

ПОЛНОЕ РУКОВОД СТВО

ПО

КАРТОЧНЫМ ИГРАМ

академия игр и развлечений



свыше 90 игр
на любой вкус,
от азартных
до логических



подборка лучших игр
с подробной
инструкцией для тех,
кто хочет научиться
выигрывать



классические игры:
бридж, покер, рамми;
редкие игры: «Рыжий
пес» и «Осажденный
замок»

УДК 794.4
ББК 77.056
П52

Охраняется законодательством РФ
о защите интеллектуальных прав.
Воспроизведение всей книги или любой ее части
воспрещается без письменного разрешения издателя.
Любые попытки нарушения закона
будут преследоваться в судебном порядке.

Художественное оформление
Е.Ю. Шурлаповой

ISBN 978-5-227-03551-6

First published in Great Britain
in 2001 by Hamlyn, an imprint
Octopus Publishing Group Ltd 2—4
Heron Quays, London E14 4JP
Copyright © Octopus Publishing Group Ltd. 2001
© ЗАО «Издательство Центрполиграф»,
2012
© Перевод на русский язык,
ЗАО «Издательство Центрполиграф»,
2012

Содержание

Введение	7
----------------	---

ИГРЫ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

Все четверки	9
Безик	11
Калифорнийский валет	21
Казино	22
Полковник	25
Комета	27
Криббедж	29
Экарте	34
Восьмерки	37
Прусский вист	39
Джин рамми	41
Свадебный бридж	46
Джо-джотте	47
Клаберджасс	51
Le Truc	54
Пинокль	57
Пикет	59
Русский банк	65
Табланет	68

ИГРЫ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Черная Мэри	72
Калабраселла	74
Убийственный контракт	76
Пять сотен (пятьсот)	77
Ремик 500	81
Валеты	83
Оклахома	85
Ломбер	88
Баранья голова	90
Скат	92
Тауи	100

ИГРЫ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

Аукцион	103
Бридж	104

Бринт	123
Калипсо	124
Канаста	127
Кинч	131
Юкер	137
Черви	139
Пинокль	143
Полиньяк	148
Квинто	149
Вист соло	153
Вист	158

ИГРЫ ДЛЯ ПЯТИ И БОЛЕЕ ИГРОКОВ

Брэг	163
Кункен	165
Сумасшедшие восьмерки	166
Лифт смоук	168
Мушка	169
Наполеон	172
Пан	173
Покер	177
Рамми	183
Шотландский вист	186
Сорок пять	187

ИГРЫ ДЛЯ ВЕЧЕРИНОК

Фан тан	190
Ньюмаркет	193
Би-би!	194
Папа Иоанн	195
Болтовня	197
Рыжий пес	198
Отпад	199
Спинадо	200
Тридцать одно	201

АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Баккара	203
Вслепую	205

Игры для двух игроков

Все четверки

В книге Чарльза Коттона «Полный сборник игр», изданной в 1674 г., все четверки названы «любимой игрой всего Кента». Она стала популярна в США, где обрела новые имена — севен-ап, валет или кувалда.

ЧИСЛО ИГРОКОВ

Все четверки — игра для двух игроков, но в нее могут играть и четверо, о чем будет сказано ниже.

КАРТЫ

В игре используется колода из 52 карт; самая старшая — туз, самая младшая — двойка.

Каждому игроку сдается 6 карт по 3 за раз, тринадцатая карта открывается, определяя козырную масть.

Право сдачи переходит по очереди к каждому игроку.

ИГРА

Выигрывает тот, кто первым наберет 7 очков. Очки считаются следующим образом.

Старший. Игрок, получивший при сдаче самого старшего козыря, зарабатывает 1 очко.

Младший. Игрок, получивший при сдаче самого младшего козыря, зарабатывает 1 очко.

Валет. Игрок, получивший козырного валета (если он в игре), зарабатывает 1 очко.

Игра. Каждый игрок подсчитывает очки за онеры — старшие козыри — в выигранных им взятках: туз стоит 4 очка, король — 3, дама — 2, валет — 1, десятка — 10. Игрок с наибольшей суммой зарабатывает 1 очко. Если у игроков равный счет, очко получает соперник сдатчика.

Очки не подсчитываются до конца партии, но их следует оценивать с самого начала, поскольку они иллюстрируют цель игры.

Соперник сдатчика объявляет, будет ли он оставлять открытого козыря или просить другого. Если он принимает масть открытой карты в качестве козырной, то говорит: «Стой», и игра начинается. Если он отвергает масть открытой карты в качестве козырной, то говорит: «Прошу», и сдатчик должен либо согласиться, либо отказаться от предложения выложить другую козырную масть. Если сдатчик отказывается, то говорит: «Бери». Его соперник засчитывает себе очко в подарок, и игра начинается. Если он соглашается, то говорит: «Сдаю». Он сдает еще 3 карты со-

пернику, 3 себе и открывает следующую карту, определяя новую козырную масть.

Если карта оказывается той же масти, что и карта до этого, сдатчик продолжает сдавать до тех пор, пока не откроется новая масть. В редких, но возможных случаях колода заканчивается, однако другая масть не выпадает; тогда все карты сбрасываются, и тот же игрок начинает новую сдачу. Если открывается валет, сдатчик засчитывает себе очко; если же, когда карты сдаются повторно, открытая карта вновь оказывается валетом, сдатчик засчитывает себе второе очко.

Игра начинается, когда определена козырная масть, и, если на этот момент на руках у каждого игрока больше шести карт, они сбрасывают лишние, оставляя только шесть. Соперник сдатчика делает первый ход. Его противник должен следовать масти — или класть козыря, или выкладывать любую карту. В отличие от большинства игр игрок может крыть козырем, даже если у него есть нужная масть, но не может сбрасывать любую карту, если держит либо нужную масть, либо козыря. Если он совершает ренонс (отказ следовать правилам игры; незаконная игра. — *Ред.*), его противник засчитывает себе очко. Каждый игрок собирает свои взятки, складывая их возле себя картинкой вниз.

Выигравший взятку делает следующий ход, и так продолжается до тех пор, пока не будут разыграны все шесть взяток. После этого игроки смотрят свои взятки и подсчитывают очки за Старшего, Младшего, Валета и Игру.

Эти четыре пункта являются основными и подсчитываются при любой возможности. К примеру, если в игре только один козырь, он считается за 2 очка, поскольку является одновременно и Старшим, и Младшим.

ВСЕ ЧЕТВЕРКИ ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

В эту версию играют четыре игрока, разбившиеся на соперничающие пары.

Принцип игры тот же, что и в игре для двух игроков, за исключением того, что только сдатчик и соперник, сидящий слева от него (старшая рука), смотрят свои карты, чтобы определить козырную масть. Только после них, но не раньше, свои карты смотрят два других игрока, и игра начинается.

Если игрок раскрывает карту, соперник обязан ее отозвать, то есть игрок при первой же возможности должен разыграть ее.

СЕВЕН-АП

Этот вариант оригинальной игры берет свое название от способа подсчета очков.

Оба игрока (или обе стороны, если играют четверо) начинают с семи фишек каждый. Когда игрок (или сторона) засчитывает себе очко, он откладывает фишку; побеждает тот игрок (или сторона), кто первым избавится от своих фишек. Если обе стороны сделают это одновременно, побеждает тот, кто первым сосчитает очки при подсчете Старшего, Младшего, Валета и Игры.

ВСЕ ПЯТЬ

Этот вариант играется до 61 очка. Для удобства счета лучше вести его на доске для кривбеджа.

Принципы здесь те же самые, что и в оригинальной игре; очки засчитываются, если в взытке оказываются следующие козыри: туз — 4 очка,

король — 3 очка, дама — 2 очка, валет — 1 очко, десятка — 10 очков, пятерка — 5 очков.

По окончании партии при подсчете очков в Игре онеры стоят столько же, сколько и в основном варианте, однако игрок, взявший козырную пятерку, засчитывает себе за нее 5 очков.

Безик

Безик, чрезвычайно популярный во Франции, появился в Англии в конце XIX в. Принц Уэльский сам способствовал его распространению прежде, чем взошел на трон. Американцы предпочитают один из вариантов этой игры — пинокль.

ЧИСЛО ИГРОКОВ

В безик играют два игрока, но могут играть трое или четверо, о чем будет написано ниже.

КАРТЫ

В безик играют двумя колодами карт, из которых удаляют шестерки, пятерки, четверки, тройки и двойки; также можно использовать три, четыре, шесть или восемь колод, о чем будет сказано ниже. По старшинству карты располагаются следующим образом: туз, 10, король, дама, валет, 9, 8, 7.

Каждому игроку сдается 8 карт по 3, 2 и 3 за раз. Оставшиеся 48 карт (магазин) кладутся рядом лицевой стороной вниз, верхняя карта открывается рядом с магазином, объ-

явля козырную масть; если это семерка, сдатчик записывает себе 10 очков.

ИГРА

Соперник сдатчика делает первый ход. Как и в большинстве игр, игрок, выигравший взытку, делает первый ход в следующей. Особенностью безика является то, что игрок не обязан следовать масти. Цель игры — заработать очки за объявление определенных карт или их комбинаций. Объявления и очки за них следующие:

двойной безик: две ♠ Д и два ♦ В (или ♣ Д и ♥ В, если пики или бубны являются козырной мастью) — 500;

секвенция козырей:

Т, 10, К, Д, В козырной масти (три либо более карт одной масти, расположенных по старшинству. — *Ред.*) — 250;

любые 4 туза — 100;

любые 4 короля — 80;

любые 4 дамы — 60;

любые 4 валета — 40;

безик: сочетание ♠ Д и ♦ В. Если козырем вышли пики или бубны, то безиком считают ♣ Д и ♥ В — 40;

королевский марьяж: К и Д козырной масти — 40;

простой марьяж: К и Д одной простой масти — 20.

Игрок начисляет себе 10 очков, если держит семерку козырной масти и меняет ее на открытую рядом с магазином карту; также 10 очков начисляются за игру семеркой козырной масти.

Выиграв взятку, игрок может объявить комбинацию, положив на стол соответствующие карты лицевой стороной вверх. Он может сделать столько объявлений, сколько ему надо, однако его комбинации не должны включать в себя одни и те же карты. Если открытые карты образуют больше одной комбинации, игрок должен заявить, какую именно комбинацию он намерен засчитать, и оставить другую до тех пор, пока не выиграет очередную взятку. Карта, которую однажды засчитали, не может быть использована для формирования еще одной такой же комбинации. К примеру, игрок может открыть ♠ К, ♠ Д, ♦ В, засчитать 40 за безик и объявить: «Двадцать следует», имея в виду, что когда он выиграет взятку в следующем раз, то засчитает себе еще 20 очков за простой марьяж ♠ К и ♠ Д. Он не может раскрыть второго ♦ В и засчитать еще один безик с ♠ Д. Заявленные и раскрытые карты остаются у игрока, и он может использовать их в последующих взятках.

Игрок собирает и хранит выигранные им взятки, поскольку в конце игры засчитывает 10 очков за каж-

дого взятого туза и каждую десятку. Их называют бриски.

Когда игроки разыграли взятку, они пополняют руки из магазина (в данном случае рука — это карты, сданные или имеющиеся у любого игрока. — *Ред.*); тот, кто выиграл взятку, берет верхнюю карту, проигравший берет следующую.

Когда магазин закончился, разыгрываются последние восемь взяток, но теперь игра принимает иной характер. Игрок обязан играть в масть и выигрывать взятку, если может. Объявлений комбинаций больше не делается, а целью игрока становится выиграть бриски и последнюю взятку, за которую он получает 10 очков.

Право сдачи переходит к другому игроку и далее по очереди до тех пор, пока один из них не наберет уговоренного числа очков, обычно 2000.

Счет сложно вести карандашом на бумаге. Лучше использовать специальные маркеры для безика, напоминающие часовые циферблаты на тонком картоне.

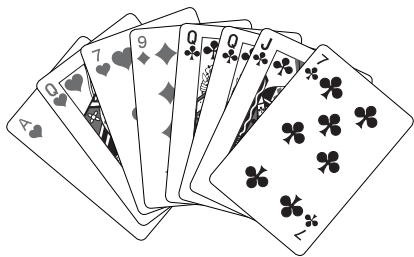
Следующая партия, которую разыгрывают два опытных игрока, иллюстрирует некоторые тонкости хорошей игры.

Юг сдает; сданные руки проиллюстрированы на рисунке.

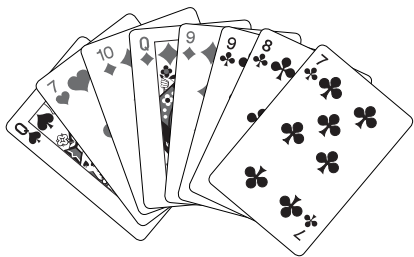
Трефы козыри, поскольку открыта ♣ 10.

Открытая карта важна, поскольку представляет собой часть одной из секвенций, и к тому же она старшая, так как располагается сразу за тузом.

Основной характеристикой руки Севера является то, что у него уже есть две карты секвенции (♣ Д и



Север



Юг

♣ В), козырная семерка, которую можно обменять на ценную десятку, и три дамы, приближающие игрока к объявлению комбинации из четырех дам.

У Юга есть дама безика (♠ Д) и три мелких козыря, включая семерку, но Юг не знает, что у Севера дамы козырной масти и составить секвенцию ему не удастся. Начинает Юг, которому необходимо выиграть взятку, чтобы обменять ♣ 7 на ♣ 10. Неопытный игрок может впасть в искушение пойти с малозначимой карты, такой как ♥ 7, надеясь, что Северу нечего объявлять и он не захочет брать взятку. Однако такой подход свидетельствует о крайне неумелой игре, и Югу лучше идти со старшего козыря, поскольку это вынудит Север использовать карту секвенции, если он решит выиграть взятку и сделать объявление. Итак...

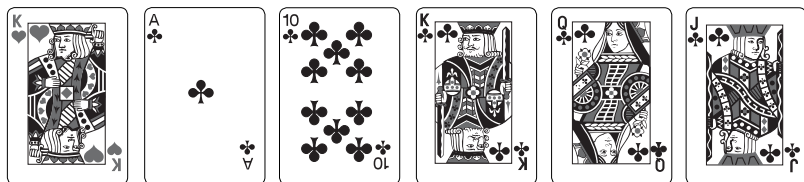
Взятка 1. Юг ходит с ♣ 9. Север, понимающий всю важность открытой карты, выигрывает взятку, сыграв ♣ Д. Это отличный ход, хотя в нем есть и минус, поскольку шансы Севера объявить четыре дамы снижаются, а Юг узнаёт, что у него практически нет шансов на составление секвенции, поскольку Север вряд ли будет играть картами своей

секвенции, если у них не окажется пары. Север меняет ♣ 7 на открытую карту и засчитывает себе 10 очков. Он берет из колоды ♣ К (что дает ему четыре из пяти карт, входящих в секвенцию), а Юг получает ♥ 9.

Взятка 2. Север кладет ♦ 9, Юг — ♥ 7. Север объявляет королевский марьяж и засчитывает себе 40 очков; его общая сумма составляет теперь 50. Север берет из колоды ♥ К, Юг — ♥ Т.

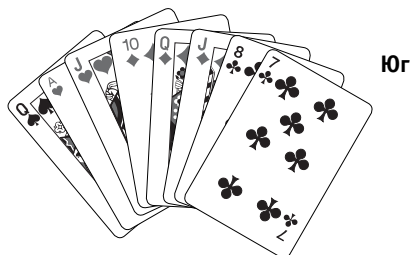
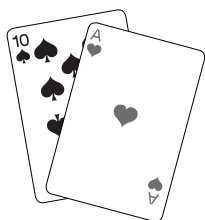
Взятка 3. Север ходит с ♥ 7, Юг кладет ♦ 9. Север объявляет простой марьяж червовой масти и засчитывает себе еще 20 очков, получая в сумме 70. Север берет из колоды ♣ Т, Юг — ♥ В.

Взятка 4. Теперь у Севера есть секвенция, но, чтобы ее объявить, надо выиграть взятку. Необходимо ходить с червей, и он выбирает даму. В данном случае это, без сомнения, лучший вариант. Не стоит начинать с ♥ Т, поскольку, если его покроет козырь, Север лишится бриска; к тому же Север должен беречь четырех королей, а не четырех дам, поскольку, во-первых, они добавят ему 20 очков, а во-вторых, Север уже ходил с дамы, так что его шанс вытянуть из колоды даму чуть ниже, чем шанс вытянуть короля.



Стол Севера

Север



Юг

Юг ходит с ♥ 9. Север объявляет секвенцию ♣ Т, 10, К, Д, В и засчитывает 250 очков, получая в сумме 320. У Юга счет пока не открыт. Север получает из колоды ♥ 10, Юг — ♦ В.

Руки соперников на этом этапе игры представлены на рисунке.

Взятка 5. Козыри Севера больше ему не важны, и он может играть ими, если пожелает. Однако два короля все еще представляют значимость, поскольку Север решил их беречь, и было бы ошибкой изменить свое решение в процессе игры. Тузы и десятки также важны, поскольку дают очки за бриски. Север ходит с ♣ В. У Юга на руках безик, но, к сожалению, он не может выиграть взятку и заявить о нем. Все, что ему остается, — это пойти с ♥ В. Север берет из колоды ♦ 8, Юг — ♦ Д.

Взятка 6. Север ходит с ♦ 8. Юг выигрывает взятку, покрыв ♦ 10, забирая себе бриск и объявляя следом безик. 40 очков Юга за безик —

его первые очки в игре, и он серьезно отстает от Севера, счет которого составляет 320. Юг берет из колоды ♥ 10, Север — ♣ Т.

Взятка 7. Теперь ходит Юг. Он выбирает ♣ 7 и засчитывает себе за нее 10 очков, получая в сумме 50. Это хороший ход, поскольку любые черви Юга могут быть побиты козырем Севера, и бриск будет потерян. Юг должен беречь дам для объявления двойного безика. Север был вынужден выиграть взятку, положив ♣ Д. Север берет ♦ 8, Юг — ♠ Д.

Взятка 8. Север ходит с ♦ 8, Юг покрывает ♣ 8, берет взятку и объявляет четырех дам (60 очков), что в сумме дает ему 110. Север, у которого 320 очков, все еще впереди, но он с некоторым беспокойством замечает, что Юг получит возможность объявить двойной безик, если вытянет из колоды другого ♦ В. Юг получает ♠ 9, Север — ♠ 8.

Взятка 9. Юг ходит с ♠ 9, Север выигрывает взятку с ♠ 10. Север получает из колоды ♠ В, Юг — ♠ 8.

Взятка 10. Север ходит с ♠ 8, Юг кладет другую ♠ 8. Север берет ♥ 8, Юг — ♥ В.

Взятка 11. Север ходит с ♥ 8, Юг выигрывает, положив ♥ 10. Юг получает ♦ К, а Север — ♥ 8.

Руки игроков на данном этапе представлены на рисунке.

У Севера 320 очков, у Юга — 110 очков.

Взятка 12. Юг ходит с ♥ В, Север кладет ♥ 8. Север правильно сделал, что не стал выигрывать взятку с ♥ Т: хотя это дало бы ему бриск, лучше собрать четырех тузов, поскольку три у него уже есть. Юг кладет ♦ К и объявляет простой марьяж (20 очков), что в сумме дает ему 130 очков. Юг получает ♠ 7, Север — ♠ Т.

Взятка 13. Юг кладет ♠ 7. Север выигрывает взятку, покрыв ♠ В, и объявляет четырех тузов (100 очков). Это повышает его счет до 420, и теперь он значительно обгоняет своего соперника, у которого только 130 очков. Север вытаскивает ♣ В, Юг — ♠ 9.

Руки игроков на данном этапе изображены на рисунке.

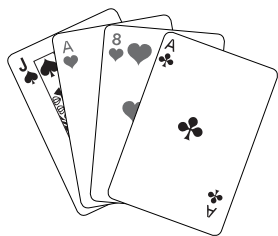
Рука Юга с тремя картами безика не лишена перспектив.

Взятка 14. Север ходит с ♣ В, Юг кладет ♠ 9. Север берет ♠ В, Юг — ♥ 9.

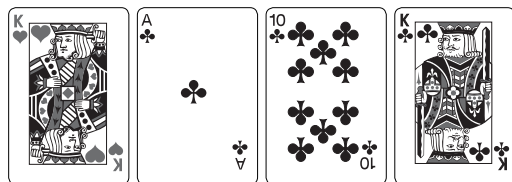
Взятка 15. Север кладет ♠ В, Юг — ♥ 9. Север получает ♣ К, Юг — ♦ В.

Взятка 16. Теперь вся игра меняется, поскольку у Юга двойной безик, но, чтобы его объявить, он должен выиграть взятку.

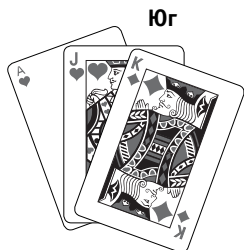
Если магазин почти пуст, Северу лучше ходить с козырей, чтобы Юг



Север



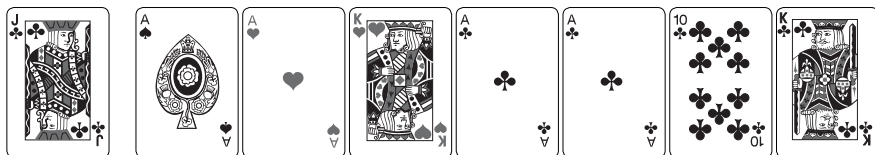
Стол Севера



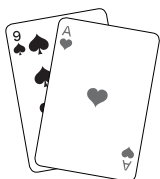
Юг



Стол Юга

Рука
Севера

Стол Севера



Рука Юга



Стол Юга

не выиграл взятку. Однако для такой тактики момент еще не настал, поэтому Север ходит с ♠ Т, надеясь, что Юг не пойдет козырем, а Юг, у которого козырей нет, сбрасывает ♦ Д из марьяжа. Север берет ♦ 10, Юг — ♣ 10, очень важную карту.

Взятка 17. Север, который начинает подозревать, что у Юга двойной безик, ходит с ♥ Т, надеясь, что у Юга до сих пор нет козыря. Однако его ожидает разочарование, поскольку Юг выигрывает взятку, положив ♣ 10, и объявляет двойной безик. 500 очков за двойной безик поднимают общий счет Юга до 630, давая ему преимущество в 210 очков, поскольку счет Севера составляет только 420. Юг берет ♠ Т, Север — ♠ К.

Взятка 18. Юг, которому больше не нужны валеты безика, ходит с ♦ В. Север выигрывает, положив ♦ 10, и объявляет четырех королей

(80 очков), поднимая свой счет до 500. Север получает ♣ 9, Юг — ♦ Т.

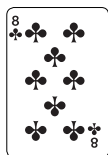
Взятка 19. Север ходит с ♣ 9, Юг — с ♦ В. Север берет ♣ 8, Юг — ♦ Т.

Руки игроков на данном этапе изображены на странице напротив.

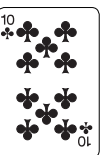
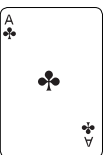
Взятка 20. Теперь Север подозревает, что Юг хочет объявить четырех тузов. Следовательно, его тактика должна быть агрессивной, а поскольку другая ♣ 10 уже вышла, его козыри способны взять всё, и он играет ими, чтобы не дать Югу объявить секвенцию. Север ходит с ♣ Т, Юг кладет ♠ Д. Север берет ♦ 7, Юг — другую ♦ 7.

Взятка 21. Север идет с ♣ Т, Юг кладет ♦ 7. Север берет ♥ Д, Юг — ♥ 10.

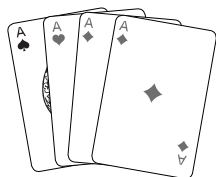
Взятка 22. Север ходит с ♣ 10, Юг кладет ♠ Д. Север объявляет простой марьяж червой масти (20 очков), поднимая свой счет до



Рука Севера



Стол Севера



Рука Юга



Стол Юга

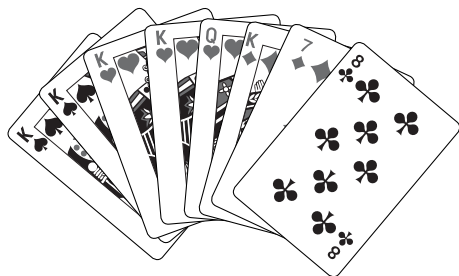
520. Север получает из магазина ♠ К, Юг — ♠ 7.

Взятка 23. Север ходит с ♣ К, Юг кладет ♠ 7. Север берет ♦ К, Юг — ♥ 10.

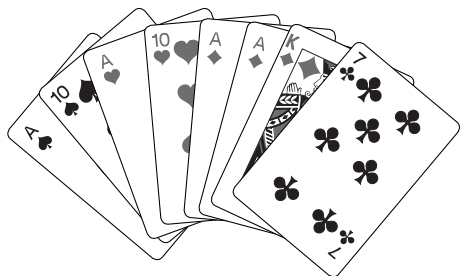
Взятка 24 (последняя). Север ходит с ♣ К, Юг кладет ♦ Д. Север записывает себе 10 очков за последнюю взятку, доводя свой счет до 530 очков. Счет Юга составляет 630 очков, и с того момента, как он

объявил двойной безик, у Севера практически не было шансов его победить. Однако он не позволил Югу объявить четырех тузов и таким образом добавить к своему счету еще 100 очков. Север берет ♥ К, а Юг — ♣ 7, открытую на столе.

После того как магазин закончился, в руках игроков оказываются карты, представленные ниже.



Север



Юг

Розыгрыш последних восьми взяток прошел следующим образом:

Север	Юг
♥ К	♥ Т
♦ 7	♦ Т
♦ К	♦ Т
♠ К	♠ Т
♥ Д	♥ 10
♠ К	♠ 10
♣ 8	♦ К
♥ К	♣ 7

Югу посчастливилось взять все свои бриски, что принесло ему 100 очков; Север выиграл шесть брисков и получил 60 очков. Таким образом, окончательный счет составил у Юга — 730 очков, у Севера — 590 очков.

В целом это замечательная партия, которую следует изучить, поскольку она иллюстрирует важность борьбы за двойной безик. В первой половине игры Север был далеко впереди, но после того, как Юг выиграл главный приз игры, у Севера практически не осталось шансов на победу, и все его усилия в конечном итоге были направлены на то, чтобы не дать Югу заработать еще больше очков. Север играл хорошо, сократив свой разрыв с Югом в 210 очков (возникший после семнадцатой взятки) до 140.

БЕЗИК РУБИКОН

Эта версия игры имеет преимущество перед оригинальной в том, что в 1887 г. комитет Портлендского клуба выпустил свод правил, по которым в нее следует играть.

Она похожа на оригинальный безик, и в ней также принимают участие два игрока, однако здесь ис-

пользуется четыре, а не две колоды карт и есть небольшая разница в начальных сведениях, подсчете очков и игровом процессе.

В начале игры каждому игроку сдается по 9 карт (не по 8), либо по 1, либо по 3 за раз, и верхняя карта магазина не открывается, так что козырная семерка здесь не имеет никакой ценности.

Подсчет очков происходит по той же системе, что и в оригинальном безике, за следующими исключениями:

карт-бланш, рука без фигурных карт — 50;

(Его могут засчитывать оба игрока. Однако прежде, чем игрок запишет себе очки, он должен показать свою руку сопернику. После этого каждый раз, как он берет из магазина карту, он может показывать ее сопернику и засчитывать себе 50 очков, если карта не фигурная.)

обычная секвенция: Т, 10, К, Д, В любой масти, кроме козырной, — 150;

тройной безик: три ♠ Д и три ♦ В (или ♣ Д и ♥ В, если пики или бубны являются козырной мастью) — 1500;

четверной безик: четыре ♠ Д и четыре ♦ В (или ♣ Д и ♥ В, если пики или бубны являются козырной мастью) — 4500;

последняя взятка — 50.

Ход этой игры отличается от хода оригинального безика следующими особенностями:

игра завершается после одной сдачи;

козыри определяются первым марьяжем или секвенцией, заявленной любым игроком;

взятки остаются открытыми на столе до тех пор, пока не появится первый бриск. После этого они переворачиваются рубашкой вверх;

если игрок ходит с карты, лежащей в заявленной комбинации, эта комбинация может быть дополнена подходящей картой и засчитана снова;

если игрок заявляет два марьяжа одной масти, он может поменять местами королей и дам, выложенных на столе, и заявить еще два;

бриски засчитываются только в тех случаях, если счет равный или требуется добрать очков, чтобы избежать рубикона;

если игрок не может набрать 1000 очков — рубикон, — он проигрывает. Его счет плюсуется (не вычитается) к счету соперника, который добавляет себе еще 1300 очков за игру. Если же игрок не смог набрать даже 100 очков, победитель прибавляет к своему счету еще 100 очков.

БЕЗИК ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

В игре используют три колоды карт, каждый играет за себя. Правила те же, что и в оригинальной игре, лишь за тройной безик засчитывается 1500 очков.

БЕЗИК ДЛЯ ЧЕТЫРЕХ ИГРОКОВ

В этой игре используется шесть колод, или всего 192 карты. Игроки делятся на пары и играют в партнерстве.

Сдатчик помещает на стол стопку из 24 карт лицевой стороной вниз и кладет на них маркер, указы-

вающий игрокам, когда колода приблизится к концу. Каждому из четырех игроков он сдает по 9 карт и кладет остаток колоды (132 карты) на маркер лицевой стороной вниз.

Игра следует правилам безика рубикона, но есть некоторые различия в подсчете очков и в объявлении комбинаций.

Карт-бланш — 100

Двойной карт-бланш: оба партнера при сдаче не получили ни одной фигурной карты — 50

Пятерной безик: пять ♠ Д и ♦ В (или ♣ Д и ♥ В, если пики или бубны являются козырной мастью) — 13 500

Шестерной безик настолько маловероятен, что очков за него не существует. Однако если он все же возникнет, то правильным счетом будет — 40 500

Любые 4 туза — 1000

Любые 4 десятки — 900

Любые 4 короля — 800

Любые 4 дамы — 600

Любые 4 валета — 400

Бонус за игру — 1000 очков, рубикон — 2500 очков, бриски не учитываются.

Во всем остальном подсчет очков тот же, что и в безике рубикона. Однако принцип парной игры вводит в методы объявления комбинаций две новые особенности. Во-первых, после выигрыша взятки игрок может либо объявить ее сам, либо позволить сделать это своему партнеру. Во-вторых, игрок может объявить комбинацию либо из собственных карт (включая те, что уже им объявлены и лежат на столе), либо из карт как его самого, так и его партнера. Поскольку у игрока

только девять карт, пятерной безик (и шестерной безик, если он вдруг возникнет) может быть заявлен лишь с помощью партнера.

Игрок слева от сдатчика делает первый ход.

В остальном игра следует правилам безика рубикона.

БЕЗИК С ШЕСТЬЮ КОЛОДАМИ

Этот вариант называют иногда китайским безиком, и предназначен он для двух игроков, являясь наиболее популярной из всех разновидностей безика. Сэр Уинстон Черчилль отлично играл в него, проявляя завидное мастерство.

Шесть колод тасуются вместе, после чего оба игрока снимают часть колоды, показывая нижние карты, чтобы определить место и сдатчика. Тот, чья карта окажется старше, выбирает, и будет лучше, если он передаст право сдавать карты своему сопернику, поскольку в позиции сдатчика есть небольшой недостаток. Если открылись карты равного достоинства, игроки снимают снова.

Сдатчик снимает с верха колоды произвольное число карт, а его соперник прикидывает, сколько именно было снято. Если его оценка оказывается верной, он зарабатывает 150 очков. Сдатчик сдает себе и своему сопернику 12 карт по одной за раз и засчитывает себе 250 очков, если снял с верха колоды ровно 24 карты.

Карта для установления козырной масти не открывается. Она определяется, как в безике рубиконе, первым объявленным марьяжем или секвенцией любого игрока.

Комбинации подсчитываются следующим образом:

секвенция карт козырной масти — 250;

секвенция карт простой масти — 150;

королевский марьяж — 40;

простой марьяж — 20;

безик — 40;

двойной безик — 500;

тройной безик — 1500;

четверной безик — 4500.

Если козырная масть — пики, безик — ♠ Д и ♦ В; если бубны — ♦ Д и ♠ В; если черви — ♥ Д и ♣ В; если трефы — ♣ Д и ♥ В.

4 козырных туза — 1000;

4 козырные десятки — 900;

4 козырных короля — 800;

4 козырные дамы — 600;

4 козырных валета — 400;

4 любых туза — 100;

4 любых короля — 80;

4 любые дамы — 60;

4 любых валета — 40;

карт-бланш — 250.

Соперник сдатчика делает первый ход. Здесь не обязательно следовать масти, и первая карта выигрывает взятку, если соперник не кладет старшую карту той же масти или если простая масть не побита козырем. Поскольку ни бриски, ни выигранные взятки не подсчитываются, соперники не собирают их и не переворачивают, оставляя лежать открытыми на столе. Игрок, выигравший взятку, может засчитать себе очки за объявленную им комбинацию. Он берет из магазина верхнюю карту (проигравший берет следующую) и первым делает ход.

Объявление заключается в раскладе на столе подходящих карт ли-

цевой стороной вверх. Они остаются лежать там и доступны для игры, как если бы находились в руке игрока. Счет за комбинации ведется по мере их составления, и одна и та же карта может учитываться в разных комбинациях.

После того как из магазина взяты две последние карты, объявленный больше не делается. Игроки забирают карты своих открытых комбинаций и разыгрывают последние двенадцать взяток. Как и в оригинальной игре, игрок должен следовать масти положенной карты и выигрывать взятку, если может.

Каждая сдача составляет игру, в которой побеждает тот, чей счет больше, добавляя себе 1000 очков за выигрыш. Если игрок не смог набрать 3000 очков, он проиграл.

БЕЗИК С ВОСЕМЬЮ КОЛОДАМИ

Эта игра проходит как безик с шестью колодами, но число карт в ней больше, а потому есть разница в комбинациях и подсчете очков:

1. Каждому игроку сдается по 15 карт.

2. Очки за безики:

безик — 50;

двойной безик — 500;

тройной безик — 1500;

четверной безик — 4500;

пятерной безик — 9000.

3. Очки за козырные композиции:

5 тузов — 2000;

5 десятков — 1800;

5 королей — 1600;

5 дам — 1200;

5 валетов — 800.

4. Игрок, который не может набрать 5000 очков, проигрывает.

Калифорнийский валет

Калифорнийский валет родился из игры все четверки, но в нем используется вся колода, а не одни только сданные карты; к тому же он сложнее и требует большего мастерства. Игра считается более интересной, чем оригинальный вариант.

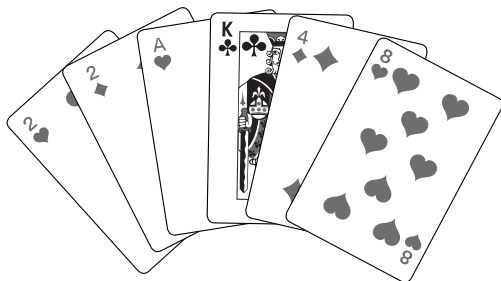
ЧИСЛО ИГРОКОВ

В калифорнийского валета можно играть только вдвоем.

КАРТЫ

В калифорнийского валета играют полной колодой из 52 карт; самая старшая — туз, самая младшая — двойка.

Соперник сдатчика снимает колоду и показывает нижнюю карту, определяя козырную масть. Сдатчик сдает каждому игроку по 6 карт по одной за раз и кладет оставшуюся колоду лицевой стороной вверх, делая это так, чтобы была видна только верхняя карта.



Хороший расклад в калифорнийском валете. Здесь есть две карты для выигрыша взятки и три для проигрыша

ИГРА

Первый ход делает соперник сдачника. Выигравший взятку берет из магазина верхнюю карту, проигравший — следующую. Игрок должен следовать масти, если может, и теряет очко, если совершает ренонс.

Когда магазин закончился и разыграны последние шесть карт, игроки смотрят свои взятки и засчитывают по очку за Старшего (козырной туз), Младшего (козырная двойка), Валета (козырного валета) и Игру (туз стоит 4 очка, король — 3 очка, дама — 2 очка, валет — 1 очко, десятка — 10 очков).

Побеждает тот, кто первым заработает 10 очков.

Игрок должен набирать в руку и выигрышные, и проигрышные карты, поскольку, если открытая карта магазина имеет ценность, он захочет ее взять, но если нет, то предпочтет проиграть взятку, рассчитывая на то, что вторая карта в магазине окажется более ценной. Десятки, разумеется, самые важные карты.

ШАСТА СЭМ

В этом варианте игры магазин кладется лицом вниз, а не вверх. Такая игра менее искусна, поскольку выигрывающий взятку не знает, какая карта ему достанется.

Казино

Казино — игра из Италии, которую иногда называют кассино, но это, скорее всего, старая опечатка, со-

хранявшаяся из раза в раз. Возможно, игра называется так потому, что раньше в нее играли в казино.

ЧИСЛО ИГРОКОВ

Хотя эта игра предназначена для двух игроков, в нее вполне могут играть трое или четверо. Единственная разница состоит в том, что, если в игре принимают участие трое, они играют друг против друга, а если четверо, то они разбиваются на пары и играют в партнерстве.

КАРТЫ

В игре используется колода из 52 карт.

Простые карты стоят номинал. Туз стоит единицу, а фигурные карты используются только для создания пар: стоимости у них нет.

Сдатчик сдает своему противнику 2 карты лицевой стороной вниз, затем выкладывает на стол 2 открытые карты, затем сдает 2 закрытые себе. Это повторяется еще раз, в результате чего у каждого оказывается по 4 карты, а на столе — 4 открытые карты (подбор). Оставшиеся 40 карт (магазин) кладут на столе лицом вниз.

Цель игры — выиграть карты, за которые даются очки:

- ◆ 10 (большое казино) — 2;
- ♠ 2 (малое казино) — 1;
- большинство карт (27 или больше) — 3;
- большинство пик (7 или больше) — 1;
- тузы — 1;
- все карты подбора (расклад) — 1.

ИГРА

Каждый по очереди, начиная с отвечающего, кладет карту, пока оба игрока не избавятся от своих четы-

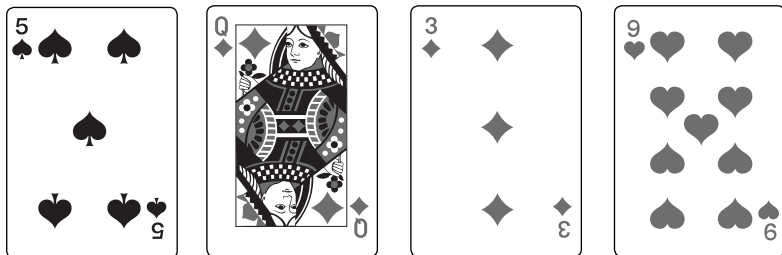
рех карт. После этого тот же сдатчик сдает еще четыре карты сопернику и четыре себе, но не в подбор. Игра продолжается до тех пор, пока магазин не опустеет. Всего в игре шесть сдач, и, прежде чем провести последнюю, сдатчик должен об этом заявить. Если он этого не делает, соперник имеет право отменить сдачу.

Кладя карту с руки, игрок может сделать несколько вариантов розыгрыша.

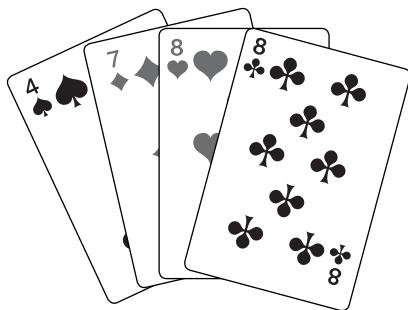
Он может составить *пару*. Например, если в подборе лежит одна или несколько пятерок, он может положить пятерку с руки и взять ее как взятку со всеми остальными пятерками. Однако фигурная карта может стать парой только одной карте того же достоинства.

Он может *комбинировать*. Более широкие возможности составления пар позволяют игроку брать из подбора карты, сумма которых равна стоимости одной из карт в его руке. К примеру, игрок с девяткой может взять из подбора 7 и 2, или 6 и 3, или все четыре карты, если они лежат в подборе.

Он может делать *построение*. Для этого ему надо положить карту с руки к карте в подборе, чтобы составить сумму, которую он сможет взять другой картой с руки. Если у игрока 9 и 2, а в подборе лежит 7, он может положить 2 к 7 и в следующий раз сыграть (если соперник его не опередит) девяткой, взяв все три карты. Построение может продолжаться любым игроком максимум до пяти карт, но берутся они только вместе. Игрок, который создавал построение, обязан взять комбинацию, когда наступит его ход, если



Подбор



Рука

только не предпочитает взять какую-то другую комбинацию или сделать другое построение.

Также он может *называть*. Это вариант построения, позволяющий игроку откладывать одну или более комбинаций для последующего захвата. Предположим, что у игрока две восьмерки, а в подборе — 5 и 3 (см. рисунок). Он может составить комбинацию из пятерки и тройки подбора, добавив к ним одну из своих восьмерок, но это даст ему за взятку только три карты. В этом случае ему следует положить одну из восьмерок в подбор и объявить: «Восемь». Затем, когда наступит его следующий ход, он положит в подбор другую свою восьмерку и

возьмет за раз все четыре карты, если, конечно, его не опередит соперник.

Если игрок не может составить пару, комбинировать, строить или называть, он должен положить одну из своих карт в подбор. Это называется «оставлять след». В этом случае лучше ходить мелкой картой, но не тузом, не малым казино и не пиками.

Когда разыграны последние восемь карт, все, что осталось в подборе, переходит выигравшему последнюю взятку, но не оценивается как расклад.

Игра заканчивается; игрокам остается лишь просмотреть свои взятки и подсчитать очки.