРТЫ

Показывающий просит задумать любую карту. Все карты-картинки оцениваем следующим образом: валет — 11 очков, дама — 12, король — 13, туз — 14. Из очков загаданной карты показывающий предлагает вычесть единицу, остаток умножить на 2. Из полученного произведения снова вычитаем единицу и этот результат складываем со значением (очками) задуманной карты. Полученное число сообщается показывающему. Он в уме прибавляет три к полученному результату, эту сумму делит на три и получает значение загаданной карты.

УГАДЫВАНИЕ КАРТ С ПОМОЩНИКОМ

Показывающий раскладывает колоду карт на столе лицевой стороной вниз, незаметно подглядев какую-нибудь карту и ее местонахождение на столе (например, это шестерка пик). Теперь он просит кого-нибудь из зрителей дать ему шестерку пик. Тот вынимает первую попавшуюся под руку карту и дает показывающему (например, бубнового валета). При этом зрители не должны видеть карты, доставаемые из колоды. Показывающий делает вид, что удивлен способностью зрителя угадывать закрытые карты и теперь просит его выбрать из колоды бубнового валета. Тот дает ему, например, десятку червей. Тогда показывающий, сделав вид, что «задет за живое» таким соперничеством, говорит, что следующую карту он найдет сам, и это будет десятка червей. Подумав для виду, выбирает свою ранее замеченную шестерку пик. Выбранные карты показывает всем. Удивленные зрители видят, что у показывающего на руках все карты, которые они искали — пиковая шестерка, бубновый валет и червовая десятка.

УГАДЫВАНИЕ КАРТ ИЗ КУЧЕК

Показывающий усаживается за стол вместе с четырьмя зрителями. Он сдает каждому (включая себя) по пять карт, предлагает всем посмотреть их и одну запомнить. Затем собирает карты, раскладывает их на столе в пять кучек и просит кого-нибудь указать ему одну из них. Далее берет эту кучку в руки, раскладывает карты веером, лицевой стороной к зрителям, и спрашивает, видит ли кто-нибудь из них задуманную карту.

Если да, то показывающий (так и не заглянув ни разу в карты) сразу же ее и вытаскивает. Эта процедура повторяется с каждой из кучек, пока все задуманные карты не будут обнаружены. В некоторых кучках задуманных карт может вовсе не оказаться, в других же их может быть две и более. Но в любом случае карты отгадываются показывающим безошибочно. Как это происходит?

Пятерки карт надо собирать, начиная с первого зрителя, сидящего слева от вас, и далее по часовой стрелке (карты держат лицевой стороной книзу): карты показывающего будут при этом последними и окажутся сверху пачки. Затем все карты последовательно по одной заново раскладываются в кучки по пять карт в каждой. В итоге в каждой кучке находится по одной карте каждого игрока. Любая из кучек может быть открыта зрителям. Теперь, если задуманную карту видит зритель номер два, то эта карта будет второй, считая сверху кучки. Если свою карту видит четвертый зритель, она будет четвертой в кучке. Иными словами, местоположение задуманной карты в кучке будет соответствовать номеру зрителя, считая слева направо вокруг стола (то есть по часовой стрелке). Это правило имеет силу для любой кучки.

УГАДЫВАНИЕ ПЕРЕЛОЖЕННЫХ КАРТ

Пачку из 30 карт снимают несколько раз и передают зрителю. Показывающий поворачивается к зрителям спиной и просит переложить по одной любое число карт от одной до 30 включительно снизу пачки наверх.

Показывающий поворачивается лицом к зрителям, берет пачку, разворачивает ее веером лицевой стороной вниз и, не задумываясь, вытаскивает карту. Карта открывается и все видят, что ее числовое значение равно числу переложженных карт.

Для демонстрации этого фокуса специально выбирают 13 карт, так чтобы на каждое целое число от 1 до 13 приходилась одна карта с соответствующим числовым значением. Их располагают в порядке убывания числовой величины, начиная с короля и кончая тузом. Показывающий снимает пачку несколько раз и передает ее зрителю, незаметно посмотрев нижнюю карту. Допустим, это была четверка. После того как все карты будут переложены, показывающий отсчитывает сверху

четыре карты и последнюю из них открывает. Ее числовое значение указывает число переложенных карт.

ФОКУСЫ С ИГРАЛЬНЫМИ КОСТЯМИ

Игральные кости так же стары, как и игральные карты. Игральная кость — кубик с цифрами от единицы до шестерки, нанесенными на грани кубика и расположенными таким образом, что сумма их на противоположных гранях равна семи. Именно этот принцип лежит в основе фокусов с игральными костями.

УГАДЫВАНИЕ СУММЫ

Показывающий поворачивается спиной к зрителям, а в это время кто-нибудь из них бросает на стол три кости. Затем зрителя просят сложить три выпавших числа, взять любую кость и прибавить число на нижней ее грани к только что полученной сумме, потом снова бросить эту же кость, и выпавшее число опять прибавить к сумме. Показывающий обращает внимание зрителей на то, что ему никоим образом не может быть известно, какую из трех костей бросали дважды, затем собирает кости, встряхивает их в руке и тут же правильно называет конечную сумму.

Прежде чем собрать кости, показывающий складывает числа, обращенные кверху. Добавив к полученной сумме семерку, он находит конечную сумму.

ОТГАДЫВАНИЕ ВЫПАВШЕГО ЧИСЛА ОЧКОВ

Много интересных фокусов с игральными костями связано с позиционным способом записи чисел. Вот типичный из таких фокусов. Зритель бросает три кости, причем показывающий не смотрит на стол. Число, выпавшее на одной из костей, умножается на два, к полученному произведению прибавляется пять, и результат снова умножается на пять. Число, выпавшее на второй кости, складывается с предыдущей суммой, и результат умножается на десять. Наконец, к последнему числу прибавляется число, выпавшее на третьей кости. Как только показывающий узнает окончательный результат, он немедленно называет три выпавших числа.

От последнего числа показывающий отнимает 250. Три цифры полученной разности и будут искомыми числами, выпавшими на костях.

ФОКУСЫ И ДОМИНО

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Показывающий записывает предсказание на листке бумаги и откладывает его в сторону. Косточки домино перемешивают, а затем выкладывают цепочкой, приставляя одинаковые концы друг к другу, как это делается при обычной игре в домино. После окончания раскладки смотрят на число очков на каждом конце цепи. Достают листок бумаги, и оказывается, что записаны как раз эти два числа! Фокус повторяется несколько раз, причем каждый раз предсказываются новые цифры.

Этот фокус получается потому, что любая цепочка, составленная из всех без исключения косточек домино (их бывает обычно 28), имеет одинаковое число очков на концах. Показывающий перед началом фокуса незаметно прячет одну косточку, а числа очков на концах ее записывает в предсказания. Так как при выкладывании всех 28 косточек должна образоваться замкнутая цепочка, то отсутствующая косточка укажет числа очков на месте ее разрыва. Удаляемая косточка не должна быть дублем.

УГАДЫВАНИЕ ПЕРЕМЕЩЕНИЙ

Вот еще один любопытный фокус с домино. Для него нужны 13 косточек, которые укладываются в ряд лицевой стороной вниз. В отсутствие показывающего кто-нибудь из зрителей передвигает по одной любое число косточек (от одной до 12) с одного конца ряда на другой. После этого показывающий возвращается в комнату, открывает одну косточку, и количество очков на ней оказывается равным числу перемещенных косточек. Фокус можно показывать сколько угодно раз.

Косточки, конечно, подбираются специальным образом. Суммы очков на них должны последовательно равняться всем целым числам от 1 до 12. Тринадцатой будет двойная пустышка. Они выставляются в порядке

возрастания, начиная с единицы на левом конце. Справа ряд замыкается двойной пустышкой. Перед уходом из комнаты показывающий демонстрирует, как нужно перемещать косточки: передвигнув несколько штук слева направо, он должен сообразить, сколько очков теперь на самой левой косточке. Возвратившись, он мысленно считает до этого числа, начиная справа. Если на левой косточке было, например, 6 очков, ему нужно считать справа до шестой косточки. Косточку, на которую придется это число, он открывает. Если она случайно окажется двойной пустышкой, ей приписывается значение 13.

Повторять этот фокус совсем просто. Показывающий должен сосчитать про себя, сколько косточек осталось от открытой до крайней левой, сообразить, сколько на последней очков, и запомнить это число перед уходом из комнаты.

Любопытная ситуация возникает, если кто-нибудь вздумает подшутить над показывающим и не переставит ни одной косточки: в этом случае откроется двойная пустышка.

VI. ДОМИНО

Не каждый знает, что игра эта родом из древнего Китая, где она называлась «костяные таблички», и своим происхождением обязана еще более старой игре в кости. На китайских табличках, кстати, как и на костях, не было нулевого очка («мыло»). Оно появилось в Европе, куда домино завез венецианец Марко Поло. Вначале этой игрой занимались монахи, затем из Италии она перешла во Францию, в конце XVIII века появилась в Англии.

Модификации домино с 9 или 12 очками не получили распространения, очевидно, из-за их сложности. Обычный комплект состоит из 28 камней с количеством очков от 0 до 6.

СЛОВАРЬ

- Бинго** — 1) игра в домино, аналог карточной игры с тем же названием; 2) дубль поль—поль («мыло») в игре бинго.
- Дубль** — камень с одинаковым числом очков на обеих половинках.

- Криба** — группа камней, не участвующих в игре, по учитывающихся при расчете.
- «Мыло»** — дубль ноль—ноль.
- «Рыба»** — блокировка выкладки, когда на ее концах установлены очки, отсутствующие на руках у игроков.
- Секвенция** — в игре крибедж сочетание камней (не менее трех), которые можно расположить в порядке возрастания (1, 2, 3 или 5, 6, 7, 8 и так далее), дает число очков, равное количеству камней.
- Пара** — два камня с одинаковыми очками (дает два очка). **Королевская пара** получается из пары прибавлением к ней третьего камня того же достоинства; **двойная королевская пара** — добавлением четвертого подобного камня к предыдущей комбинации (дает 12 очков).

ТРАДИЦИОННОЕ ДОМИНО

Играют от двух до четырех человек. Для двух сдают по семь камней, для трех или четырех — по пять. Остальные размещаются в закрытом резерве («базар»). Начинает игрок, выкладывающий дубль 6—6. Следующие игроки выставляют камни с соответствующими очками (рис. 14), а при отсутствии таковых тянут из резерва, сколько потребуется.

Если вначале ни у кого нет дубля 6—6, игра начинается с дубля 5—5 и т. д. При отсутствии дублей заходят с камня, имеющего наибольшее число очков (например, 6—5).

Игра заканчивается, когда один из игроков выложит последний камень, либо когда резерв весь выбран, а к выкладке нечего доложить (игра заблокирована — «рыба»).

Выигравшему в качестве выигрыша записывается сумма очков всех камней на руках проигравших. При блокировке, то есть «рыбе», выигрывает имеющий на руках наименьшее количество очков. В выигрыш ему в этом случае записывается разность очков. Игра продолжается до заранее условленного потолка — скажем, до 100 очков.

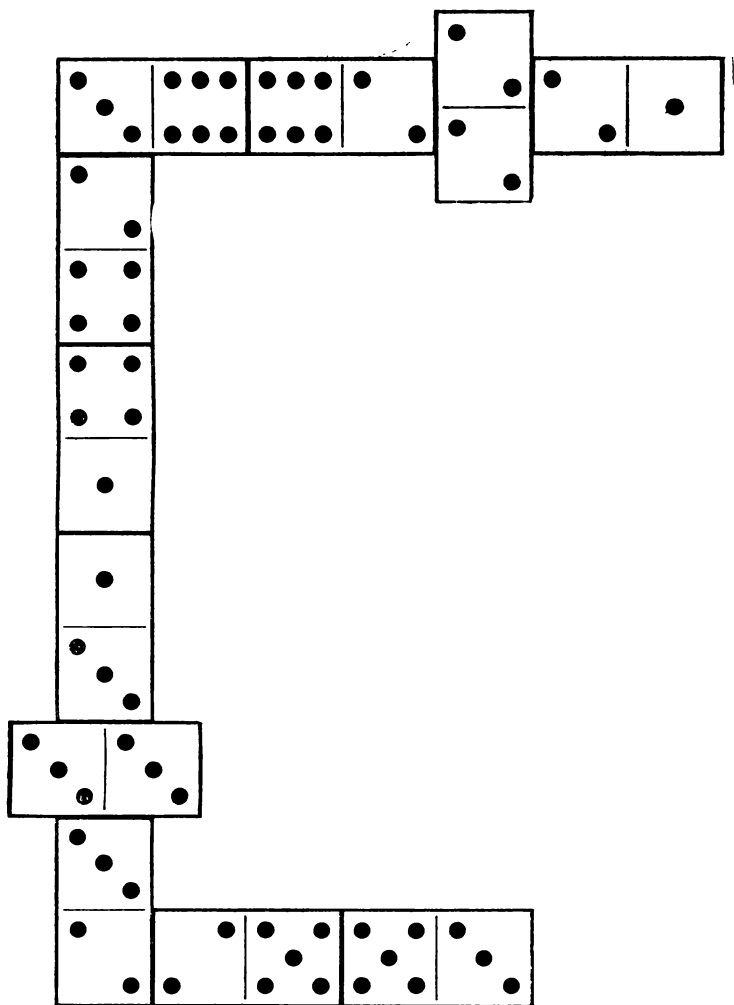


Рис. 14. Традиционное домино

БЛИЦ

Играют от четырех до восьми игроков. Для четверых сдают по семь камней, для пятерых — по пять, для шестерых и семерых — по четыре, для восьмерых — по три камня. Оставшиеся камни в игре не участвуют.

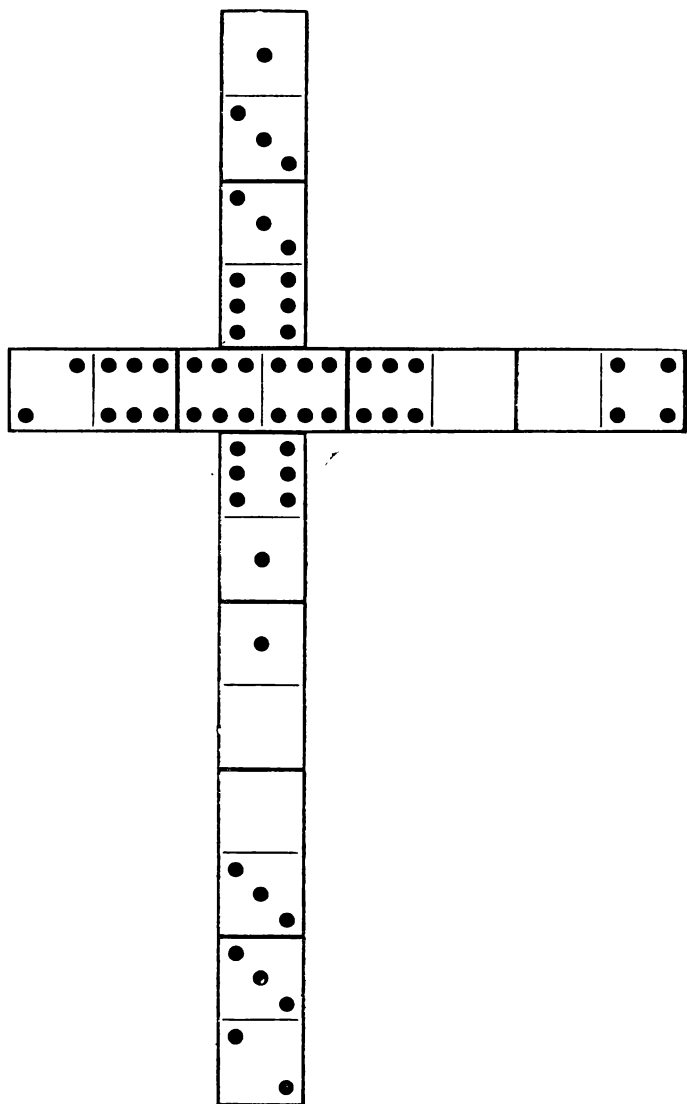


Рис. 15, Севастополь

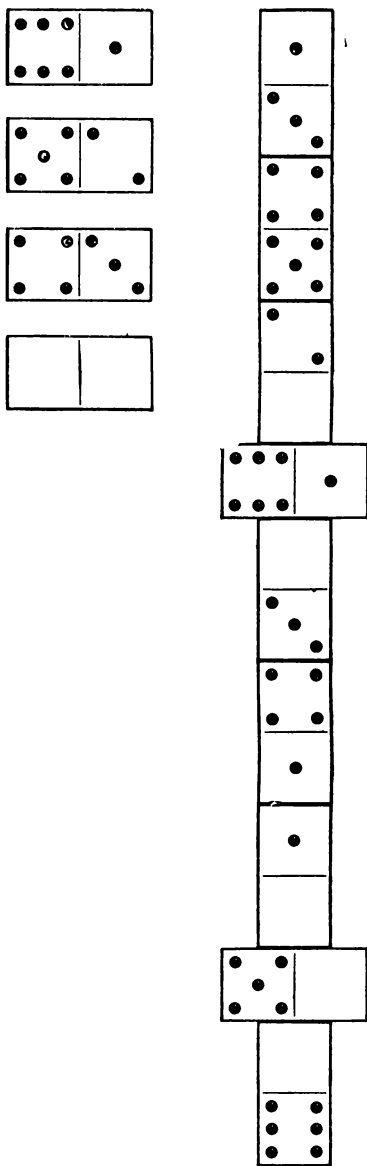


Рис. 16. Матадор

Начинают с дубля 0—0 или ближайшего к нему. Каждый из игроков в свой ход может выложить сразу любое количество камней, даже все — и в этом случае кончить игру. Выигрыш засчитывается как в традиционном домино.

СЕВАСТОПОЛЬ

Четыре игрока берут по семь камней. Игра открывается дублем 6—6. При первых ходах каждый игрок обязательно начинает одну из четырех сторон выкладки, как показано на рис. 15. В дальнейшем ходы делаются произвольно. Выигрывает тот, кто первым выложит все камни с рук. Подсчет очков — как в традиционном варианте. Игра ведется до 100 очков.

МАТАДОР

Для двух-трех игроков сдают по шесть камней, для четырех — по пять. Основное правило этой игры, отличающее ее от других, — то, что сумма очков на приставляемых друг к другу половинках должна быть равна семи, то есть к двойке можно приставить только пятерку, к тройке — четверку и т. д. К «мылу» (нулевая половинка) можно приставлять только один из четырех камней (матадоров), сумма очков на которых

равна семи или нулю, а именно: 6—1, 5—2, 4—3, 0—0. Матадоры, за исключением камня 0—0, можно класть и как обычные камни, вдоль выкладки. В качестве матадоров они обязательно кладутся поперек, как показано на рис. 16.

Игра продолжается до окончания резервных камней, из которых каждый игрок в свой ход может взять только один камень. Подсчет очков — как в традиционном домино. Играют до 100 очков.

МАГГИНС

Это английский вариант домино. Двое игроков берут по семь камней. Если играют трое или четверо, раздают по пять камней. Заходящий начинает с любого камня. Первый же появившийся в раскладе дубль открывает четырехстороннюю цепочку — дальнейшие кости пристраиваются не только справа и слева, а также сверху и снизу, как показано на рис. 17.

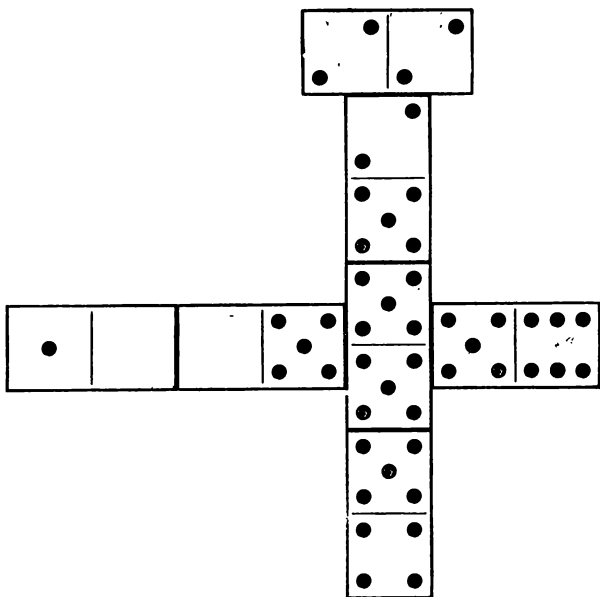


Рис. 17. Маггинс

Очки в этой игре начисляются, когда сумма на свободных половинках кратна пяти. За каждую пятерку игроку считается 5 очков. Дубли, кроме первого, игрок укладывает вдоль и поперек — так, как ему выгодно. За окончание игры он получает 10 очков. При заблокированной выкладке тот, кто имеет на руках меньше всех очков, выигрывает число очков, равное разности между его очками и суммой очков остальных игроков, округленной до пяти. Обычно играют до 200 очков.

ВТЕМНУЮ

Два-три игрока получают по восемь камней, четыре — по семь. Начинаящего определяют жеребьевкой. Игроки не имеют права смотреть свои камни. Начинаящий открывает первый камень из своего пакета и выкладывает его. Следующий игрок открывает свой правый камень и, если он не годится для выкладки, закрывает его и кладет с левой стороны своего пакета. При этом он имеет право взять один камень из резерва и, не открывая, положить его с правой стороны своего пакета.

Свой пакет игрок должен открыть, когда в нем останутся три камня. В свой ход игрок может выложить все камни, если раскладка это допускает. Подсчет очков — как в традиционном домино.

БЕРГЕН

Два-три игрока получают по шесть камней, четыре — по пять. Игра начинается с «мыла» либо ближайшего дубля, а при отсутствии дублей — с минимального камня (0—1 и т. д.).

Очки игрокам начисляются в процессе игры. Так, заходящий с дубля получает 2 очка. Кроме того, игрок получает 2 очка каждый раз, когда выложенный им камень по числу очков на свободной половине камня совпадает со свободной половиной на другом конце выкладки. Дубли всегда кладутся вертикально, перпендикулярно выкладке. Игрок может заработать 3 очка, если выкладка на одном конце кончается дублем, а с другой стороны половинкой камня с тем же числом очков, что в дубле.

При необходимости игрок может прикупить в резерве один камень. Последние два камня резерва участия в игре не принимают.

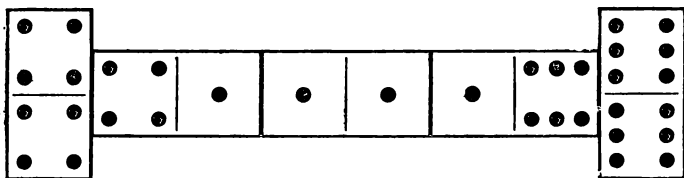


Рис. 18. Пятёрное домино

Если игрокам нечем ходить, а в резерве остались эти два закрытых камня, игра заблокирована. Игрок, не имеющий на руках дублей, получает 2 очка. Если дублей нет ни у кого, 2 очка получает игрок с наименьшей суммой очков на руках. Если дубли есть у всех, 2 очка получает владелец наименьшего дубля. 2 очка получает также игрок, избавившийся первым от всех камней до блокирования партии. При двух игроках игра продолжается до 15 очков, при трех и четырех — до 10.

ПЯТЕРНОЕ ДОМИНО

Эта игра отличается от предыдущей тем, что игрок каждый раз получает очки, если сумма очков двух половинок на концах выкладки кратна пяти. Можно заработать до 4 очков сразу, когда на концах выкладки лягут камни 4—4 и 6—6 — дубли четверок и шестерок (рис. 18).

Дубли можно класть поперек выкладки, а также горизонтально, как обычные камни. Это зависит от желания игрока и количества очков, которые ему нужно набрать.

Игра прекращается, когда кончаются камни в резерве или на руках у одного из игроков, за что ему начисляются 2 очка. За наименьшее количество очков при блокировании добавляется 1 очко. Играют обычно до 25 очков при двух игроках или до 20 при трех или четырех.

ТРОЙНОЕ ДОМИНО

Камни раздают, как в игре берген, а подсчет очков и порядок игры — как в пятёрном домино, с той лишь разницей, что число очков на камнях должно быть крат-

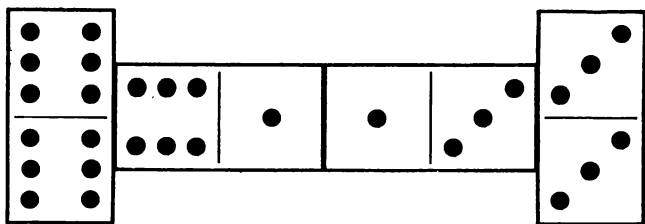


Рис. 19. Тройное домино

по трем. За ход можно заработать до 6 очков (рис. 19). Вдвоем играют до 33 очков, а при большем количестве игроков — до 22.

СОРОК ДВА

Игра изобретена в США в конце XIX века на основе известной карточной игры (как и следующая игра бинго).

Карты заменили камнями домино, что было немало важно в эпоху пуританских нравов прошлого века.

Это парная игра для четырех игроков, каждому из которых сдают по семь камней. Ознакомившись с камнями, игроки предлагают свою игру, пасуя или называя количество очков, которое обязуются взять, но не менее 30. Предложение игрок делает только один раз, причем оно должно превышать предложение предыдущего игрока не менее чем на одно очко. Обязательство взять 42 очка означает, что игрок обязан взять все взятки и премиальные камни на втором этапе игры — розыгрыше. Если игрок заказывает 84 очка, это значит, что он также обязуется взять все взятки и премиальные камни, перебивая игру у заказавшего 42 очка, а если он заказывает 168 очков, то он должен переиграть заказавшего 84 очка.

Премиальными считаются камни, сумма очков в которых равна пяти или десяти: 6—4, 5—5, 5—0, 4—1, 3—2. В сумме за них записывается 35 очков, за каждую взятку по 1 очку, максимальная сумма очков — 42.

Розыгрыш начинается ходом игрока, заказавшего наибольшее количество очков. Он же объявляет козырные камни — любые — от шестерки до «мыла». В каждом розыгрыше, таким образом, участвует семь козырных

камней, из них некоторые являются также премиальными.

К выложенному заходящим камню каждый игрок добавляет свой. Ходят обязательно в масть: на козыря кладут козыря, по остальным камням обязательно совпадение старших половинок. Так, на камень 5—3 надо класть камень 5—1 (а не 3—4, например). Если отсутствует камень с нужным числом очков, можно перебить взятку козырем, но не обязательно. Взятку получает игрок, положивший в нее самого старшего козыря, либо перебивший взятку козырем, либо при взятке без козырей положивший самый старший камень.

После окончания розыгрыша подсчитывают число очков, полученных каждой стороной. Пара, заказавшая игру и получившая заявленное или большее число очков, записывает на свой счет фактически полученное число очков, как и противник. Если же заявленное количество очков не набрано, то данной паре не записывается ничего, а противная сторона записывает на свой счет фактически выигранные очки плюс очки, заявленные и не набранные парой, заказавшей игру.

Заказ 42 очков равносильен при подсчете после розыгрыша заказу 84 или 168 очков. Если сторона, заказавшая игру на 42, 84 или 168 очков, получила при розыгрыше 42 очка, то она записывает себе только 42 очка. Если же, заявив 42, 84 или 168 очков, она не набрала при розыгрыше 42 очков, противники записывают себе фактически выигранные очки плюс соответственно 42, 84 или 168 очков, заявленных другой стороной.

Сторона, первая достигшая или превысившая цифру 250 очков, выигрывает всю игру. Если обе стороны превысят эту цифру, выигрывает сторона с большим количеством набранных очков.

БИНГО

Каждый из игроков берет по семь камней, остальные пахоятся в резерве. Заходящий определяется по жребию. Его противник открывает крайний камень из резерва, старшая половина которого и определит козырную масть (от шестерки до «мыла»). Из резерва этот открытый камень забирается в последнюю очередь.

Нулевая масть («мыло») — наивысшая, каждое «мыло» ценится в 7 очков. Камень 0—0 всегда является козырным и пазывается «бинго». Если козырная

масть — нулевая, бинго оценивается в 28 очков, в противном случае — в 14. Когда в розыгрыше кто-то перебивает бинго козырной дубль, получает за это 1 большое очко.

Козырной дубль, независимо от масти, всегда считается за 28 очков, остальные козыри ценятся по своей сумме очков, считая всегда 7 очков за «мыло». Кроме козырей, в розыгрыше участвуют премиальные камни, не зависящие от вида козырей, — это все дубли (стоимость равна числу их очков), а также кампи 6—4 и 3—0. Каждый ценится в 10 очков.

Таким образом, если козыри — «мыло», шестерки, четверки или тройки, премиальных камней 14 штук, если козыри — пятерки, двойки или единицы, премиальных камней 15 штук.

Количество очков, заключенных во всех камнях совокупно, зависит от козырной масти: при козырном «мыле» это 143 очка, при единице — 135, при двойке — 138, при тройке — 131, при четверке — 134, при пятерке — 147, при шестерке — 140. Заходящий начинает с любого камня; его противник кладет свой, взятка достается положившему старший камень. Класть масть на масть или козыря на козыря не обязательно. Выигравший взятку пополняет свои камни из резерва, за ним делает это его противник. Следующий заход принадлежит взявшему взятку. При равенстве участвующих во взятке камней взятка достается заходившему игроку.

Максимальное число очков, необходимое для выигрыша, набирается за счет премиальных камней во взятках и количества взяток, за счет взятия козырного дубля дублем бинго и объявления дублей, имеющихся на руках.

Игрок, заходящий с какого-либо дубля, может объявить, сколько дублей у него на руках вместе с тем, с которого он заходит, и получает: за два дубля — 20 очков, за три — 40, за четыре — 50, за пять («король») — 60, за шесть («император») — большое очко, за семь дублей («непобедимый») — 3 больших очка.

Очки за заявленные дубли записываются игроку в том случае, если он при этом берет взятку. Игрок повторно может получить очки, заявив количество оставшихся у него дублей (уже меньшее на единицу) и выиграв очередную взятку.

После того как все камни из резерва разобраны, условия розыгрыша меняются. Теперь при взятии игроками обязаны класть камни, совпадающие со старшей по-

ловиной заходящего камня, и класть козыря на козыря. Существует также правило игры в масть с младшей половишкой заходящего камня. Например, если заходящий камень 6—2, а козыри четверки, надо класть камень с шестеркой, если ее нет — камень с двойкой, а если нет ни шестерок, ни двоек, тогда можно перебивать козырем.

В любой момент игрок, делающий ход, может перевернуть замыкающий, козырный, камень резерва. Это означает, что резерв закрыт (даже если в нем остались камни) и игра идет по правилам, принятым для разобранного резерва. Закрытие игры означает также, что сделавший этот шаг игрок обязуется взять в розыгрыше не менее 70 очков. По результатам розыгрыша один из игроков зарабатывает так называемые большие очки: за получение 70 и более очков в розыгрыше — 1 большое очко; если противник получил менее 20 очков — 2 больших очка; если противник не взял ни одной взятки — 3 больших очка.

После закрытия игры закрывающий игрок, заработавший 70 и более очков, получает 1, 2 и 3 больших очка в зависимости от количества очков, заработанных противником. Если же он этих 70 очков не набрал, его противник выигрывает 2 больших очка, а если к этому моменту (закрытия игры) он не взял ни одной взятки, то получает 3 больших очка. Если противник после закрытия игры сам наберет 70 очков, то получает за них 1 большое очко.

По договоренности игра заканчивается, когда один из партнеров наберет 7 или 8 больших очков. Игра прекращается в момент получения одним из игроков последнего выигранного большого очка.

КРИБЕДЖ

Это переложенный на домино вариант английской карточной игры крибедж.

Двум игрокам сдается по шесть камней, которые оцениваются по сумме очков: 6—2 — восьмерка, 0—1 — единица и т. д. Как при игре в шестикратный крибедж, формируется криба из четырех камней, открывается дополнительный камень — стартовый, проводятся розыгрыш и показ («хваленка»). Игроки поочередно выкладывают камни и получают очки за пары, королевские пары, двойные королевские пары (камни одного достоин-

ства), за секвенции и камни, идущие в последовательности по достоинству (стриты, например, 6, 7, 8, 9 или 0, 1, 2, 3), за 15, за 31 и за последний камень — как в карточном крибедже (см. стр. 86).

При показе получают очки также за пары, королевские пары, двойные королевские пары и секвенции, включая в них стартовый камень, — все по расценкам карточного крибеджа. Если стартовый камень — дубль, противник начинающего игру получает 1 очко. Игра идет до 61 очка, в двойной партии — до 121 очка. Все остальное — как в карточном крибедже. Образцы секвенций, составленных из камней домино, показаны на рис. 20, где I — две секвенции по три камня — 6 очков, II — две секвенции по четыре камня — 8 очков, III — три секвенции по три камня — 9 очков, IV — четыре секвенции по три камня — 12 очков (среди этих секвенций попадают пары и пятнадцатки).

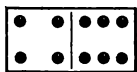
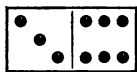
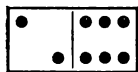
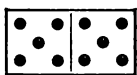
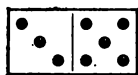
VII. ШАШКИ

Шашки — игра широко и давно известная, первое упоминание о ней встречается еще в XII веке. Играют на доске 8×8 клеток. Здесь приводятся не только традиционная игра, известная очень многим, но и несколько оригинальных вариантов, получивших распространение за рубежом.

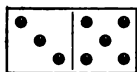
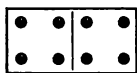
ТРАДИЦИОННЫЙ ВАРИАНТ

На доске расставляют 12 белых и 12 черных шашек. Ставят только на черные клетки. Игру начинают белые: ход вперед по диагонали на одну клетку. Шашку противника можно сбивать («есть»), переставляя свою шашку на поле, следующее за шашкой противника, по диагонали. Бить можно несколько шашек, перескакивая по диагонали как вперед, так и назад. Нельзя уклоняться от сбивания шашки противника.

Если шашка достигает противоположной последней линии доски, она превращается в дамку (иногда на нее кладут еще одну шашку или переворачивают данную шашку, чтобы она была заметнее). Дамка может ходить по диагонали на любое количество клеток, а также сбивать (обязательно) шашки противника, расположенные по диагонали боя с перескоком через любое коли-



IV



III

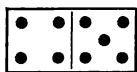
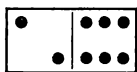
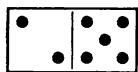
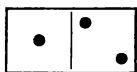
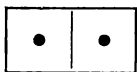
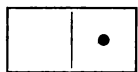


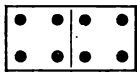
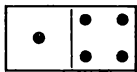
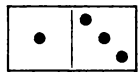
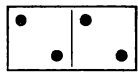
Рис. 20. Криведж



II



I



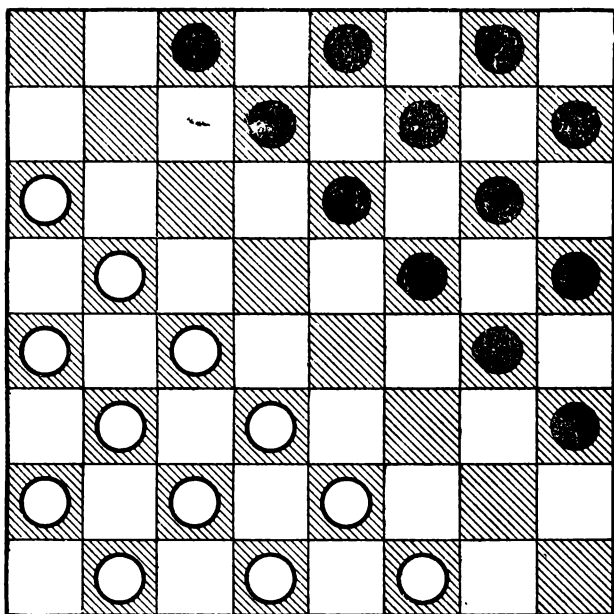


Рис. 21. Диагональные шашки

чество клеток до цели и после нее. Отсюда — стремление каждого игрока «пройти в дамки». Ограничение: при выборе, что бить, шашку или дамку противника, дамка обязана бить шашку.

Игра продолжается до тех пор, пока у одного из партнеров не будут сбиты все шашки, или до ничейного результата: дамка против дамки либо две дамки против дамки, находящейся на большой диагонали доски. При блокировке шашек противника, когда тот не может ходить ни одной шашкой, побеждает блокирующий.

ДИАГОНАЛЬНЫЕ ШАШКИ

Правила и цели игры те же, что и в традиционном варианте, но расставляются шашки по другой схеме (рис. 21).

АМЕРИКАНСКИЕ ШАШКИ

Этот вариант игры распространен также в Англии и отличается от традиционного тем, что обычные шаш-

ки — пешки имеют право бить только вперед, а дамки бить и ходить вперед и назад, но на одно поле, как и пешки. Остальные правила совпадают с правилами традиционного варианта.

ПОДДАВКИ

Широко известный в разных странах вариант игры в шашки, совпадающий по правилам с традиционным, но с другой стратегической целью: побеждает игрок, первым избавившийся от своих шашек на доске.

ТУРЕЦКИЕ ШАШКИ

Играющие расставляют по 16 шашек, как показано на рис. 22. Шашки передвигаются на одно поле по вертикали вперед и по горизонтали и бьют в этих же направлениях. Дамки передвигаются и бьют по горизонтали и вертикали в любом направлении на любое число полей.

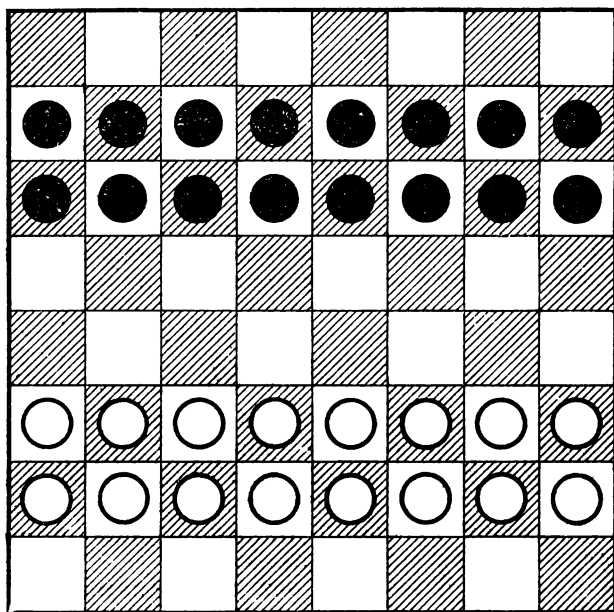


Рис. 22. Турецкие шашки

Игра идет до полного выхода с доски шашек одного из игроков или до ничьей — дамка против дамки.

ГО-БАН

Го-бан — аналог пасьянса «Леопард» для двух игроков.

Участвуют два игрока. Каждый получает по 12 шашек. Получивший белые шашки ставит одну из них на любой из квадратов доски. Затем точно так же выставляется в любом месте черная шашка, потом белая и так далее по очереди.

Цель игры — выставить пять из своих шашек в ряд по прямой линии — горизонтальной, вертикальной или по диагонали.

Играющий, увидев, что его противник выставил три из своих шашек в ряд по прямой линии, должен сейчас же возле них выставить в линию свою шашку. Если он этот момент пропустит и противник выставит в ряд четыре шашки, то он уже будет не в состоянии помешать выставить и пятую, так как не сумеет перекрыть ряд, действуя только с одного конца.

Когда противники выставили все свои 12 шашек, они по очереди начинают передвигать их, стремясь к той же цели — расположить пять своих шашек в ряд по прямой линии.

Передвигать шашки можно в любую сторону, но только на смежный квадрат, не занятый шашкой.

Каждая получившаяся комбинация из пяти шашек записывается (во избежание повторения) и приносит игроку 1 очко. Выигрывает получивший первым 10 очков, за выигрыш ему записывается еще 3 премиальных очка.

ОТЕЛЛО (РЕВЕРС)

Интересная игра на шахматной доске двухцветными шашками — черными с одной стороны и белыми с другой — отсюда ее первое название. В процессе игры после взятия шашки она переворачивается и меняет цвет, переходя к другому игроку. (Второй вариант названия можно перевести как «перевертыш».)

Игра известна более 100 лет и предназначена для любителей быстрой комбинационной игры, не только для детей и взрослых, но и для компьютера.

Используются 64 двухцветные шашки, которые делятся между партнерами поровну. Игроки поочередно выставляют шашки на доску, которые в дальнейшем не передвигаются, а только переворачиваются, переходя в лагерь другого игрока. Постепенно все или почти все шашки занимают место на доске. Побеждает игрок, у которого в конце игры оказывается больше шашек. Счет партии определяется количеством шашек у каждого партнера. Ничейный результат бывает редко.

Право первого хода определяется жеребьевкой. В отличие от большинства игр оно не является преимуществом и может в дебюте привести к невыгодной позиции.

Первый ход оба игрока делают в центральном квадрате d4—d5—e5—e4. Первый игрок занимает первым ходом две клетки — либо по диагонали квадрата, либо вдоль одной из сторон.

Второй игрок первым своим ходом занимает оставшиеся две клетки. В дальнейшем в свой ход противники выставляют по одной шашке. Если первый ход белых был, к примеру, d5—e4, черные забирают оставшиеся в центре клетки d4—e5. Следующим ходом белые могут занять только определенные клетки, а именно такие, чтобы белая шашка находилась рядом с черной (в данном дебютном варианте клетки e6—f5—c4—d3 удовлетворяют такому условию) и вместе с ранее выставленной черной шашкой могла охватить одну или несколько шашек противника. В этом случае шашки противника «реверсируют» (переворачиваются), меняя цвет и переходя в лагерь игрока, сделавшего ход. Например, при ходе белых e6 окружается черная шашка e5. Ее переворачивают, и она становится белой.

Для понимания ситуаций и примеров, описываемых в дальнейшем, их следует воссоздать на доске.

По мере развития игры количество шашек на доске растет и увеличиваются комбинационные возможности игроков. Так как окружение шашек разрешается осуществлять по диагоналям, вертикальным и горизонтальным рядам, удар можно нанести одним ходом сразу по восьми направлениям. Например, если белые занимают клетки a1—b3—b4—d2, а черные b1—b2—c1—c2—c3—c4, то ходом белых на d4 производится атака по трем направлениям и сразу переворачиваются четыре черных шашки — b2—c3—c4—b3.

От настоящей атаки надо отличать ложную, когда шашка противника не расположена на линии атаки, а

попадает в окружение в результате переворачивания шашек, так сказать, вторично.

Для понимания этой часто встречающейся ситуации разберите следующую позицию:

белые: a3—b3—c2—c4—d4;

черные: a4—b2—b4—d5.

Ходом на d1 черные выигрывают две шашки: b3 и c2. После переворачивания оказывается в окружении двух черных шашек (b3 и d5) белая шашка c4. Но она не считается выигранной, так как это вторичное охватывание — «ложная атака»: удар производился не по тому направлению. Такие случаи в игре встречаются на каждом шагу, и игрокам следует безошибочно отличать их от настоящих охватываний.

Очень важно соблюдать в игре еще одно правило: от хода не отказываются, каким бы невыгодным он не представлялся. Если есть свободные клетки для хода, он должен быть сделан. Если свободных клеток для хода нет, то ходы делает противник до тех пор, пока у другого игрока не появится возможность сделать свой ход.

Игра заканчивается, когда заняты все 64 клетки или когда обоим игрокам некуда ходить даже при наличии свободных клеток. Если шашки кончились у одного из игроков, он использует для игры шашки другого игрока. Деление запаса шашек в начале игры — чисто условная операция, поскольку неизвестно, сколько какой игрок выставит на доску шашек, а результат определяется по разности шашек разных цветов на доске. Ситуация в игре меняется неоднократно, и зачастую победа определяется последним ходом, поэтому бороться надо до конца.

Тактические особенности игры состоят в необходимости занять сильные позиции. К ним в первую очередь относятся клетки a1, a8, h1, h8. Шашки, находящиеся на этих угловых позициях, неуязвимы. Их нельзя охватить ни с какой стороны. Отсюда можно атаковать в трех направлениях, находясь в безопасности. Три занятых угла из четырех опытному игроку обеспечивают победу. Поэтому одна из стратегических задач — так организовать игру, чтобы прорваться на эти важные позиции.

Вторые по значению выгодные позиции — по краям доски. Они могут быть охвачены только вдоль кромки, в частности, из угловых клеток, и победы не гарантируют, но могут привести к определенному тактиче-

скому успеху, обеспечивая атаку по пяти направлениям. Важно при этом не попасть в «вилку», заняв, например, в результате ошибочного хода позицию а2 и а4. Если противник сделает ход на а3, он может охватить вашу шашку с обеих сторон и, самое главное, следующим ходом занять стратегически важную угловую клетку а1.

Для того чтобы овладеть очень нужными угловыми клетками, необходимо обеспечить подход к ним либо через примыкающие к ним клетки вдоль кромок доски, либо через клетки, образующие диагональ доски, хотя это достаточно рискованные ходы, например, как в ситуации «вилки», рассмотренной выше. Захват диагональных клеток b2, b7, g2 и g7, пока есть возможность других ходов, не рекомендуется, это очень опасный ход. Например, если черные заняли b2, а ранее ими же заняты c3, d4 и e5, то белым достаточно выбить из этой цепочки одну шашку (не b2), чтобы следующим ходом занять угол а1.

В общем случае невыгодно занимать клетки во втором ряду от кромок доски (вертикали b и g и горизонтали 2 и 7), так как это дает возможность противнику занять выгодные для игры клетки вдоль кромок или в углу. Вокруг этих клеток и происходит сложная комбинационная игра, определяющая исход партии; все тонкости и тактические приемы такой игры отрабатываются в процессе освоения. Поскольку игра «Реверс» выпускается отечественной промышленностью, желающие могут воспользоваться хорошо оформленным комплектом и описанием игры, включающим также игру «Квадратура».

КВАДРАТУРА

Пространственно-композиционная игра типа «крестиков и ноликов». «Квадратура» развивает пространственное мышление и «видение поля» — умение взглядом охватить и оценить ситуацию на поле, заполненном шашками игроков, вычислить тенденцию к возможностям построения квадратов из шашек своих и противника и определить оптимальную стратегию. Поочередно делая ходы на доске 8×8 или меньшего размера, игроки устанавливают свои шашки таким образом, чтобы они не составили четыре угла квадрата в любом из мыслимых направлений на доске. При этом, стараясь избежать построения квадрата своими шашками, игрок старается

заставить противника поставить свою шашку так, чтобы в совокупности с тремя другими его шашками они составили бы квадрат. Первый появившийся и замеченный игроками квадрат определяет проигравшего — автора этой фигуры.

Игра может вестись не на всей доске, а на ее части. Для полей 4×4 , 6×6 и 8×8 возможно соответственно построение 20, 105 и 336 квадратов разного размера и расположения. Несмотря на большое количество возможных вариантов построения квадратов и соответственно трудность предусмотреть и предвидеть возможные тактические ходы, существует беспроигрышная стратегия при игре на полях 6×6 и 8×8 для черных.

Начинающий вторым игрок дублирует ходы белых относительно одной из двух осей симметрии игрового поля либо относительно центра доски. Осесимметричная стратегия: на ход $a1$ следует ход $h1$ или $a8$. Раз выбранная ось симметрии выдерживается всю игру. Центросимметричная стратегия: на ход $a1$ следует ход $h8$ и т. д. Игра при такой стратегии становится монотонной и неинтересной, и применять ее следует разве что при необходимости обязательного выигрыша и отсутствии возражений партнера. На полях 5×5 и 7×7 эта стратегия неприменима ввиду отсутствия графических осей и центра симметрии.

По договоренности игру можно вести до полного закрытия поля шашками. Итоговым результатом будет разность квадратов, при их равенстве будет ничья. В этих, более сложных, условиях полностью можно проявить те качества, которые должна развивать игра: пространственное мышление, зрительную память и внимание.

VIII. ИГРЫ В КОСТИ И НА ДОСКЕ С КОСТЯМИ

ПОКЕР I

Цель игры — выполнение определенных фигур с максимальным количеством очков. Для игры необходимо иметь пять игровых костей. На каждой грани кости указано достоинство ее — 1, 2, 3, 4, 5, 6, а сумма противоположных граней всегда равна семи. В игре может участвовать не менее двух человек.

Кости выбрасывают из рук или из любого стакана

на ровную поверхность. Игру пачинает игрок, выбросивший с одной попытки большее количество очков.

Набор фигур состоит из двух программ: обязательной и произвольной.

Обязательная: единицы, двойки, тройки, четверки, пятерки, шестерки.

Произвольная:

одна пара (1п) — две кости одного достоинства;

две пары (2п) — две кости одного достоинства и две кости другого достоинства;

любая тройка (3) — три кости одного достоинства;

малый стрит (LS) — пять костей достоинством 1, 2, 3, 4, 5;

большой стрит (BS) — пять костей достоинством 2, 3, 4, 5, 6;

фул (F) — две кости одного достоинства и три кости другого достоинства;

каре (C) — четыре кости одного достоинства;

покер (P) — пять костей одного достоинства;

шанс (Sh) — пять костей любого достоинства.

Выполнение фигур начинается с обязательной программы. Фигуры произвольной программы можно выполнять только после окончания обязательной программы. Порядок выполнения фигур в программах — произвольный. При каждом ходе игрок имеет право на три попытки для выполнения одной из фигур. После первого броска он оставляет кости, необходимые для задуманной фигуры, а в следующих попытках выбрасывает оставшиеся для получения желаемого результата. При любой из трех попыток можно начинать выполнение другой фигуры в зависимости от ситуации.

После выполнения каждого хода обязательной программы могут возникнуть следующие варианты:

1. Выпали три кости одного достоинства: тогда в соответствующей клеточке специальной таблицы ставится знак, отмечающий выполнение фигуры.

2. Выпало менее трех костей одного достоинства: в таблицу заносится отрицательный результат, равный числу костей, недостающих до трех, умноженному на их достоинство (при двойках — на два, при тройках — на три и т. д.).

3. Выпало более трех костей одного достоинства: в таблицу записывают положительный результат, равный числу костей больше трех, умноженному на их достоинство.

Имена игроков	A	B	C	D
1	-1	+	-2	+
2	-4	+	+	+2
3	+	+6	+3	+
4	+4	+	+8	+4
5	+	+	-10	-5
6	-18	-6	+	+
Промежуточный итог	-19	+50	-1	+51
1п	10	12	16	24
2п	18	22	44	8
3	30	18	15	12
LS	15	—	—	30
BS	—	20	20	40
F	27	—	28	54
C	24	—	16	—
P	110	70	—	—
Sh	21	22	28	25
Итого	236	214	166	244

Пример заполнения клеточек таблицы:

$$1п - 24 = (6 \times 2) \times 2$$

$$LS - 30 = 15 \times 2$$

$$F - 54 = 27 \times 2$$

$$2п - 44 = [(6 \times 2) + (5 \times 2)] \times 2$$

$$P - 110 = [(6 \times 5) \times 2] + 50$$

4. Не выпало ни одной кости нужного достоинства: тогда в таблице указывают отрицательный результат, равный достоинству желаемой кости, умноженному на три.

После окончания обязательной программы подводится промежуточный итог. Очки каждого игрока суммиру-

ются. Если итог равен нулю или больше его, то добавляется премия 50 очков.

При выполнении фигуры произвольной программы с первого броска сумма очков ее удваивается, кроме «шанса». Если при выполнении хода не удалось выполнить фигуру, то по желанию игрока в таблице вычеркивается любая, уже записанная.

При выполнении покера дается премия 50 очков.

Игра заканчивается заполнением всех клеточек таблицы. Очки каждого из игроков суммируются, далее производится обычный расчет:

$$\text{Сумма итогов} = 236 + 214 + 166 + 244 = 860.$$

$$\text{Среднее} = \frac{\text{сумма итогов}}{\text{число игроков}} = 215.$$

$$\text{Выигрыш игрока А} = 236 - 215 = +21.$$

$$\text{Проигрыш игрока В} = 214 - 215 = -1.$$

$$\text{Проигрыш игрока С} = 166 - 215 = -49.$$

$$\text{Выигрыш игрока D} = 244 - 215 = +29.$$

ПОКЕР II (ВТОРОЙ ВАРИАНТ)

Все выполняемые фигуры аналогичны фигурам первого варианта игры. При каждом ходе игрок имеет право на три попытки выбросить нужную фигуру, но при выполнении ее с первой или второй попытки неиспользованные попытки накапливаются. Эти накопленные попытки можно использовать при очередном ходе.

Выполнение фигур начинается тоже с обязательной программы, но фигура считается выполненной, если выпало не менее трех костей одного достоинства. Эта фигура просто вычеркивается, подсчета очков не ведется.

Произвольная программа отличается тем, что за «каре» (С) дается премия 30 очков, за «покер» (Р) — 50 очков. В этой программе игроки получают очки в соответствии с достоинством костей, из которых выполнены фигуры.

Игра кончается, когда один из игроков выполнит все фигуры. Затем, если выигравший начал игру, остальные

ма очков за неиспользованные попытки. Дальнейший расчет — как в первом варианте игры.

ТРИКТРАК

Для игры необходимы специальная доска (рис. 23), 15 белых и 15 черных шашек и две игральные кости.

На каждой стороне доски находятся 12 так называемых линий — треугольных полей, белых и черных (на рисунке они обозначены римскими и арабскими цифрами). Между двумя половинками доски находится борт Б. Пространство между линиями — двор Д. Линии 1—6 называют домом белых, линии I—VI — домом черных.

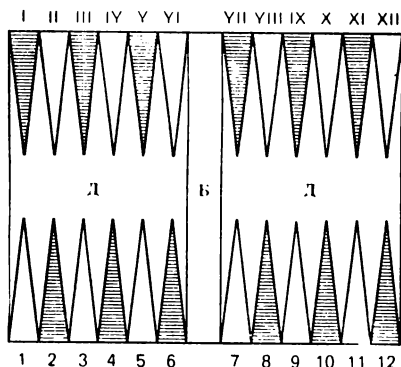


Рис. 23. Доска для игры триктрак

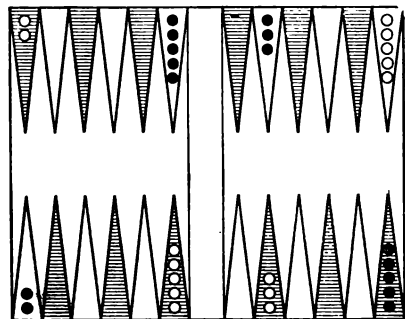


Рис. 24. Триктрак — размещение шашек

В традиционном варианте триктрака (коротких нардов) белые шашки на доске расставляются, как показано на рис. 24, а именно: две на линии I, три на линии 8, по пять на линиях XII и 6; черные шашки ставят: две на линии 1, три на линии VIII, по пять на линиях 12 и VI, то есть черные и белые расставляются симметрично друг против друга.

Право первого хода определяется бросанием кости: кто выбросит больше очков, тот начинает. Игроки поочередно бросают по две кости и передвигают свои шашки в соответствии с выпавшими очками в направлении своих домов: белые в

направлении I — XII — 12—1, черные в направлении 1 — 12—XII—I. Выпавшими очками игрок распоряжается по своему усмотрению. Например, выбросив 3 и 6 очков, можно двумя шашками сходить на три и шесть линий соответственно, либо одной шашкой на три и затем на шесть линий, либо сначала на шесть, а потом на три.

Выпавший при бросании костей дубль означает право ходить дважды: при дубле 3 можно ходить одной шашкой четыре раза на три линии, либо один раз четырьмя шашками на три линии, либо другим подходящим способом.

По правилам нельзя ставить шашки на линию, занятую двумя и более шашками противника. Если на линии находится одна шашка противника, линию можно занять. При этом шашка противника сбивается и переходит на борт. Когда хоть одна шашка игрока находится на борту, он не имеет права делать ходы на доске, пока не снимет эту шашку, бросая кости в свой ход. Снятая шашка ставится на линии дома противника, если они свободны. На линии, занятые двумя или более шашками другого игрока, выставлять шашки с борта нельзя.

Когда все шашки находятся в своем доме, при очередном броске костей игрок может выводить свои шашки на двор. Выведенные шашки в игре уже не участвуют. Если, например, на костях выпало шесть и два очка, то выводятся шашки с шестой и второй линий. При отсутствии на данной линии шашек ход может быть использован для передвижения шашек внутри дома на более удобные позиции для последующего выведения из игры. Так, при том же броске шесть и два очка на костях можно, убрав шашку с шестой линии, переставить на две линии шашку с шестой, пятой или какой-либо другой линии. При этом выпавшие очки должны быть использованы точно по назначению: если выпало пять очков, нельзя передвигать шашку на четыре линии. Когда игрок не может произвести ход, выпавший на костях, он отказывается от него полностью или частично, используя те выпавшие очки, которые может совершить своими шашками. Исключение составляют броски костями для вывода шашек из своего дома на двор. Если на костях выпал, например, дубль шесть или дубль пять, а на этих линиях шашек уже нет, выводятся четыре шашки со следующих линий.

Партию выигрывает тот, кто первым вывел свои шашки на двор. Если противник при этом не успел вывести

ни одной пашки, выигрыш считается двойным. (в отечественном варианте такая ситуация называется «марсом»), а если противник не все свои пашки завел в свой дом, выигрыш считается учетверенным. Если противник имеет в момент окончания игры сбитые пашки на борту, выигрыш считается восьмикратным.

ЖАКЕТ

Это вариант триктрака, получивший распространение в Англии и Франции в XIX веке. Отличается начальным расположением пашек: все белые пашки располагаются на линии I дома черных, все черные пашки на линии 1 дома белых. Остальные правила идентичны.

Отечественный вариант этой игры без сбивания пашек и выставления их на борт носит название «длинные нарды».

ГОЛЛАНДСКИЙ ТРИКТРАК

В этом варианте все пашки вводятся в игру с борта. Игроки поочередно бросают кости и начинают делать ходы, когда все пашки игрока сняты с борта. Далее игра идет по общепринятым правилам.

МАТАДОР

Применяются все правила «Жакета», пока один из игроков не выбросит на костях очки 4—3, так называемый матадор. После этого он делает ход в соответствии с этими очками, потом ход в соответствии с любым выбранным дублем (четыре по шесть, пять и т. д.), а затем снова бросает кости для внеочередного своего хода. Далее следует играть по общепринятым правилам до следующего выпадения матадора.

ЗМЕЙ

Разновидность триктрака, известная в США.

Черные пашки располагаются следующим образом: две на линии 1, три на линии VIII и по пять на линиях 12 и VI, как в традиционном варианте. Белые располагаются по две на линиях I, II и III и девять на борту. Играющий белыми обязан ввести все свои пашки в игру с борта и затем делать ходы по обычным правилам.

РУССКИЙ ТРИКТРАК

Все шашки, белые и черные, вводятся в игру с бор-та, причем вводятся в дом белых. Далее все они пере-двигаются в одном направлении 1—12 — XII—I в дом черных и выводятся на двор из дома черных. Остальные правила не изменяются.

ТУРЕЦКИЙ ТРИКТРАК

Расстановка шашек: пять белых стоят на линии 1 в доме белых, шесть — на линии XII в доме черных. Чер-ные шашки располагаются симметрично. Для игры ис-пользуется пять костей одновременно без учета дублей. Остальные правила остаются без изменений.

ПОГОНЯ

Исландский вариант триктрака. Расстановка шашек: шесть белых шашек на линиях 1—6 и шесть черных на линиях I—VI. При бросках костей учитываются толь-ко единичка, шестерка и дубли.

Дубль шесть дает право на удвоение хода (четыре раза по шесть), прочие дубли не удваиваются. После выбрасывания дубля игрок повторяет бросок, пока на костях не выпадут разные очки.

Шашки, белые и черные, передвигаются по доске против хода часовой стрелки до тех пор, пока все шашки одного из игроков не будут сбиты.

Когда на доске у одного из игроков останется по-следняя шашка, правила для него изменяются. Этот игрок должен завести свою шашку в ближайший угол доски (линии 1, 6, 7, 12, XII, VII, VI или I). Из этого угла шашка передвигается только при выбрасы-вании очков один или шесть (дубли один и шесть дают право на два хода как обычный дубль). При выбрасы-вании единицы шашка передвигается в ближайший угол, при выбрасывании шестерки — через угол. Сбить эту шашку можно только в углу, если она не стоит при этом между шашками противника. Например, нельзя сбить шашку на линии 1, если шашки противника рас-положены на линиях I и 2.

ПАХИСИ

В Англии эта игра известна как «Людो». В Индии в нее играют уже более тысячи лет. Она широко разошлась по всему свету, попав в Америку, предположительно, через Сибирь и Аляску.

Ниже приводится отечественный вариант игры, в котором используются обычная шахматная доска (а не специальная, как того требуют правила) и традиционные правила.

Играют от двух до четырех человек. Каждый из них имеет четыре шашки своего цвета. Буквой «Д» обозначены конечные поля, куда каждый игрок должен завести свои шашки, совершив полный круг по доске (заштрихованные поля по диагонали к центру доски на рис. 25).

Перед домом игрока находится стартовое поле (первое поле против часовой стрелки), куда выставляются шашки игрока, находящиеся вне доски (не вступившие в игру или сбитые), чтобы принять участие в игре.

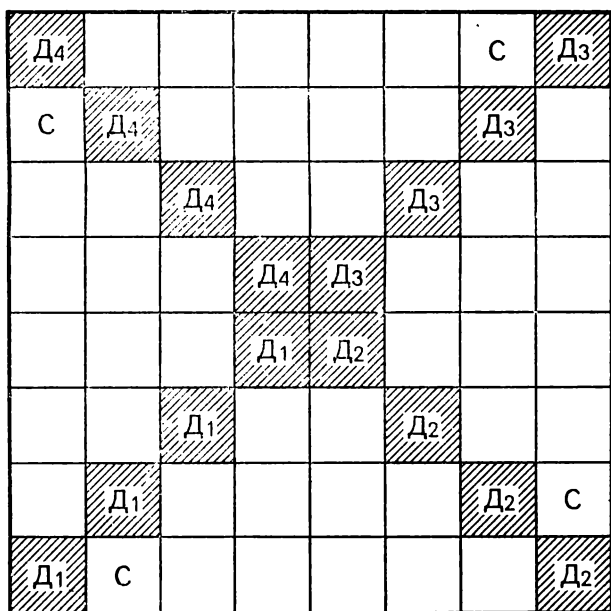


Рис. 25. Пахиси

Каждый игрок выбирает себе шашки одного цвета, которым соответствует определенный дом. Право первого хода получает тот, кто при жеребьевке выбросит большее количество очков. Дальнейшие ходы делают игроки по очереди против хода часовой стрелки (Д4—Д3—Д2—Д1). Шашка выставляется на стартовое поле только при выпадении шести очков. Шесть очков дают также право на дополнительный бросок до тех пор, пока не выпадет меньшее количество очков. Это право сохраняется независимо от того, использованы ли эти шесть очков для хода одной из шашек или для того, чтобы выставить свою шашку на стартовое поле.

Каждый заходящий бросает кость и одну из своих шашек продвигает на выпавшее число очков от стартового поля в направлении против часовой стрелки. По дороге можно перескакивать через свои шашки и шашки других игроков.

В классическом пахиси нельзя ставить две шашки одного цвета на одно поле. В описываемом варианте это делать разрешается. Если шашка попадает на поле, занятое шашкой другого цвета, последняя считается сбитой и начинает свой путь заново. Чтобы выставить ее на стартовое поле, необходимо выбросить шесть очков. Игрок, сбивший шашку одного из партнеров, получает право на дополнительный бросок кости и ход.

Шашка, обошедшая всю доску, входит в свой дом тоже по количеству выпавших очков. В игре она более не участвует, но может передвигаться внутри дома в пределах четырех его полей.

Если часть шашек заведена в дом, а игрок выбросил очки, которые не может использовать в свой ход, он пропускает его. Выигрывает игрок, первым расположивший шашки в своем доме.

Игра может вестись на очки, на фишки и на деньги. Для этого в банк вносится первоначальная ставка, и в процессе игры за каждую сбитую шашку пострадавший игрок вносит условленный штраф в банк, который в конце игры достается выигравшему.

ГО

Игра, родившаяся в Китае в 2300—2500 годах до нашей эры, получила название «Го» в Японии в VIII веке нашей эры. В Европу она попала в конце XIX века. Сейчас любители этой древней игры есть во всех стра-

камней, которые при этом должны окружить и сбить камни противника.

Цепочки образуются установкой камней на соседних пересечениях по горизонтали и вертикали (не по диагонали). Два камня, составляющих элементарное звено такой цепочки, соединены друг с другом горизонтальной или вертикальной чертой. Число камней в цепочке не ограничивается.

Для каждого камня или цепочки существует понятие «дамэ», то есть свободы. Камень имеет свободу, если хотя бы один соседний пункт пересечения линий свободен.

У свободного камня может быть от четырех до одного «дамэ». На рис. 26 камень t19 имеет два «дамэ», камень l19 — три, а f16 — четыре. Белый камень i9 имеет одно «дамэ» благодаря соседству черных камней. Камень g3 имеет два «дамэ», два других заняты камнями противника.

Цепочка из черных камней a9, b9—b13, a13 имеет 12 «дамэ». Отдельные камни или группы камней могут быть безвозвратно отрезаны друг от друга камнями противника (окружены). Если какой-нибудь камень или группа камней будет целиком окружена камнями противника так, что не будет иметь ни одного «дамэ», то эти камни считаются убитыми. Их снимают с доски, они становятся собственностью того, кто их сбил, и используются при окончательном расчете.

Разберем несколько типичных ситуаций, изображенных на рисунке. Если поставить черный камень на пункт k9, то белый камень на пункте i9 считается сбитым, так как не имеет «дамэ». Единственный свободный пункт теперь занят противником. То, что черный камень ставили на позицию, где у него не было ни одного «дамэ», объясняется правилами игры: преимуществом атакующего.

После снятия атакованного белого камня черный камень на пункте k9 приобретает одно «дамэ». Нельзя делать самоубийственные ходы. Например, если пойти белым камнем на пункт t5, не имея «дамэ» и не освободив себе для «дамэ» — пункт от черного камня, то белый камень подлежит снятию. Следовательно, можно ставить камень на пункт, окруженный противником, если при этом ходе снимается один или несколько камней противника, обеспечивая «дамэ» вашему камню.

Отдельные камни и цепочки, находящиеся под угро-

зой окружения, лучше защищены, если их связывать в более длинные цепочки, увеличивая количество «дамэ».

Камни, соединенные цепочкой, образуют на доске замкнутое пространство, когда цепочка соединяется концами либо когда цепочка своими концами примыкает к краю или краям доски и отделяет часть ее пространства. Такая замкнутая цепочка имеет «дамэ», расположенные как внутри цепочки, так и снаружи ее. Внутреннее пространство, окруженное камнями одного цвета, называется «глаз». Он может быть любого размера, от одного свободного пункта и больше.

Примером такого «глаза» на рисунке будет поле внутри цепочки a9—b9—b13—a13, которое содержит три свободных пункта внутри.

Группу противника можно атаковать, устанавливая свои камни в «глаз» атакуемого, если там будут свободные «дамэ» либо если при этом вы сбиваете камни противника или всю группу, лишая его «дамэ» извне и изнутри.

Цепочка a9—b9—b13—a13 с тремя пунктами внутри «глаза» имеет три «дамэ» внутри и достаточно много снаружи, но окружение почти замкнуто — еще пара камней, и круг закроется.

С центром доски и другими черными цепочками связаться уже не удастся. В итоге осады у черных останутся для «дамэ» только трехпунктовый «глаз» внутри цепочки. Но белые, завершив окружение, могут поставить камень на a11. Черные еще сохраняют «дамэ» — два оставшихся пункта (они же — общие «дамэ» для белого камня). Положение изменится, если белые поставят камень на a10 — из «дамэ» черных остается только пункт a12. Создается ситуация, именуемая «атарии» (по-японски — «берегись»), когда для уничтожения противника достаточно одного хода, в данном случае белыми на a12. Вырваться из «атарии» можно, соединив угрожаемую цепочку с другой, или построив ее так, чтобы обеспечить дополнительные «дамэ», либо уничтожив один или несколько из камней окружения, обеспечив дополнительные «дамэ» для окруженной группы. В данном случае такие варианты неосуществимы, и ход белых на a12 сбивает всю группу черных.

Чтобы избежать гибели, черным можно сделать предупредительный ход, поставив камень на a12, у них при этом останется только два «дамэ», зато группа станет «живой» — так называется замкнутая цепочка, имею-

щая два «глаза» или более. Размеры «глаз» не играют никакой роли, поскольку существует теоретическая возможность свести их к однопунктовым. При этом, как видно из приведенного примера, атака белых на a10 или a12 исключается — это самоубийственный ход, потому что атакуемая цепочка имеет в запасе одно «дамэ» — другой, незанятый «глаз».

Замкнутая цепочка, для которой в силу размеров «глаза» (менее трех пунктов) либо по другим причинам не удастся построить второй «глаз», заранее обречена при атаке и называется «мертвой». Строить свои цепочки внутри зоны противника стоит только в том случае, если внутри нее можно создать группу с двумя «глазами» или сбить камни противника, окружающие зону. Если же это невозможно, ваши камни станут пленными, и напрасными окажутся любые попытки спасти такую группу с одним «глазом». Пленными считаются камни «мертвой» группы, окруженные камнями «живой» группы противника. Практика игры «Го» нацелена на то, чтобы комбинации камней, из которых можно образовать цепочки и группы, сделать неуязвимыми для атак и одновременно препятствовать противнику в осуществлении его аналогичных целей.

Несмотря на большие размеры доски, расположенные на противоположных ее концах позиции игроков в результате многоходовых комбинаций могут соединиться и принести победу либо, оказавшись разделенными, погибнуть.

В «Го» постоянно присутствуют две игровые ситуации — «секи» и «ко».

«Секи» — это ничейная тактическая позиция, которая возникает, когда две группы камней разного цвета имеют только общие «дамэ» либо дополнительно к общим «дамэ» еще по одной точке свободы в виде «глаза» или ложного «глаза» (пункт a1 для черных камней a2 и b1). В левом нижнем углу доски находится группа белых, имеющая два «глаза» и полностью окруженная черными («секи-1»). Внутри группы белых размещены два черных камня a2 и b1, имеющие общее «дамэ» с белыми — b2 и ложный «глаз» — a1. Если черные поставят камень на b2, а потом на d1, они могут теоретически убить всю группу белых — у тех не останется ни одного «дамэ». Но это только теоретическая возможность, поскольку после атаки черных на b2 белые могут убить три черных камня ходом на a1, сохранив этим

всю белую группу и два «глаза». Поэтому черные не могут атаковать белую группу невзирая на свой десант а2 и b1. Но и белые не могут атаковать камни а2 и b1: ход на а1 запрещен как самоубийственный, для успешной атаки белым надо вначале занять b2, затем а1. Но когда белые займут b2, черные ходом d1 убьют всю белую группу. В такой ситуации ни те, ни другие атаковать не будут — «секи» останется до окончательного расчета и пункты а1, b2 и d1 не примут участия в этом расчете. Не принимают участия в этом расчете все прочие нейтральные пункты, находящиеся между позициями белых и черных, в которые ходить нет смысла ни одному из партнеров, так как такой ход не приносит очков и ничем не угрожает противнику.

В левом верхнем углу доски изображена ничейная позиция «секи-2». Четыре черных камня, расположенных во внутренней зоне группы белых, неуязвимы — погибает тот, кто первым атакует, поэтому никто атаковать не будет.

На доске находится вторая типовая ситуация — «ко». Для случая «ко-1» черные ходом k9 сбивают белый камень i9 (первенство атаки) и в свою очередь могут быть сбиты ходом белых на i9 — тоже по праву первенства атаки, и так до бесконечности. Поэтому в игре существует правило: в ситуации «ко» нельзя отыгрывать свой сбитый камень следующим ходом. Можно сделать это только через ход, а следующий ход реализовать в другом месте доски.

Такая потеря темпа дает возможность ликвидировать ситуацию «ко». В случае «ко-1» белые не могут взять реванш и делают ход в другом месте, наступает очередь ходить черным. Если и они сделают ход в другом месте, белые могут поставить камень на i9 и сбить черный камень на k9. Но черные вместо того, чтобы реализовать ход в другом районе доски, могут на i9 поставить свой камень, ликвидировав ситуацию «ко» и образовав компактную группу. Случай возможный, но не обязательный, поскольку в игре бывает тактически выгодней сохранять угрозу «ко», одновременно действуя в других районах.

Ситуация «ко» распространяется исключительно на случаи взаимного уничтожения только одного камня. Сходная ситуация на рис. 26 (это ситуация, условно обозначенная «ко-2»), где уничтожаются два белых камня ходом черных на i14, не будет создавать «ко», несмотря

на то что следующим ходом белых на h14 атакующий черпый камень может быть сбит: черные не смогут взять реванш без подготовительного хода на g14. Тогда создается ситуация «ко», но белые имеют право хода (раз темп потерян) и могут просто занять поле i14.

В игре нередко встречаются положения, когда от разрешения ситуации «ко» зависит судьба одной или нескольких групп: на позиции в правом нижнем углу доски белые еще не образовали цепочку, для этого не хватает минимум двух камней на q1 и s3. Расположенная рядом группа черных (цепочка t9—s9—s13—t13) окружена белыми и для обеспечения неуязвимости нуждается в ходе t11 или t12, чтобы из одного «глаза» сделать два. Такая неопределенная позиция может развиваться следующим образом.

Черные ходом s3 сбивают камень s4, белые не могут взять реванш («ко») и атакуют на t11. Если теперь черные ходом на g2 сбивают g3, белые уже не смогут защищаться в углу и все погибнет. Но, рассчитывая на пару ходов вперед, они после хода черных на g2 не будут защищать свою группу в углу, а поставят еще один камень на t12, что в перспективе приведет к гибели всей цепочки черных, поскольку построить второй «глаз» для защиты цепочки они уже не в состоянии. Группа станет «мертвой», и выигрыш в углу не компенсирует проигрыш. Поэтому черные не будут убивать камень g3, а сделают ход t12, чтобы создать второй «глаз» и обеспечить неуязвимость цепочки, то есть потеряют темп в угловой позиции, где белые смогут организовать оборону ходом s4. Они бьют этим черный камень, черные не могут взять реванш из-за «ко», и белые, заняв их место, начинают создавать цепочку.

В процессе игры, выставляя на доску камень за камнем, создавая цепочки и группы, отгораживая зоны и обеспечивая неуязвимость своих построений, противники делят всю доску на зону белых и черных и область нейтральных пунктов, операции на которых уже ничего ни одному партнеру не принесут. Игра прекращается, и производится подсчет. Общая сумма очков определяется с учетом:

числа свободных пунктов, находящихся внутри всех зон, выгороженных камнями одного цвета (включая освободившиеся после снятия пленных камней противника в зоне; пленные камни снимают с доски после окончания игры);

числа сбитых и спятых с доски камней противника в процессе игры;

числа пленных камней противника, оказавшихся внутри зон данного партнера (например камни a2 и b1, сохранившиеся внутри зоны белых в силу ничейной ситуации «секи»).

Двузначная разница в очках говорит о разности в классах игры. Правила игры го обязывают выравнять шансы специфичным для нее способом, давая фору проигравшему: за каждые 10 проигранных очков проигравший получает право поставить перед началом следующей партии один камень в одно из заранее установленных на доске мест. Если проигрыш менее 10 очков, проигравший начинает первым, играет черными, и белые не получают при этом «коми». «Коми» — это своеобразная компенсация за право первого хода, получаемая белыми при игре без «гандикапа»: 5 очков передаются белым до игры в виде камней и 0,5 очка передается условно, чтобы исключить ничейный результат в игре.

Когда разница в очках составляет 10—19, проигравший начинает следующую партию с заранее выставленным камнем на d16, а когда разница 20—29, он начинает партию с камнями на d16 и q16. То есть после первого хода черных на доске будут три черных камня и ни одного белого. Таким образом слабый игрок начинает партию с «гандикапом», выставляя камни последовательно на пункты d16, q16, q4, d4, k16, q10, k4, d10, k10. После нескольких сыгранных партий «гандикап» устанавливается на таком уровне, что более опытный игрок играет в полную силу и достаточно осторожно.

Для тренировок, а также при ограниченном времени для игры рекомендуется использовать уменьшенную доску — 13×13 или даже 11×11. Отечественной промышленностью выпускается набор для игры в го на доске 13×13 с основными правилами игры и разбором типовых ситуаций.

Желающим глубоко постичь сущность и приемы этой увлекательной игры рекомендуем прочитать два тома выпущенной в Токио на русском языке в 1974 году книги «Самая пленительная в мире игра».

IX. МОНОПОЛИЯ

В этой экономической игре могут участвовать от двух до восьми человек. Оптимальное число игроков — четыре.

Для игры требуются:

игровое поле, разделенное на определенные клетки, означающие улицы, компании, железные дороги и другие объекты;

две игральные кости со значениями граней 1, 2, 3, 4, 5, 6 и суммой противоположных граней, равной семи; восемь разных фишек, соответствующих числу участников игры;

две колоды карточек «Шанс» и «Общественный Фонд» (1, 5, 10, 100 и 500);

88 домов и 22 отеля (можно использовать детали детских конструкторов);

банковские билеты разного достоинства — 1, 5, 10, 100 и 500 рублей (можно и в свободно конвертируемой валюте, если играющие хотят почувствовать себя представителями иностранного капитала): 1 рубль (1 доллар) — 50 штук, 5 рублей — 40, 10 рублей — 60, 50 рублей — 30, 100 рублей — 50, 500 рублей — 30 штук;

акции 22 улиц, четырех железных дорог, электрической и водопроводной компаний.

На каждой *акции улиц* нанесен цветной или рисованный идентификатор (отличительный знак), соответствующий определенной клетке игрового поля. Далее — название улицы, ниже — плата за пользование этой улицей (слева — условия пользования, справа — цена в рублях или долларах).

Применим следующие обозначения:

1 — улица без домов;

2 — с одним домом;

3 — с двумя домами;

4 — с тремя домами;

5 — с четырьмя домами;

6 — с отелем;

7 — закладная стоимость;

8 — выкупная цена.

На обратной стороне акции — название улицы, цветной идентификатор, надпись «Улица заложена» и ниже — выкупная цена.

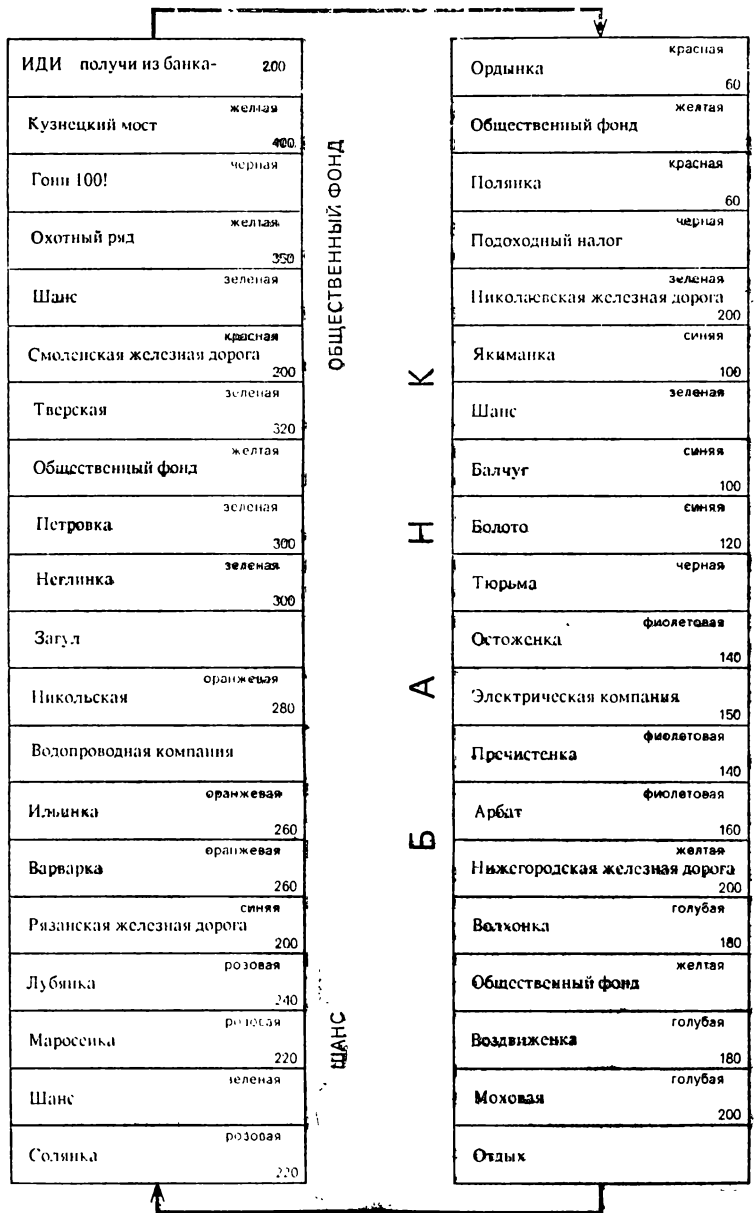


Рис. 27, Монополия

Далее приводятся конкретные цены услуг за пользование соответствующей улицей.

Тверская (зеленая)

1	—	28
2	—	150
3	—	450
4	—	1 000
5	—	1 200
6	—	1 400
7	—	160
8	—	176

Петровка (зеленая)

1	—	26
2	—	130
3	—	390
4	—	900
5	—	1 100
6	—	1 276
7	—	150
8	—	165

Неглинная (зеленая)

1	—	26
2	—	130
3	—	390
4	—	900
5	—	1 100
6	—	1 276
7	—	150
8	—	165

Ордынка (красная)

1	—	2
2	—	10
3	—	30
4	—	90
5	—	160
6	—	250
7	—	30
8	—	33

Полянка (красная)

1	—	4
2	—	20
3	—	60
4	—	180
5	—	320
6	—	450
7	—	30
8	—	33

Якиманка (синяя)

1	—	6
2	—	30
3	—	90
4	—	270
5	—	400
6	—	550
7	—	50
8	—	55

Болото (синяя)

1	—	8
2	—	40
3	—	100
4	—	300
5	—	450
6	—	600
7	—	60
8	—	66

Балчуг (синяя)

1	—	6
2	—	30
3	—	90
4	—	270
5	—	400
6	—	550
7	—	50
8	—	55

Лубянка (розовая)

1	—	20
2	—	100
3	—	300
4	—	750
5	—	926
6	—	1 100
7	—	120
8	—	132

Маросейка (розовая)

1	—	18
2	—	90
3	—	250
4	—	700
5	—	876
6	—	1 050
7	—	110
8	—	121

Солянка (розовая)

1	—	18
2	—	90
3	—	250
4	—	700
5	—	876
6	—	1 050
7	—	110
8	—	121

**Никольская
(оранжевая)**

1	—	24
2	—	120
3	—	360
4	—	850
5	—	1 026
6	—	1 200
7	—	140
8	—	154

**Ильинка
(оранжевая)**

1	—	22
2	—	110
3	—	330
4	—	800
5	—	976
6	—	1 150
7	—	130
8	—	143

**Варварка
(оранжевая)**

1	—	22
2	—	110
3	—	330
4	—	800
5	—	976
6	—	1 150
7	—	230
8	—	143

**Пречистенка
(фиолетовая)**

1	—	10
2	—	50
3	—	150
4	—	450
5	—	626
6	—	726
7	—	70
8	—	76

**Остоженка
(фиолетовая)**

1	—	10
2	—	50
3	—	150
4	—	450
5	—	626
6	—	726
7	—	70
8	—	76

Арбат (фиолетовая)

1	—	12
2	—	60
3	—	180
4	—	500
5	—	700
6	—	900
7	—	80
8	—	88

**Воздвиженка
(голубая)**

1	—	14
2	—	70
3	—	200
4	—	550
5	—	750
6	—	950
7	—	90
8	—	99

Волхонка (голубая)

1	—	14
2	—	70
3	—	200
4	—	550
5	—	750
6	—	950
7	—	90
8	—	99

Моховая (голубая)

1	—	16
2	—	80
3	—	220
4	—	600
5	—	800
6	—	1 000
7	—	100
8	—	110

**Охотный ряд
(желтая)**

1	—	36
2	—	176
3	—	500
4	—	1 100
5	—	1 300
6	—	1 500
7	—	175
8	—	193

**Кузнецкий мост
(желтая)**

1	—	50
2	—	200
3	—	600
4	—	1 400
5	—	1 700
6	—	2 000
7	—	200
8	—	220

На каждой акции железных дорог указано название дороги, цветной идентификатор, условия пользования (слева) и цена (справа):

Плата за пользование железной дорогой — 25 руб.

Если владелец имеет две железные дороги — 50 руб.

Если владелец имеет три железные дороги — 100 руб.

Если владелец имеет четыре железные дороги — 200 руб.

Закладная стоимость железной дороги — 100 руб.

На обратной стороне акции — название железной дороги, цветной идентификатор, надпись «Дорога заложена», ниже — выкупная цена 110 руб.

Названия дорог: Нижегородская (желтая), Николаевская (зеленая), Смоленская (красная), Рязанская (синяя).

На каждой акции компаний дается название «Электрическая компания», «Водопроводная компания», цветной идентификатор. Плата за пользование электрической компанией равна десятикратной сумме очков, выпавших на костях, а если владелец имеет и водопроводную компанию, плата возрастает вдвое.

Закладная стоимость компании — 75 руб.

На обратной стороне акции — название компании, цветной идентификатор, надпись «Компания заложена» и ниже — выкупная цена 83 руб.

Карточки «Шанс»

1. Вы бежали из тюрьмы (карточку можно держать на руках или продать).
2. Вернитесь на Ордынку.
3. Вам чертовски везет на бегах. Получите 200.
4. Вы выиграли первый приз на конкурсе красоты. Получите 200.
5. Следуйте на «Иди» и получите 200.
6. Поздравляем с вступлением в брак! За объявление 20.
7. Ваш костюм испачкан — стоимость химчистки 10.
8. Побывайте на Лубянке, но никому не говорите. Если проходите «Иди», получите 200.
9. Верните долг соседу слева — 50.
10. Вас обвинили в краже. Ваша непричастность доказана, но это стоило 30.
11. Наконец-то вы нашли свою потерянную сберкнижку — 300.
12. Вас ждут на Остоженке. Если проходите «Иди», получите 200.
13. Поздравляем вас с днем рождения! Каждый с удовольствием делает вам подарок — 50.
14. Вам на голову упал кирпич. Заплатите за услуги доктора 50.
15. Благодаря взятке в 200 высшую меру наказания заменили тюрьмой.
16. Посетите ночные заведения на Кузнецком мосту.
17. Вам следует воспользоваться услугами Смоленской железной дороги. Если проходите «Иди», получите 200.

18. Вы неосторожно ездите на машине. Помятая крыша требует ремонта — 75.

19. Вы выиграли по лотерее 15, но на радостях прокутили с друзьями 50.

20. Предприятие премировало вас поездкой вокруг Европы, за это время вы пропустили три хода.

21. Не переходите улицу на красный свет — штраф 5.

22. Вы прекрасно играете в покер. Выиграли 100.

23. Подайте калеке 3.

24. Опытный вор за 250 выкрал интересующую вас карточку в банке.

25. Подделав документы, вам удалось освободиться от налогов на три круга.

26. Заплатите штраф за превышение скорости 15.

27. Хулиганы, встретившие вас, оскорбили действием, но не успели отнять деньги.

28. Во время сильной грозы у вас сгорел дом.

29. Землетрясением на одной из ваших улиц разрушены все дома.

30. Конкуренты любезно предоставляют вам право на два внеочередных хода.

31. Вы нашли на улице кошелек, в нем 35.

32. Вы получили на работе премию 250, но по дороге у вас ее украли и прихватили еще 25.

Карточки «Общественный Фонд»

1. Успешное ведение дел принесло вам 20% прибыли от наличного капитала.

2. Вы пожертвовали в Фонд лиги защиты народов Зимбабве 200.

3. Директор банка оказался вашим другом. Вы освобождаетесь от очередного вклада в банк (карточку можно держать на руках или продать).

4. Скорее спешите получить наследство — дом.

5. Вы нашли на улице лотерейный билет и выиграли 80.

6. Подошел срок выплат за кооперативную квартиру — 150.

7. Вы повысили зарплату служащим своих компаний — 250.

8. Директор банка на два круга заморозил все выплаты из банка.

9. Ваша полусумасшедшая дальняя родственница оставила вам наследство в 400, которое по условиям завещания будет вашим, если вы попадете в «тюрьму».

10. Уплатите страховку за автомобиль — 40.
11. Уплатите налог за садовый участок — 20.
12. Нотариус лично извещает вас о том, что вы получили наследство в 600, чаевые обойдутся в 25.
13. Вы выиграли по 3%-ному займу — 250.
14. Банк выдаст на ремонт ваших строений: на каждый дом — 25, на отель — 100.
15. Получите пособие по безработице — 50.
16. Вы можете продать банку по номиналу ваши улицы, компании, железные дороги (в том числе и заложенные).
17. Банк выплачивает дивиденд — 50.
18. Получите 150 от продажи недвижимого имущества.
19. За ремонт строений внесите в банк: за каждый дом — 40, за отель — 115.
20. Внесите в банк плату за школьное обучение — 15.
21. Заплатите 10 или тяните карточку «Шанс».
22. Банк благодарит вас за ваш вклад на благотворительные цели — 100.

Перед началом игры разложите карточки «Общественный Фонд» и «Шанс» в соответствующем месте игрового поля. В середине поля разложите все номиналы банковских билетов, символизирующих банк. Поставьте на клеточку «Иди» отличительные фишки участников игры. Раздайте всем участникам банковские билеты по 2 000—2 500 рублей каждому.

Правила игры

Первоначально акции всех улиц, железных дорог, компаний принадлежат банку. Игра ведется выбрасыванием пары игральные костей. Перед началом фишки всех игроков игры стоят на поле «Иди». Начинаящий игру определяется по максимальной сумме очков, вышедших после одного броска.

Ходят по очереди с начинающего. После очередного хода игрок передвигает свою фишку в направлении, указанном стрелкой, на столько клеток, сколько очков в сумме выпало на костях, не считая клетки, на которой стояла фишка. При попадании фишки на свободную улицу, железную дорогу, компанию выполняющий ход игрок может приобрести их у банка по цене, указанной на игровом поле. Один из игроков по общему согласию может по совместительству выполнять обязанности банкира. Купив улицу, игрок может начинать строительство

домов и отелей на ней. Стоимость одного дома при покупке по направлению игры между клетками поля: «Иди» — «Тюрьма» 50, «Тюрьма» — «Отдых» 100, «Отдых» — «Загул» 150 и «Загул» — «Иди» 200.

Покупка пятого дома на улице означает постройку отеля. Если игрок не приобрел все улицы одного цвета, плата за пользование ими уменьшается вдвое по сравнению со значениями имеющихся акций. При попадании фишки на купленную другим игроком улицу, железную дорогу или компанию выполняющий ход игрок платит владельцу их плату, указанную в соответствующей акции.

При выпадении двух одинаковых значений на костях — дубля игрок имеет право на внеочередной ход, при выпадении второго дубля — также, а при выпадении третьего дубля его фишка отправляется в «тюрьму» (право на внеочередной ход ликвидируется).

Выход из «тюрьмы» осуществляется так: перед очередным ходом игрок платит банку штраф 50 или ждет выпадения дубля. Если он не выпадет в третий раз, игрок автоматически освобождается от «тюрьмы».

Пока фишка игрока находится в «тюрьме», его недвижимость дохода не приносит. При попадании фишки на клетку «Отдых» игрок получает доход от своей недвижимости. При попадании на клетку «Загул» — карты, женщины, вино — фишка игрока отправляется в «тюрьму» (куда же еще это может привести?!).

При попадании на клетку «Иди» или при прохождении через нее банк выдает 200, если не было исключаяющей это ситуации. При попадании на клетки «Шанс» или «Общественный Фонд» игрок берет верхнюю карточку соответствующего названия, выполняет указанное в ней, а карточку кладет в любое место колоды.

После выполнения своего хода каждый игрок может запросить «коммерческую паузу», во время которой можно производить любые коммерческие операции по обоюдному согласию. Недвижимость можно закладывать в банк, получая от него залладную цену, указанную в соответствующей акции, и переворачивая акцию на другую сторону. Залложенная недвижимость дохода не приносит. Улицу можно закладывать в банк, если на ней нет домов. В случае необходимости дома можно заложить в банк за половину их стоимости. Если недвижимость заложена, ее можно выкупить, заплатив банку выкуп-

ную цену и перевернув соответствующую акцию на другую сторону.

Когда у игрока не осталось наличных денег для выплаты долга, он обязан заложить в банк дома, улицы, компании. Получив за свою недвижимость деньги из банка, он рассчитывается с выигравшим у него игроком.

Если игрок разорился и ему нечем платить, его заложенную недвижимость можно продать тому, кто его разорил, или передать в счет погашения долга. При невозможности платить по своим коммерческим расходам фишка этого игрока снимается с игрового поля. Остальные продолжают игру.

Выигрывает скупивший большую часть недвижимости разорившихся игроков — монополист.

СОДЕРЖАНИЕ

ИГРЫ УКРАШАЮТ НАШУ ЖИЗНЬ . . .	3
I. КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ	14
Словарь карточных терминов . .	15
Неазартные игры	22
Преферанс	22
Винт	32
Вист	47
Бридж	52
Скат	57
Кинг	61
Карточное домино — фантан	63
Поливьяк	64
Кинг с джокерами	64
Кинг — домино	65
Кинг с торговлей	65
Омнибус	66
Черная Мария	66
Метаморфоза	66
Варьете	68
Квинтет	70
Ремик джин	71
Ремик Оклахома	73
Ремик пятьсот	74
Ремик бридж	74
Кункен	75
Канаста	77
Самба	81
Комбо	81
Можно?	82
Пикет	84
Крибедж	86
Безик	89
Безик на двоих на две колоды	91
Безик втроем и вчетвером	92

Безик бескозырный	92
Шестьдесят шесть	92
Шестьдесят шесть для трех человек . . .	93
Тысяча	93
Тысяча с торговлей	94
Тысяча с торговлей для трех игроков . . .	94
Мушка	95
Мушка-лентюрлю	96
Рамс	97

Азартные игры	99
Двадцать одно, или «очко»	99
Баккара	100
Макао	102
Тринадцать	102

II. ПАСЬЯНСЫ 103

С л о в а р ь п а с ь я н с н ы х т е р м и н о в . 104

Пасьянсы для двоих с двумя полными колода- ми карт	104
Обыкновенный двойной пасьянс	104
Симпатия	105
Гарибальдийка	106
Леопард	108

Пасьянсы для одного человека с двумя полны- ми колодами карт	110
Екатерина Великая	110
Бриллиант	111
Судебная волокита	112
Дамы кувырком	113
Блондинка и брюнетка	114
Новый Пифагор	115
Восьмерка	117
Путешественники	117
Павлиний хвост	118
Ковер	119
Мельница	120
Лев и солнце	120
Часы	121
Направо и налево	121
Волшебное кольцо	121
Упрямая	122

Радуга	122
Бессменный магазин	123
Желание	124
Тайна	124
Великая тайна	126
Наполеон	126
Святая Елена	127
Парад	128
Блокада	128
Робин	129

Пасьянсы для одного человека с одной полной колодой карт 130

Малое пианино	130
Тройки	132
Девяносто один	132
Демон	134
Монте-Карло	136
Король Альберт	136
Меттерних	137
Кадриль	137
Паганини	139
Вечный жид (вечный странник)	139
Огород	140
Сэр Томми	140
Трилистник	142
Фундамент	142
Лабиринт	142
Сложение	144
Головоломка	145
С квартиры на квартиру	146
32 карты	146
Лекарство от скуки	147

Пасьянсы для одного человека с одной неполной колодой карт 147

Калейдоскоп	147
От нечего делать	148
Гарем	148
Восемь мудрецов	148
Эгоист	149
Черви, черви, черви	149
Марьяж гадальщицы	150
Ворожба	151

III. УЛЫБКА АВГУРА, ИЛИ ПРИКЛАДНАЯ ФУТУРОЛОГИЯ 152

Гадание с помощью пшепичного зерна	152
Что было, что будет, чем сердце успокоится?	155
Кармен	161
Предсказания с гадальными картами	162

IV. ИГРЫ ДЛЯ РОДИТЕЛЕЙ С ДЕТЬМИ . 168

Игры в карты	168
Карточная лотерея	168
Копилка	169
Лотерея — лото	170
Шиф, шюф и шум	171
Макао	172
Мау-мау (чешский «дурак»)	174
Ап энд даун (вверх-вниз)	174
Поддавки	175
Свои козыри	175
Цыганка	176
Короли	177
Игры с фишками, монетами, спичками	178
Кейлс	178
Мариенбад	178
Ним	179
Тактик	179
Кубо	180
Морской бой	180
Залп	181
Комбинированный морской бой	181
Вышивка	182

V. ФОКУСЫ 182

Фокусы с картами	183
Угадывание карты в квадрате	183
Угадывание четырех карт в квадрате	183
Угадывание задуманной карты	184
Угадывание карт с помощником	184
Угадывание карт из кучек	184
Угадывание переложённых карт	185

Фокусы с игральными костями	186
Угадывание суммы	186
Отгадывание вынавшего числа очков	186
 Фокусы и домино	187
Предсказание	187
Угадывание перемещений	187
 VI. ДОМИНО	188
Словарь	188
Традиционное домино	189
Блиц	190
Севастополь	192
Матадор	192
Маггинс	193
Втемную	194
Берген	194
Пятерное домино	195
Тройное домино	195
Сорок два	196
Бинго	197
Крибедж	199
 VII. ШАШКИ	200
Традиционный вариант	200
Диагональные шашки	202
Американские шашки	202
Поддавки	203
Турецкие шашки	203
Го-бан	204
Отелло (реверс)	204
Квадратура	207
 VIII. ИГРЫ В КОСТИ И НА ДОСКЕ С КО- СТЯМИ	208
Покер I	208
Покер II (второй вариант)	211
Триктрак	212
Жакет	214
Голландский триктрак	214
Матадор	214
Змей	214

Русский триктрак	215
Турецкий триктрак	215
Погоня	215
Пахиси	216
Го	217
 IX. МОНОПОЛИЯ	 225

**Станислав Михайлович Тарасов,
Станислав Павлович Попов**

ИГРЫ ДЛЯ ВСЕХ: АЗАРТНЫЕ И НЕАЗАРТНЫЕ

Зав. редакцией *Г. Ф. Скуратова*
 Редактор *Л. К. Лузгина*
 Мл. редактор *Н. Г. Атарбекова*
 Художник *В. И. Харламов*
 Художественный редактор *А. П. Ерасов*
 Технический редактор *Л. Н. Лялина*
 Корректор *Г. С. Милютина*

ИБ № 3100

**Сдано в набор 04.02.91. Подп. в печать 28.06.91. Формат 84×108¹/₃₂.
 Бумага типогр. № 2. Гарнитура обыкновенная. Печать высокая.
 Усл. печ. л. 12,60+вкл. 0,42. Усл. кр.-отт. 14,70. Уч.-изд. л. 13,53.
 Доп. тир. 200 000 экз. Заказ 82. Цена 5 р. Ордена Трудового
 Красного Знамени ИПО ВКП СССР Профиздат, 101000, Москва,
 ул. Кирова, 13. Типография ИПО ВКП СССР Профиздат,
 109044, Москва, Крутицкий вал, 18.**