

СИБИРСКИЙ СЕВТ-ПЕРФЕРАНС ВИНТ

Москва
RUGRAM
2022

УДК 79
ББК 83.3(2Рос-Рус)

Сибирский севт-перферанс винт / М. : Т8 Издательские технологии / RUGRAM, 2022. — 94 с. — (Пиковая дама).

ISBN 978-5-521-78183-6

В серии «Пиковая дама» мы расскажем вам о самых разнообразных и редких играх прошлого. Вы узнаете как играть в винт, а также показывать карточные фокусы.

Особенность серии заключается в редких материалах, не публиковавшихся с конца 19 века.

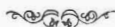
УДК 79
ББК 83.3(2Рос-Рус)
ВІС FС
BISAC FIC000000

ISBN 978-5-521-78183-6

© RUGRAM, оформление, 2021
© Т8 Издательские технологии, 2021

СИБИРСКІЙ ВИСТЪ-ПРЕФЕРАНСЪ

2) В И А Т Ъ



ВЪ СИСТЕМАТИЧЕСКОМЪ ИЗЛОЖЕНІИ
ДЛЯ
ПРАВИЛЬНАГО САМООБУЧЕНІЯ ВЪ КРАТЧАЙШІЙ СРОКЪ

СОСТАВИЛЪ

ПО ЛУЧШИМЪ ИСТОЧНИКАМЪ И СОБСТВЕННЫМЪ НАБЛЮДЕНІЯМЪ

ГЕЛИКОФИЛЬ КОХЛЕАРИУСЪ,



С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Типографія и Хромофотографія А. Граншель, Стремянная, 12.
1890.

Дозволено цензурою. С.-Петербургъ, 28 іюля 1890 года.



СОДЕРЖАНІЕ.

	стр.
Происхожденіе и характеристика Винта	1
Этикетъ Винта	7
Общепринятыя законы объ отвѣтственности играющихъ .	12
Распредѣленіе мѣста	13
Тасовка и съемка	15
Сдача	16
Переговоры	18
Степени назначенія	20
Терминологія Винта	21
Вѣрныя взятки	24
Сомнительныя и случайныя взятки	25
Условное значеніе пасса	25
Правила назначенія	26
Отвѣтное назначеніе	32
Розыгрышъ: <i>Общія правила</i>	36
<i>Ходъ съ первой руки</i>	38
<i>Сносъ и ходъ со второй руки</i>	40
Козыри	43
Рѣзка	45
Сингльтонъ	46
Тактика розыгрыша:	
А. <i>Правила для новичковъ</i>	47
В. <i>Правила для игроковъ</i>	49
С. <i>Экзаменъ мастеровъ</i>	54
Тактика и планъ	57
Практика	58
Искусственная память: <i>Мнемотехническіе приемы</i>	60

<i>Замѣтки по картамъ</i>	61
Нѣсколько небезполезныхъ совѣтовъ	62
Разновидности винта: <i>Винтъ въ троюмъ</i>	64
<i>Винтъ въ четверомъ</i>	65
<i>Винтъ въ пятеромъ</i>	65
<i>Винтъ въ шестеромъ</i>	66
Записи	66
Счетъ по мастямъ	67
Коронки	72
Таблица Винта съ большими онѣрами:	
<i>Записи левъ</i>	75
<i>Счетъ тузовъ при козырной игрѣ</i>	78
<i>Счетъ тузовъ и онѣровъ при безкозырной игрѣ</i>	79
Десятичный счетъ	80



ВИНТЪ.



Происхожденіе и характеристика винта.

Sans risque, pas d'émotion;
sans émotion, pas de plaisir.

Въ основаніи каждой карточной игры лежатъ два разнородныхъ начала: расчетъ и случайность. Случается, что оба эти начала сходятся и помогаютъ другъ другу; но чаще всего расчетъ клонитъ къ тому, чтобы разгадать и предугадать слѣпую случайность, и либо выгадать въ свою пользу все мыслимое или возможное, либо хотъ противудѣйствовать зловредной силѣ и спасти что можно.

Въ борьбѣ этихъ началъ и заключается весь интересъ такихъ игръ, которыя — подобно рулеткѣ — не основаны исключительно на теоріи вѣроятности, и притомъ еще мнимой: ландскнехтъ, горка, monte, meine Tante — deine Tante, палки, банкъ, стуколка, мушка и т. п. отличаются крайней простотой механизма, но и почти полнымъ отсутствіемъ всякихъ средствъ къ самозащитѣ противъ неудачи или къ увеличенію шансовъ для выигрыша, тогда какъ сложныя игры, вродѣ преферанса, виста, ералаша, бостона, l'ombre и т. д., основаны преимущественно на расчетѣ, такъ что опытный игрокъ, сѣвшій за нихъ не съ тѣмъ, чтобы выиграть во что бы то ни стало, а потому и не рискующій

во всё тяжкія, быть можетъ проиграетъ, но проиграетъ пустяки, тогда какъ въ такъ называемыхъ «азартныхъ» играхъ (отъ французскаго *hasard* — случайность) лучший игрокъ въ мірѣ тотъ, кому «везетъ»; а если кому-либо не везетъ, то спасенія нѣтъ, такъ какъ всё расчёты и выкладки, основанныя на послѣдовательности «серій» — чистѣйшее самообольщеніе: рулетка доказала на дѣлѣ, что серій нѣтъ и быть не можетъ, т. е. что каждый ударъ совершенно независимъ отъ предъидущихъ и ни мало не вліяетъ на послѣдующіе, такъ что, послѣ нивѣсть какого ряда красныхъ, черная вовсе не обязательна, а имѣетъ точъ въ точъ такіе же шансы, какъ и красная.

Въ противоположность къ азартнымъ играмъ, имѣющимъ на всѣхъ европейскихъ языкахъ одно общее названіе, игры съ расчётомъ получили наименованія, характеризующія и самый взглядъ на нихъ каждого отдѣльнаго народа: французы называютъ ихъ «семейными» (*jeux de famille*), нѣмцы — «общественными» (*Gesellschaftsspiele*), а русскіе — «коммерческими».

Лѣтъ 30 — 40 тому назадъ, на первомъ ряду коммерческихъ игръ, бывшихъ въ ходу въ среднихъ кружкахъ русскаго общества, находился преферансъ, въ болѣе чиновныхъ — вистъ, и наконецъ въ высшихъ или наиболѣе серьёзныхъ — ералашъ, вытѣснившій бостонъ.

Какъ, въ то время, завзятые игроки смотрѣли на сущность виста, нагляднѣе всего указываетъ слѣдующее замѣчаніе Джэмза Клея («Вистъ, его правила и законы», 1876): «Лучше играть на большую сумму, нежели прибѣгать къ разнымъ хитростямъ, недостойнымъ такой серьёзной игры, какъ вистъ, для того, чтобы увеличить выигрышъ или проигрышъ. Поэтому всякаго рода коронки только путаютъ вистъ и отнимаютъ вниманіе игрока отъ вещей дѣйствительно важныхъ и ставить счастье на первый планъ».

Ералашъ — т. е. безкозырный вистъ — игрался съ еще

большимъ вниманіемъ и достоинствомъ, ибо относился къ висту какъ халдейскій шрифтъ къ еврейскому: тѣ же буквы, но безъ знаковъ.

Обѣ эти аристократическія игры, продержавшись десятки лѣтъ на первомъ планѣ, выработали наконецъ игроковъ-виртуозовъ, для которыхъ каждая партія представляла математическую задачу, уже предрѣшенную (а потому и не представлявшую болѣе никакого интереса) послѣ первыхъ двухъ, много—трехъ ходовъ: измѣнить рѣшеніе могла только развѣ ошибка, а на ошибку они сердились, даже если она вліяла въ ихъ пользу. Но и ошибки стали рѣдкостью: создались «квартеты» постоянныхъ партнёровъ, которые до того сыигрались между собой, что чуть не по первому абцугу угадывали, что у кого на рукахъ.

И вистъ, и ералашъ стали замѣтно надоѣдать.

Въ то же время и съ преферансомъ происходило нѣчто въ томъ же родѣ. Болѣе оживленный, болѣе рисковый, но за то менѣе сложный, а главное—менѣе этикетный, преферансъ мало по малу сталъ принимать не то мѣщанскій, не то азартный характеръ: и въ немъ игроки дошли до мастерства, и, интересуясь только расположеніемъ картъ, стали бросать ихъ не разыгрывая игры, такъ какъ результатъ былъ ясенъ съ перваго же начала. Слѣдовательно, оставался для интереса не процессъ игры, а только начертаніе ея, и не расчетъ или умѣнье игрока, а значительность ставки; а такъ какъ и по самому механизму, преферансъ значительно проще виста, то смотрѣли на него какъ-то презрительно, свысока, предоставляя пользованіе преферансомъ булочникамъ, колбасникамъ, сапожникамъ и портнымъ, да еще, пожалуй, гаваньскимъ чиновницамъ и захудалымъ степнякамъ.

Поэтому, азартныя игры, доставлявшія большее удовольствіе съ меньшимъ затрудненіемъ и безо всякой особой работы мозговъ, снова вошли было въ милость: мушка, сту-

колка, рамсъ и домино-лото, завербовали себѣ и клубы, и гостиныя, а вистъ съ преферансомъ отошли на задній планъ.

Но вотъ явилась на выручку новая комбинація: вистъ-преферансъ, т. е. игра, соединяющая преимущества обѣихъ игръ, и, въ то же время, представляющая новыя, непредвидѣнные, неиспытанныя, неиспробованныя комбинаціи.

Принялись за вистъ-преферансъ, но не надолго: игра эта оказалась немногимъ розной отъ своихъ родителей, такъ что мастерамъ въ вистъ или преферансъ представила мало головной работы,—развѣ что поневолѣ заставила вистеровъ изучать презрѣнный преферансъ, а преферанщиковъ—многосложный вистъ.

Надоѣло и это. Карточные Фаусты дошли до апатіи.

Тогда—лѣтъ около десяти тому назадъ—впервые появилась, завезенная изъ Сибири, новая комбинація вистъ-преферанса, сначала игравшаяся кое-гдѣ, въ исключительныхъ обществахъ, и притомъ робко, неумѣло и въ аляповатой, неуклюжей формѣ, а затѣмъ, когда ученики прошли курсъ ученія и сами стали мастерами, неимовѣрно быстро—куда скорѣе Кузьки или филоксеры—прохватившая всѣ слои нашего общества, и розливнымъ моремъ раскатившаяся по всей необъятной площади нашей матушки-Россіи.

Но, „во всѣ концы Европы“,—какъ утверждаетъ М. Шевняковскій въ своей книгѣ о коммерческихъ играхъ—игра эта еще далеко не проникла; смѣю увѣрить почтеннаго собрата, что внѣ Россіи играютъ въ винтъ только русскіе же,—въ этомъ я убѣдился изъ собственного опыта во время своихъ многократныхъ странствованій по всѣмъ закоулкамъ Европы; такъ же какъ смѣю увѣрить г-на П. В. В., автора „Правиль и руководства для игры въ винтъ“, что винтъ созданъ не изъ „своихъ козырей“...

Спервоначала, сибирскій вистъ-преферансъ носилъ названіе „генеральскаго“ и, по указанію М. Ю. Пикова („Са-