

Лингер-лонгер	98
Мой корабль плывет	101
Мчащийся демон	103
Нокаут-вист	106
Ньюмаркет	109
Папа Иоанна	112
Пинокль	119
Пикет	127
Питч с торговлей	142
Поддавки	145
Полиньяк	147
Понтон	150
Пятьсот	154
Разори соседа	161
Рамми	164
Роллинг стоун	168

Рыба	170
Севен-ап	173
Секвенция	177
Снап	179
Снип-снап-снорем	182
Солитер (пасьянс)	184
Спит	187
Старая дева	191
Укради пачки	193
Часы	195
Червы	199
Шотландский вист	203
Экарте	208
Юкер	213
Словарь терминов	219





Введение

Карточные игры на протяжении более 500 лет остаются одним из популярнейших развлечений для людей всех возрастов. Огромное разнообразие игр позволяет увлекательно проводить досуг не только взрослым, но и детям.

В данном сборнике подробно описаны правила и стратегии более 40 захватывающих карточных игр, размещенных в алфавитном порядке, — от безика до юкера, включая войну, канасту, пинокль и рамми. Здесь можно найти игры как для начинающих, так и для опытных игроков. В конце книги помещен словарь основных терминов, используемых в карточной игре. Для каждой игры есть ответы на часто возникающие вопросы о правилах подсчета очков.

Кроме того, в книге даны подробные инструкции и пошаговые диаграммы техник игры и выигрышных стратегий, которые помогут даже начинающему игроку достичь уровня эксперта.



История карточной игры

Никто не знает в точности, когда именно были изобретены карточные игры. Известно лишь, что впервые они появились в Китае не позднее 1000 г. н. э. На самых первых картах предположительно изображались символы в виде кружочков, и они больше напоминали современное домино, чем игральные карты в нашем понимании.

Из Китая игральные карты распространились по всей Азии, а в Европу они попали около 1370 г. благодаря египетским мамлюкам. Самые ранние европейские колоды состояли из 52 карт и были разделены на четыре масти, как и современные, хотя рисунки на них значительно отличались от тех, что мы знаем сейчас.

ПОЯВЛЕНИЕ ЧЕТЫРЕХ МАСТЕЙ

На игровых картах, пришедших из Египта, были нанесены изображения, характерные для исламской культуры, — кубки, сабли, монеты, клюшки для игры в поло. С ростом популярности карт в Европе в разных странах стали делать рисунки, несущие больше смысла для местного населения.

Так, клюшка для поло, в то время совершенно неизвестного в Европе вида спорта, в Италии трансформи-

ровалась в палицу, а в Германии символами мастей стали желуди, листья, сердечки и бубенцы.

Первоначально карты рисовали от руки, и поэтому они были весьма дороги. Позволить себе их могли только состоятельные люди. Около 1480 г. французские мануфактуры стали делать карты по более простым шаблонам, и их производство удешевилось. Появились четыре простых символа, которые можно было нарисовать при помощи трафарета: трилистники (современные трефы), алмазы (бубны), сердца (червы), наконечники стрел (пики).

Благодаря этому французскому дизайну игральные карты стали доступными для гораздо большего числа людей, и именно французская колода постепенно была принята в качестве международного стандарта. Однако существовали и региональные варианты, восходящие к более ранним образцам (например, бубенцы в Германии и Швейцарии, кубки в Италии и Испании).

ЭВОЛЮЦИЯ КАРТОЧНОЙ КОЛОДЫ

На момент появления карт в Европе уже существовал стандарт колоды по 13 карт разных достоинств для



каждой масти. Одно из значительных отличий ранних колод — три фигурные карты с мужскими персонажами: король, рыцарь и слуга. Позже слугу заменила дама (королева), получившая достоинство, промежуточное между королем и рыцарем, который, в свою очередь, превратился в валета (слугу).

На протяжении веков происходили и другие изменения. Примерно до 1800 г. оборотная сторона карт (рубашка) была белой. Ее легко было испачкать или нанести на нее пометку, что позволяло нечестным игрокам узнавать карты соперников. Чтобы избежать подобного, фабриканты начали делать карты с цветным орнаментом на обороте.

В 1860-х появилось еще одно нововведение, призванное обеспечить более честную игру, — обозначение масти и достоинства как в углу, так и в середине каждой карты. До этого игрокам приходилось держать карты так, чтобы каждая из них была видна целиком. Это было неудобно, а кроме того, карты легко могли подсмотреть соперники.

Теперь игроки могли держать свои карты плотно сложенным веером и быстро взглянуть на них, надежно оберегая при этом от глаз противников.

Примерно в это же время производители карт стали включать в колоду два джокера. Их можно было использовать, если одна из карт была повреждена или потеряна, чтобы из-за утраты одной карты не выбрасывать всю колоду. Однако в некоторых играх джокера стали использовать как дополнительную карту, которая может заменить любую карту в колоде. Джокеры — достаточно позднее нововведение, и потому их используют в немногих карточных играх.

ТИПЫ КАРТОЧНЫХ ИГР

По всей видимости, первые карточные игры включали в себя серию раундов, в которых каждый игрок ходил с одной карты. При этом карта с самым высоким достоинством выигрывала раунд или взятку. Такие игры стали более интересными после ввода козырной масти: козырная карта автоматически стала бить любую карту любой другой масти.

В ранних играх со взятками, таких как триумф и ломбер, стали проводить торг для назначения козырной



масти перед началом партии, вместо того чтобы снимать карту из колоды. На основе игры триумф впоследствии возник вист, в который повсеместно играли в кофейнях и аристократических салонах XVIII–XIX вв. В XX в. его сменил бридж-контракт, приобретший большую популярность среди опытных игроков.

Помимо остающихся популярными игр со взятками, появлялись также игры других видов. Например, существует целый класс игр, основанных на комбинациях карт, имеющихся у игрока на руках. Это могут быть карты одинакового достоинства или последовательности карт по старшинству. Такие игры, по всей видимости, ведут свое происхождение от игры кункен, распространенной в Мексике в XVII в. Пожалуй, самой известной игрой такого рода является рамми. Существует также более сложная вариация на ту же тему — канаста, в которой используются две колоды карт.

Отдельная разновидность игр — пасьянсы, в которых игрок в одиночку, без соперников, должен разложить колоду по тому или иному образцу, руководствуясь определенными правилами.

Первые упоминания карточной игры такого рода зафиксированы в Северной Европе в 1780-х гг. Скорее всего, пасьянсы возникли на основе практики раскладывания карт различными способами при гадании.

Огромное количество различных игр, которые можно придумать на основе одной и той же колоды, показывает, насколько универсальным изобретением были игральные карты. В эту книгу включены игры на любой вкус и для любого случая. Есть очень простые, которые способен быстро освоить каждый, — например снап или война. Есть и сложные, требующие от игроков проницательности и стратегического мышления, — такие как канаста или криббедж. В книге даны описания пасьянсов (часы, солитер), игр для двоих игроков (безик, джин рамми) и больших групп (червы, ньумаркет). В одних играх успех зависит главным образом от мастерства игрока, в других — только от везения. Многие игры из описанных в книге широко известны, но среди них есть и такие, что знакомы далеко не каждому опытному игроку. Вы наверняка сможете найти здесь что-то новое для себя.



Безик

История этой игры насчитывает 350 лет. Ее стандарт сформировался во Франции. От безика произошел популярный в США пинокль.

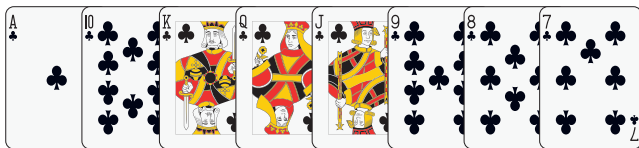
ЧИСЛО ИГРОКОВ

Стандартный безик рассчитан на двух игроков, но существуют также варианты для трех или четырех играющих.

КАРТЫ

Для безика используется двойная пикетная колода из 64 карт, т. е. две колоды по 32 карты, без карт младше семерки.

Карты одной масти в пикетной колоде



Карты в порядке уменьшения достоинства расположены следующим образом: туз, 10, король, дама, валет, 9, 8, 7.

ЦЕЛЬ

Набрать максимальную сумму очков путем выигрыша взяток и объявления собранных комбинаций.

ПОДГОТОВКА

Если у вас нет специальных маркеров для безика или доски для криббеджа, для подсчета очков можно использовать карандаш и бумагу.

Игроки договариваются, до какого счета будут играть (1000 или 2000 очков).

РАЗДАЧА КАРТ

Игроки снимают карты из колоды. Сдающим становится тот, чья карта оказалась старше. Карты сдаются в три раунда — по три, затем по две и снова по три карты каждому, образуя расклад из восьми карт.

Следующую карту кладут лицевой стороной вверх, чтобы определить козырную масть. Если это оказывается 7, сдающий получает 10 очков. Оставшиеся карты колоды кладутся лицевой стороной вниз.



ИГРА: ПЕРВЫЙ ЭТАП

Игрок, который не сдавал карты, кладет одну карту на стол лицом вверх. Затем сдающий добавляет к взятке одну из своих карт.

Взятку объявляет игрок, положивший карту более высокого достоинства той же масти, что и первая карта, либо козырную карту. На первом этапе игроки могут не соблюдать масть и использовать любой козырь.

Если игроки выложили две карты одного достоинства, взятку берет тот игрок, который выложил эту карту раньше.

Выигравший взятку может сделать одно объявление, выложив объявленную комбинацию на столе лицом вверх. Карты в этой комбинации могут быть использованы в следующих взятках, как если бы они оставались на руках.