

Винт (во всех видах)
коммерческие игры :
тетка, безик, вист,
преферанс, пикет, мушка,
стуколка, макао, баккара,
рамс, польский банчек,
семерик, шестьдесят
шесть, кончинка, горка,
тринадцать, девятый вал,
виктория, наполеон и др.

RUGRAM

Москва
2025

УДК 791.9
ББК Ч44
Ш37

сост. Шевляковский М.

Ш37 Винт (во всех видах) коммерческие игры : тетка, безик, вист, преферанс, пикет, мушка, стулолка, макао, баккара, рамс, польский банчек, семерик, шестьдесят шесть, кончинка, горка, тринадцать, девятый вал, виктория, наполеон и др. / сост. М. Шевляковский. — М. : RUGRAM, 2025. — 284 с. — (Русская карточная классика).

ISBN 978-5-517-13530-8

Книга представляет собой исчерпывающее руководство по основным карточным играм, принятым в современном российском обществе. Центральное место отводится Винту — интеллектуальной и захватывающей игре, сочетающей в себе элементы Виста и Преферанса. Подробно рассмотрены правила, стратегия и техника игры, приводятся полезные советы и рекомендации опытных игроков.

Кроме Винта, книга знакомит читателей с широким спектром других популярных карточных игр, таких как Безик, Преферанс, Вист, Пикет, Стулолка. Для каждой игры детально описаны ключевые принципы, важные нюансы и специфические приемы, повышающие шансы на успешную игру.

Особый акцент сделан на развитии стратегического мышления, способности оперативно оценивать ситуацию и эффективно взаимодействовать с партнёрами. Рассматриваются этические нормы поведения за карточным столом, помогающие создать атмосферу честной и уважительной игры.

Книга предназначена как для начинающих, желающих освоить основы карточных игр, так и для опытных игроков, стремящихся повысить своё мастерство и обогатить арсенал приёмов и техник.

УДК 791.9
ББК Ч44
BIC FC
BISAC FIC000000

ISBN 978-5-517-13530-8

© RUGRAM, оформление, 2025
© Т8 Издательские технологии,
оформление, 2025

ПРЕДИСЛОВИЕ

В этой книге собраны законы и правила всех коммерческих карточных игр, принятых в настоящее время в обществе. Все правила и законы изложены в краткой форме и в том усовершенствованном виде, который употребляется игроками в последние дни.

Первое место занимает, по всей справедливости, винт, как игра самая модная и общепринятая. В ее правилах читатель найдет массу практических советов, заимствованных от известных игроков. Все эти советы, безусловно, могут принять силу закона и быть обязательными для каждого винтера.

В описании всех остальных игр мы также не ограничивались одною передачею правил, а всюду, по возможности, комментировали их примерами и подробными объяснениями. Так что с помощью этой книги ни для кого не представится ровно никакого труда выучиться той или другой игре и стать сразу игроком опытным.

Некоторые игры, как тетка, польский банчек, кончинка, гусарский преферанс, мушка, копилка, девятый вал, Виктория, Наполеон, в печати появляются в первый раз. Все они поэтому имели до сих пор правила сбивчивые и неустановившиеся. В своих описаниях мы обратили особое внимание на эти игры и старательно разработали их законы.

Составитель

ВИНТ

Игра винт, как самая увлекательная, занимательная и самая разумная из всех коммерческих игр, стала общепринятою в настоящее время во всех концах Европы и вполне послужила ту симпатию действительно хороших игроков, которую питают к ней все за ее неперемненные требования: расчетливости, находчивости и быстрой сообразительности. Безусловно то, что она дает громадную пищу уму и, развивая вышесказанные качества, дает прекрасную неутомительную работу памяти, служащей необходимым атрибутом этой замысловатой игры. Это единственная пока игра, в которой одного умения очень недостаточно, а требуются практические знания в самом широком значении этого слова. Веским доказательством занимательности и серьезным значением винта служит то, что хороший винтер в редких случаях садится играть со слабым противником, а обыкновенно подбирает по возможности игроков равных себе. В других же играх этого не встречается, и именно потому, что хорошие игроки имеют много шансов на выигрыш. Это немаловажное обстоятельство красноречиво свидетельствует в пользу винта.

Винт — это смесь двух игр: виста и преферанса. От преферанса им заимствованы переговоры и назначение числа леве, а от виста розыгрыш и некоторые комбинации в выходах

и сбрасывании, в особенности же при бескозырной игре. При своем основании, лет двадцать тому назад, винт назывался сибирским и был очень недалеко от своего, если можно так выразиться, родоначальника виста. Его существенное отличие было только в том, что, вопреки вистовым правилам, он сдавался без открытого козыря, и было обусловлено число взяток для тех, которые объявят козырь в лучшей своей масти. Вскоре это видоизменилось, и игроки нашли удобным поддерживать друг друга в мастях, т. е. или возвышать игру своего партнера в объявленных им козырях, или назначать свою самостоятельно. Потом были установлены переговоры очередные, которые разрешали отбивать от противников самые верные игры, и тем вызвавшие строгое правило брать точно назначенные взятки, а за недобранные ставить большие штрафы, в десять раз большие записи. Эта игра, начавшая уже приобретать самостоятельность, получила тогда название винт-вист. Слово «винт» произошло от часто употребляемого тогда выражения игроков: «подвинтить контр-партнеров на штраф». Слово «подвинтить» взялось от назначения в строгом порядке игроками мастей и от строгого соблюдения очереди в переговорах, приподнимавших один за другим свои игры в винтообразном течении. В последнее время игра усовершенствовалась настолько, что, выработав свои собственные законы и правила, откинула от своего названия слово «вист» и стала самостоятельной игрой винт.

Нужно оговориться, что законы и правила винта еще не настолько тверды, чтобы можно было при его изучении ограничиться одними теоретическими сведениями. Повторяем еще раз, что звание хорошего партнера можно получить только путем долгого опыта. Вследствие того, что правила винта несколько шатки и партия с одинаково-практичными игроками редка, часто возникают между играющими недоразумения и споры. Некоторые пылкие винтеры придумывают