

Шевляков Михаил Викторович

Коммерческие игры

**Винт, безик, вист, преферанс, пикет,
мушка, стуколка, макао, баккара,
рамс, польский банчек, семерик,
шестьдесят шесть, кончинка, горка,
тринадцать**

УДК 03
ББК 92
М69

М69 **Михаил Викторович Ш.**
Коммерческие игры: Винт, безик, вист, преферанс, пикет, мушка, стуколка, макао, баккара, рамс, польский банчек, семерик, шестьдесят шесть, кончинка, горка, тринадцать / Шевляков Михаил Викторович – М.: Книга по Требованию, 2024. – 230 с.

ISBN 978-5-521-30845-3

ISBN 978-5-521-30845-3

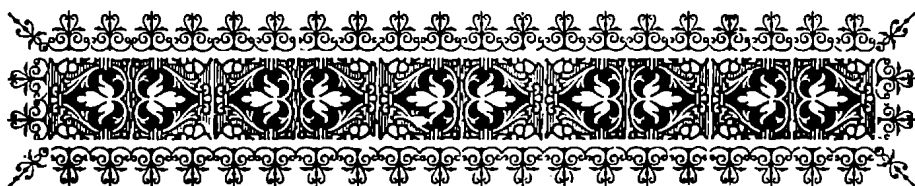
© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2024
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2024

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг — не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель — вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания — решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.



В И Н Т Ъ.

Игра Винтъ, какъ самая увлекательная, занимательная и самая разумная изъ всѣхъ коммерческихъ игръ, стала общепринятою въ настоящее время во всѣхъ концахъ Европы и вполне заслужила ту симпатію дѣйствительно хорошихъ игроковъ, которую питаютъ къ ней всѣ за ея непремѣнныя требованія: расчетливости, находчивости и быстрой сообразительности. Безусловно то, что она даетъ громадную пищу уму и прекрасную неутомительную работу памяти, служащей необходимымъ атрибутомъ этой замысловатой игры. Это единственная пока игра, въ которой одного умѣнья недостаточно, а требуются практическія знанія въ самомъ широкомъ значеніи этого слова. Вѣскимъ доказательствомъ занимательности и серьезнымъ значеніемъ винта служитъ то, что хорошій винтеръ въ рѣдкихъ случаяхъ садится играть съ слабымъ противникомъ, а обыкновенно подбираетъ по возможности игроковъ равныхъ себѣ. Въ другихъ же играхъ этого не встрѣчается, и именно потому, что хорошіе игроки имѣютъ много шансовъ на выигрышъ. Это немаловажное обстоятельство краснорѣчиво свидѣтельствуетъ въ пользу Винта.

Винтъ—это смѣсь двухъ игръ: Виста и Преферанса.

Отъ Преферанса имъ заимствованы—переговоры и назначеніе числа леве, а отъ Виста розыгрышъ и нѣкоторыя комбинаціи въ выходахъ и сбрасываніи, въ особенности же при безкозырной игрѣ. При своемъ основаніи, лѣтъ тридцать тому назадъ, Винтъ назывался *сибирскимъ* и былъ очень недалекъ отъ своего, если можно такъ выразиться, родоначальника Виста. Его существенное отличіе было только въ томъ, что, вопреки вистовымъ правиламъ, онъ сдавался безъ открытаго козыря, и было обусловлено число взятокъ для тѣхъ, которые объявятъ козырь въ лучшей своей масти. Вскорѣ это видоизмѣнилось и игроки нашли удобнымъ поддерживать другъ друга въ мастяхъ т. е., или возвышать игру своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ или назначать свою самостоятельно. Потомъ были установлены переговоры очередные, которые разрѣшали отбивать отъ противниковъ самыя вѣрныя игры, и тѣмъ вызвавшіе строгое правило брать точно-назначенныя взятки, а за недобранныя ставить большіе штрафы, въ десять разъ превышавшіе записи. Эта игра, начавшая уже пріобрѣтать самостоятельность, получила тогда названіе *Винтъ-Вистъ*. Слово *Винтъ* произошло отъ часто употребляемаго тогда выраженія игроковъ: „*подвинтить контръ-партнеровъ на штрафъ*“. А слово „подвинтить“ взялось отъ—назначенія въ строгомъ порядкѣ игроками мастей и отъ строгаго соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. Въ послѣднее время игра усовершенствовалась на столько, что выработавъ свои собственные законы и правила, откинула отъ своего названія слово Вистъ и стала самостоятельной игрой *Винтъ*.

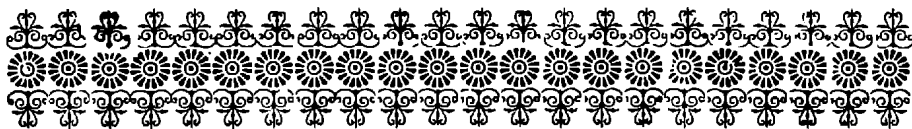
Нужно оговориться, что законы и правила Винта еще не настолько тверды, чтобы можно было при его

изученіи ограничиться одними теоретическими свѣдѣніями. Повторяемъ еще разъ, что званіе хорошаго партнера можно получить только путемъ долгаго опыта. Вслѣдствіе того, что правила Винта нѣсколько шатки и партія съ одинаково-практичными игроками рѣдка, часто возникаютъ между играющими недоразумѣнія и споры. Нѣкоторые пылкіе винтеры придумываютъ собственные свои законы и вводятъ ими своихъ партнеровъ въ заблужденіе, доказывая неоспоримость ихъ дѣйствительности въ примѣненіи къ какимъ нибудь особенно замысловатымъ розыгрышамъ или назначеніямъ. Это вызываетъ крупныя несогласія и рѣзкія замѣчанія. Поэтому посовѣтуемъ господамъ винтерамъ чаще заглядывать въ нашъ сборникъ, въ которомъ они найдутъ полный уставъ всѣхъ правилъ относящихся къ Винту, что избавитъ ихъ отъ споровъ и пререканій со своими партнерами.

Главное правило Винта: МОЛЧАНІЕ, т. е. кромѣ переговоровъ въ строгой формѣ выражающихся, не должно быть допускаемо никакихъ излишнихъ фразъ и словъ, которыя могутъ быть приписаны къ умысленнымъ намекамъ, неделикатно поясняющимъ игру. Когда карты розданы по рукамъ, кромѣ названія масти и числа взятокъ, ни о чемъ болѣе не должно говорить. Во первыхъ—посторонніе разговоры мѣшаютъ прислушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, а во вторыхъ—они вызываютъ неудовольствія контрпартнеровъ, которые изъ вѣжливости, хотя иногда и не выскажутъ этого, но на слѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ игроковъ. Выраженія: „трефишки, червишки, бубенцы“ или: „вы ничего не скажете? Вы все пасуете? Неужели у васъ все воронки? Не набавите? Я сказалъ пики! Я два раза говорю черви! Я по первой сказалъ безъ козырей!“ и т. п. не должны

быть допускаемы. Такъ же строго преслѣдуются одобренія или неодобренія словомъ, жестомъ или мимикой на сносъ или ходъ партнера; считать вслухъ вышедшихъ козырей и при выходѣ какой-либо отыграной карты, говорить: «тринадцатая»; обращать вниманіе партнера на свой выходъ или сносъ. Это кромѣ того, что невѣжливо, но даже и не честно. Ошибки разъяснять дозвоительно только по окончаніи игры, но не во время розыгрыша, дабы не выяснилось какія карты на рукахъ игроковъ. Не горячася спокойно обсуждать ошибки какъ свои собственныя, такъ равно и участвующихъ происшедшія при переговорахъ или при розыгрышѣ—почти обязательно. Этимъ можно предостеречь себя отъ подобныхъ ошибокъ на слѣдующій разъ и усвоить на практикѣ чрезвычайно обширныя правила этой необыкновенно умной игры.

Записи ведутся съ большими онерами и съ малыми онерами; въ большихъ онерахъ ведется счетъ десятичный, въ малыхъ—простой. Такъ какъ въ большинствѣ случаевъ играютъ для легкости счета съ большими онерами, то и мы въ нижеприведенныхъ параграфахъ будемъ придерживаться этой немногосложной записи, какъ наиболѣе понятной для начинающихъ игроковъ.



Законы, правила и условія Винта.

ВЫБОРЪ МѢСТЪ.

1) Въ винтъ играютъ вчетверомъ колодою въ 52 карты.

2) Изъ разложенной на столѣ колоды, каждый вытаскиваетъ по одной картѣ. Вынувшій самую младшую выбираетъ мѣсто и первымъ сдаетъ карты,

3) Двѣ младшія, изъ вынутыхъ картъ; играютъ вмѣстѣ и садятся vis-a-vis.

4) Равныхъ картъ (т. е. двойка и двойка, или дама и т. п.) старшинство считается по мастямъ.

5) Старшею мастью считается—червонная, слѣдующею за нею—бубновая, потомъ—трефовая и послѣднею пиковая.

6) При разборѣ картъ тузъ считается картою младшею.

7) Игрокъ, нечаянно вынувшій двѣ карты заразъ, долженъ бросить ихъ въ колоду и снова вынуть только одну.

8) Двѣ младшія карты играютъ за одно противъ тѣхъ двоихъ, которыя вынули старшія.

ТАСОВКА КАРТЪ.

9) Карты тасовать обязательно должно надъ столомъ открыто и такъ, чтобы лицевая сторона не была видна тасующему.

10) Собирая со стола карты для тасовки, слѣдуетъ придерживаться этого правила.

СЪЕМКА КОЛОДЫ.

11) Снимать дають контръ-партнеру, сидящему съ правой стороны.

12) Сдающій долженъ наблюдать, чтобы съемка была сдѣлана аккуратно, и чтобы въ каждой половинѣ снятой колоды ни коимъ образомъ не было менѣе пяти картъ.

13) Если при съемкѣ откроется карта,—колода тасуется снова и переснимается вторично.

14) Если карты сняты правильно, сдающій не можетъ ихъ перетасовывать или просить еще разъ снять. Въ первомъ случаѣ, онъ лишается права сдачи, которая переходитъ слѣдующему по очереди игроку.

СДАЧА И ОБЯЗАННОСТИ СДАТЧИКА.

15) Первымъ сдаетъ тотъ, кто выбираетъ мѣсто, т. е. у кого самая младшая карта.

16) Карты сдаются всѣ до одной. Сдача начинается съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны.

17) Сдающій не имѣетъ права послѣ съемки подсматривать нижнюю карту, а равно и свои во время сдачи.

18) Засдавшійся сдатчикъ имѣетъ право пересдать, но только тогда, если никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Въ противномъ же случаѣ карты смѣшиваются и сдача передается слѣдующему по очереди игроку.

19) Во избѣжаніе этого, игроки не должны трогать своихъ картъ до окончанія сдачи.

20) Если карты сданы не въ очередь {и партнеры до полного окончанія сдачи, этого не замѣтили, игра считается законною и должна быть разыграна. Если же ошибка обнаружится во время сдачи, карты смѣшиваются и передаются для сдачи очередному.

21) Ни одинъ изъ игроковъ не можетъ снимать

или сдавать за своего партнера, если на это не будетъ разрѣшенія контръ-партнеровъ.

ПЕРЕСДАЧА.

22) Каждый игрокъ по окончаніи сдачи обязанъ провѣрить всѣ-ли 13 картъ у него на рукахъ? Если недочетъ или лишняя карта усмотрится до выхода, но хотя бы во время переговоровъ, игра не считается и карты пересдаются. Но если это обнаружится послѣ выхода, игра признается законною и разыгрывается на общемъ основаніи. Требованіе пересдачи считается позднимъ. Въ этомъ случаѣ поступаютъ такъ:

23) Игрокъ, имѣющій 12 картъ, послѣднюю свою карту сноситъ на 12-ю взятку, а имѣющій 14 картъ держитъ лишнюю карту до конца игры и уже послѣ ее сбрасываетъ.

24) Но если лишняя 14-я карта окажется у сдатчика и онъ во время ее не усмотритъ, то по окончаніи, розыгрыша, противники приписываютъ къ своимъ записямъ штрафъ, въ размѣрѣ 2000 point.

25) Обязываетъ къ пересдачѣ: а) недостатокъ въ колодѣ картъ, которыя легко могутъ или незамѣтно упасть на полъ, или смѣшаться съ другою колодой; б) во время сдачи открыто упавшая на столъ карта; в) если карты сданы неправильно, т. е. кому либо изъ играющихъ случайно попадетъ лишняя карта и у него окажется вмѣсто 13 картъ 14, а у другого будетъ одною меньше; г) если сдающій не далъ карты для съемки и противники вовремя это замѣтили; д) если окажется при сдачѣ хоть одна карта, даже бы не онеръ положенною лицевой стороною вверхъ; е) если сдатчикъ по забывчивости начнетъ сдавать не по одной картѣ, какъ слѣдуетъ въ Винтъ, а по двѣ; ж) если сдатчикъ сдаетъ не въ очередь и во время остановленъ; з) если сдача начата не по достодолжному порядку, т. е. не съ

контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны, а съ какого нибудь другого игрока, и, наконецъ, если сдающій сдаетъ не своею колодою, а колодою партнеровъ.

ОБМѢНЪ КОЛОДЪ.

26) Мѣнять карты, т. е. колоду можно только по окончаніи партіи. Право на это имѣютъ обѣ стороны. Карты дозволяется мѣнять не только при первой сдачѣ по окончаніи партіи, но даже и при второй, если, разумѣется, при первой онѣ не были обмѣнены.

ИГРА НЕПОЛНОЙ КОЛОДОЙ.

27) Если по окончаніи игры, или партіи, или робера,—все равно, колода окажется не полной, или какимъ нибудь образомъ смѣшанной (например: двѣ одинаковыя карты), записи не уничтожаются и имѣютъ ту же силу, что и при игрѣ въ полную колоду.

ОБЪЯВЛЕНІЯ И НАЗНАЧЕНІЯ.

28) Первымъ объявляетъ игру сдатчикъ, за нимъ противникъ, сидящій съ лѣвой стороны, за тѣмъ говоритъ союзникъ сдатчика и наконецъ четвертый игрокъ. Очередь въ переговорахъ должна быть соблюдаема строго. Послѣ четвертаго игрока снова говоритъ сдатчикъ, за нимъ лѣвый контръ-партнеръ и т. д. въ томъ же порядкѣ.

29)) Въ каждую очередь позволительно дѣлать только одно назначеніе.

30) Переговоры производятся по старшинству мастей и по порядку игръ. Назначать игру слѣдуетъ послѣ внимательнаго разбора своихъ картъ, такъ какъ поправлять, ошибочно сдѣланное назначеніе, не допускается.

31) При объявленіи простой игры, назначавшіе игру должны взять не менѣе семи взятокъ, а противникамъ отдать не болѣе шести. При объявленіи двухъ, нужно

взять восемь взятокъ, а отдать только пять; при объявленіи трехъ—девять, а отдать—четыре; при объявленіи четырехъ—десять, а отдать—три; при объявленіи пяти—одиннадцать, а отдать двѣ; при объявленіи ма-лаго шлема (шести)—двѣнадцать и отдать одну; при объявленіи большого шлема нужно взять всѣ тринадцать взятокъ, а противникамъ не дать ни одной.

32) За каждую недобранную взятку стороной назначавшей ставится штрафъ по расчету игры.

33) Чтобъ объявить игру простую, т. е. въ расчетъ взять семь взятокъ, нужно имѣть въ рукахъ вѣрныхъ пять взятокъ, причемъ въ объявленныхъ козыряхъ должно быть не менѣе двухъ онеровъ.

34) Мать, названнал игрокомъ, не можетъ заключать въ себѣ меньше четырехъ картъ.

35) Объявленія дѣлаются такъ: когда дойдетъ очередь до игрока, желающаго назначить игру, онъ говоритъ свою старшую и длинную мать, въ которой онъ можетъ играть. Если до него кто нибудь сказалъ: напимѣрь: „трефы“, то онъ можетъ только сказать „бубны“, „червы“ или „безъ козырей“. Въ „пикахъ“ же онъ можетъ сказать только „два“, а простыхъ назначить не имѣетъ права.

36) Если въ рукахъ игрока есть вѣрныхъ семь взятокъ, то онъ долженъ прямо назначать игру „два“; при имѣніи восьми вѣрныхъ-- „три“, при девяти—тоже „три“, но это для того, чтобы дать возможность своему партнеру высказать свои вѣрныя взятки и, послѣ переговоровъ, возвысить игру до шлема. Если же партнеръ, противъ чаянія, будетъ пасовать, то на свои „девять“ взятокъ можно только накинуть еще одну, въ надеждѣ на случайную и назначить игру въ „четыре“. На одну взятку партнера обязательно слѣдуетъ рассчитывать.

• 37) Назначая прямо съ рукъ игру „два“, „три“, „четыре“, должно имѣть не менѣе шести козырей отъ туза и короля: онеровъ тоже должно быть — три. Исключенія допускаются рѣдко, и то только опытными игроками.

38) Допускается назначить игру и съ четырьмя только взятками, въ томъ случаѣ, если этой игрой оканчивается партія или роберъ. Можно не пожалѣть одного штрафа при такихъ исключительныхъ обстоятельствахъ, которыя всегда съ избыткомъ окупятъ проштрафившихся.

39) Когда игра въ двухъ мастяхъ ровная, то предпочитается та масть, которая имѣетъ больше онеровъ. Это не маловажно для записи.

40) При неровныхъ мастяхъ много выгоднѣе играть въ той, которая болѣе не ровна, потому-что ровныя часто удается отыграть. Напримѣръ: король, валетъ, десятка, девятка самъ пять всегда предпочитается для козырей, передъ королемъ, дамой, валетомъ самъ пять.

41) Игрокъ, имѣющій на рукахъ три или четыре туза долженъ по первому разу, не пасуя, сказать „безъ козырей“, хотя бы у него и не было, какъ это обязательно при объявленіи масти, вѣрныхъ пяти взятокъ. Это исключительное назначеніе: этимъ только показываются тузы.

42) Игрокъ, имѣющій на рукахъ два туза, говоритъ „безъ козырей“ послѣ „паса“ или послѣ назначенной уже масти. Показывать ихъ не обязательно и можно сказать при третьемъ, четвертомъ, пятомъ турѣ.

43) „Два безъ козырей“ прямо съ рукъ, можетъ быть назначено не иначе, какъ при всѣхъ четырехъ тузахъ и при сильной масти, или при хорошихъ безкозырныхъ картахъ: при короляхъ, дамахъ.