

Полтавцев Ф.П.

**Винт и другие коммерческие
карточные игры как-то:
преферанс, вист, ералаш, вист-
преферанс, пикет, безик, рамс,
стуколка, шестьдесят шесть**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77.056я92
Ф11

Ф11 **Ф.П. П.**
Винт и другие коммерческие карточные игры как-то: преферанс, вист, ералаш, вист-пре-
феранс, пикет, безик, рамс, стуколка, шестьдесят шесть / Полтавцев Ф.П. – М.: Книга
по Требованию, 2023. – 182 с.

ISBN 978-5-519-78918-9

ISBN 978-5-519-78918-9

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

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.

	у Стран.
Преферансъ съ десятичнымъ счетомъ	86
Преферансъ съ курочкой	86
Преферансъ съ котломъ	87
Преферансъ съ мизерами	87
Преферансъ увертъ	88
Правила преферанса	90
Таблицы расчетовъ преферанса	97
Преферансъ гусарскій	104

Глава XIX.

Безикъ	105
Безикъ вдвоемъ	106
Безикъ втроемъ	109
Безикъ вчетверомъ	110
Безикъ безкозырный	110

Глава XX.

Пикетъ	111
Правила пикета	112
Записи пикета	129

Глава XXI.

Мушка	122
Мушка обыкновенная	223
Мушка лентюрлю	127
Мушка Памфиль	130
Мушка шутиха	131
Мушка мистигри	132
Мушка копилка	133

Глава XXII.

Рамсъ	136
-----------------	-----

Глава XXIII.

Стуколка	140
Правила стуколки	141
Стуколка съ гольцомъ	143
Стуколка съ прикушкой	144
Стуколка со шлейфомъ	145
Стуколка обязательная	146

Глава XXIV.

Макао	147
-----------------	-----

Глава XXV.

Баккара	151
-------------------	-----

		Стран.
	Глава XXVI.	
Тринадцать .		. 153
	Глава XXVII.	
Двадцать одно .		. 155
	Глава XXVIII.	
Семерикъ		157
	Глава XXIX.	
Шестидесятъ шесть .		. 160
	Глава XXX.	
Польскій банкетъ .		165
	Глава XXXI.	
Горка .		169
	Глава XXXII.	
Кончишка или палки .		172

Отъ издателя.

Люди сороковыхъ годовъ говорили: „какъ пріятно въ вечеръ майскій, чай китайскій распивать“. Люди шестидесятихъ годовъ добавили къ этому: „и въ чай китайскій, ромъ ямайскій подливать“. Люди же современные не увлекаются ни чаемъ китайскимъ, ни ромомъ ямайскимъ. а прямо говорятъ: „какъ пріятно въ винтъ играть“.

Да, дѣйствительно, нѣтъ лучшаго время-препровожденія, какъ **винтить на зеленомъ полѣ**, съ компаніей **вполнѣ понимающей игру въ винтъ**.

Здѣсь является воодушевленіе, забываются всѣ душевныя невзгоды, является развитіе умственныхъ способностей, затрогивается струнка самолюбія, чувствуется глубоко нравственное, честное настроеніе не обыграть противниковъ съ цѣлью ограбить ихъ карманъ, а лишь показать себя, насколько мы выше въ пониманіи и значеніи игры въ винтъ, такъ какъ эта игра и безъ денежныхъ расчетовъ представляетъ собою громадный интересъ. Дѣйствительно **игра въ винтъ** настолько интересна, настолько увлекательна, что, будучи изобрѣтена нашими соотечественниками въ Сибири, въ скоромъ времени, такъ заинтересовала всѣхъ, что нѣтъ кажется той части свѣта и въ немъ того государства, въ которомъ не играли бы въ винтъ. Не будемъ говорить про Европу, гдѣ въ Россіи, Англіи, Франціи, Германіи и пр. винтъ сдѣлался любимой карточной игрой; но намъ хорошо извѣстно, что въ Америкѣ,

Въ часть досуга, въ длинныя зимніе вечера которыми славится нашъ сѣверный край, въ Сибири, въ какомъ то городкѣ собрались любители поиграть въ карты, что бы убить время. Эти собранія бывали каждый день, и такъ всеѣмъ надобно тѣ игры, которыя въ то время были въ ходу, что любители поиграть придумали составить какую либо новую игру, благо на это дѣло у нихъ было по вечерамъ много свободнаго времени. Разъ явилось подобнаго рода условіе, надо было привести его въ исполненіе, для чего любители эти положили себѣ задачей сочинить новую игру, которая была бы не только не азартною, коммерческою, но при томъ и умною, занимательною, требующею большой практики и размышленія, что все вмѣстѣ взятое дѣлало бы эту игру, настолько увлекательною, что матеріальный, денежный интересъ долженъ оставаться на заднемъ планѣ. — да денежный интересъ друзьямъ этимъ быть и не нуженъ, такъ какъ эти люди были съ большими средствами, пользовались всеѣми благами, которыми могутъ пользоваться богачи, коимъ не доставало лишь одного, котораго нельзя было пріобрѣсть ихъ богатствомъ, это лишь средство, найти возможность убить свободное время, весело и въ свое удовольствіе, такъ какъ находясь далеко въ Сибири, они не могли найти тѣхъ удовольствій, которыми привыкли пользоваться жители столицъ, нашей матушки Россіи.

Задумано, — сдѣлано! Всякій изъ сотоварищей давать свои совѣты, всякій по своему комбинировать свои идеи и такимъ образомъ составилъ винтъ сибирскій или классическій, на которомъ въ послѣднее время созданъ и прочіе винты, такъ сильно распространившіеся по всему свѣту. о чемъ будемъ мы говорить впоследствии, о каждомъ въ отдельности, а пока должны сказать, что слово „винтъ“ произошло отъ часто употребляемаго выраженія игроковъ: „подвинтить своихъ противниковъ на штрафъ“. А

слово „подвинтитъ“ взялось отъ назначенія въ строгомъ порядкѣ мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. И такимъ образомъ явилась игра въ винтъ, которая выработала свои собственные законы и правила, о чемъ мы въ подробности займемся далѣе.

Игра въ винтъ признана всеми за игру самую умную, изъ всѣхъ, до сего времени извѣстныхъ, коммерческихъ игръ. Она увлекательна и занимательна, а потому и приняла полную самостоятельность по всему свѣту, такъ какъ сверхъ всего требуетъ быстраго соображенія, находчивости и догадливости. Даетъ много пищи уму, развиваетъ его, но не утомляетъ.

Это единственная игра изъ всѣхъ карточныхъ игръ, гдѣ одного умѣнья очень мало, она требуетъ кромѣ того громадныхъ практическихъ знаній.

Лучшимъ доказательствомъ, насколько винтъ занимателенъ, служитъ то, что хорошіе игроки по большей части избѣгаютъ садится играть съ людьми мало понимающими значеніе вѣнта и стараются всегда подбирать партнеровъ лучшихъ или равныхъ себѣ по игрѣ. Въ другихъ же играхъ наоборотъ, хорошіе игроки всегда съ удовольствіемъ садятся играть съ людьми менѣе знающими, чтобы тѣмъ самымъ поживиться ихъ карманами. А потому чѣмъ партнеры лучше подобраны по своимъ пониманіямъ правилъ и законовъ вѣнта, тѣмъ пріятнѣе и веселѣе ведется сама игра, причемъ не бываютъ ни споры, ни недоразумѣнія. А такъ какъ подобныя партіи обыкновенно встрѣчаются рѣдко и притомъ большинство играющихъ не желаютъ слѣдовать законамъ и правиламъ, выработаннымъ на практикѣ игроками въ винтъ, то подобныя личности сдѣлавъ непростительную ошибку, въ видахъ своего оправданія, сейчасъ же придумываютъ какое-либо правило, не на чемъ не основанное и тѣмъ самымъ

является споръ, часто настолько сильный, настолько обостряемый, что доходитъ до весьма непріятнаго отношенія играющихъ другъ къ другу. Часто споръ этотъ настолько затрогиваетъ самолюбіе, что принимаютъ со стола подевъчники и пепельницы, боясь дурныхъ послѣдствій.

Вслѣдствіе этого, хорошо сдѣлаютъ если самые истинные любители винта, будутъ какъ можно чаще обращаться къ нашему руководству, въ которомъ мы изложили всѣ правила и законы, выработанные долготѣною практикой знаменитыхъ винтеровъ, а этими правилами и этими законами пользуются всѣ клубы для разрѣшенія недоразумѣній, могущихъ встрѣтиться между играющими въ винтъ, которые обязаны повиноваться имъ.

Прежде чѣмъ приступить къ описанію игры въ винтъ, его правилъ и законовъ, мы составляя это руководство, думаемъ что имѣемъ дѣло съ людьми, положительно незнающими, т.-е. неимѣющими понятія о какихъ-либо карточныхъ играхъ, а тѣмъ болѣе коммерческихъ. Если всякій изъ насъ, бывши еще ребенкомъ, игралъ съ пяней въ дурачки, въ носки, или пъяницы, то это далеко не доказываетъ, что онъ имѣетъ понятіе о картахъ; это невинное и пожалуй безотчетное время препровожденіе, не дастъ права думать, что мы знаемъ всѣ наименованія и всѣ подраздѣленія картъ, которые намъ необходимо знать при играхъ коммерческихъ, а потому, оставляя все въ сторонѣ, прямо переходимъ къ изученію картъ, начиная съ азбучки, если такъ можно выразиться.

Г Л А В А I.

Названіе и подраздѣленіе картъ.

Если не разбирать карты по ихъ сортамъ, которыя имѣются въ продажѣ для различныхъ игоръ, то ихъ можно раздѣлить на двѣ категоріи, которыя употребляются въ коммерческихъ играхъ, это карты: однѣ имѣютъ въ колодѣ 32 карты, а другія 52 карты. Двѣ таковыхъ колодъ, одна снѣго или зеленого крапа (сорочка), а другая краснаго, носятъ названіе полной игры. Въ какія игры употребляется колода въ 32 карты и въ какія 52, будетъ нами описано, при поясненіи каждой игры въ отдѣльности, а теперь должны мы сказать, что каждая колода содержитъ въ себѣ четыре масти, именно: самая старшая мастъ называется червями, за ней въ нисходящемъ порядкѣ относительно старшинства слѣдуетъ мастъ бубновая, далѣе треновая и наконецъ самая младшая — это пиковая.

Пиковая и Треновая масти чернаго цвѣта.

Каждая мастъ по старшинству подраздѣляется такъ: самой старшей картой считается тузъ, гдѣ по срединѣ карты имѣется одіо очко, т.-е. одинъ только значекъ, соотвѣтственной масти.

Далѣе по нисходящему старшинству слѣдуетъ карта, называемая королемъ, съ изображеніемъ короля со значкомъ той масти, къ какой онъ принадлежитъ: за королемъ слѣдуетъ дама, потомъ валетъ. Всѣ эти карты носятъ общее названіе фигуръ.

За фигурами слѣдуютъ карты очковыя, т.-е. съ изображеніемъ лишь однихъ значекъ, по которымъ

различаются масти, а по числу этихъ знаковъ, т.-е. очковъ, носятъ названія картъ, такъ напр. самая старшая очковая карта это та, которая имѣетъ десять очковъ, называется десяткой, за ней слѣдуетъ карта имѣющая девять очковъ и называемая девяткой, далѣе восьмерка, семерка, шестерка, пятерка, четверка, тройка и наконецъ двойка, имѣющая только два очка и считается самой младшей картой въ каждой масти.

Такимъ образомъ, въ каждой масти отъ туза до двойки включительно находится тринадцать картъ, а такъ какъ въ каждой колодѣ четыре масти, то 4×13 будетъ 52, что и составляетъ полную колоду.

Колода картъ, такъ называемая преферансная имѣетъ 32 карты отъ туза до семерки включительно, а отъ семерки и т. д. до двойки включительно отбрасываются.

Зная подраздѣленіе и значеніе картъ, мы смѣло можемъ приступить къ объясненію правилъ и игры въ винтъ. А такъ какъ въ настоящее время практикуются различные роды винта, но всѣ онѣ подходятъ къ однимъ и тѣмъ же правиламъ и законамъ одного и того же родоначальника, такъ называемого сибирскаго или классическаго винта, то мы и приступаемъ къ описанію этого винта и его правилъ, такъ какъ не изучивъ его основательно, трудно будетъ понять всѣ прочіе винты.

ГЛАВА II.

Правила игры въ классическій винтъ.

Правила сдачи и выборъ мѣста при началѣ игры.

Въ классическій винтъ обыкновенно играютъ четверомъ и въ двѣ колоды по 52 карты.

Начинаютъ съ того, что полную колоду картъ кладутъ на игровую сторону внизъ, раз-

складываютъ по столу и всякій играющій беретъ по одной картѣ. Кто вынетъ самую младшую карту, тотъ имѣетъ право выбирать мѣсто, а партнеромъ его будетъ тотъ, кто вынетъ младшую карту вслѣдъ за первымъ, выбравшимъ мѣсто и сей послѣдній садится противъ перваго (vis-a-vis).

Если будутъ вынуты одинаковыя, т.-е. равныя карты, какъ напр. девятка и девятка, король и король, то въ этомъ случаѣ старшинство опредѣляется по мастямъ, помня, конечно, что пиковая масть будетъ самая младшая, а червовая самая старшая, о чемъ мы уже говорили въ I главѣ.

Если будетъ вынутъ какой-либо тузъ, то онъ въ данномъ случаѣ считается самымъ младшимъ, даже младшая двойка, такъ какъ имѣетъ только одинъ очекъ, а потому лицу, взявшему туза предоставляется выборъ мѣста. Когда же будутъ вмѣстѣ два туза, то старшинство опять-таки опредѣляется старшинствомъ масти.

Когда при выборѣ картъ, кто либо по нечаянности возьметъ двѣ карты заразъ, то онъ обязанъ обратно положить ихъ въ колоду и выбрать только одну, которую и открываетъ.

Такимъ образомъ выходитъ то, что игроки, взявшіе младшія карты, играютъ другъ съ другомъ за одно, и весь ихъ интересъ сосредоточиваютъ противъ двухъ слѣдующихъ противниковъ, взявшихъ болѣе старшія карты и противники эти играютъ также вмѣстѣ за одно.

Право сдачи картъ принадлежитъ тому, кто выбиралъ мѣсто, причемъ тасовать карты всякій долженъ открыто, держа карты надъ столомъ такъ, чтобы лицевая сторона не была бы видна тому, кто тасуетъ колоду. Что дѣлаютъ и тогда, когда послѣ игры собираютъ карты для тасованія.

Когда карты хорошо перетасованы, то даютъ снимать ихъ сосѣду, сидящему по правую сторону сдающаго, причемъ сдающій обязанъ наблюдать, чтобы съемка была сдѣлана аккуратно, т.-е. чтобы

въ каждой половинѣ снятыхъ картъ ни въ какомъ случаѣ не могло оставаться менѣе пяти картъ, въ противномъ случаѣ сдатчикъ обязанъ вновь хорошо перемѣшивать карты и вновь дать снять правому сосѣду. Перетасовка эта дѣлается и тогда, когда при снятїи картъ случайно откроется какая либо карта. Карты сдаютъ каждому по одной, начиная слѣва на право.

Въ то время когда карты сняты правильно, то послѣ этого сдатчикъ ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права карты вновь перетасовывать и вновь просить снимать. Если это послѣдуетъ, то сдатчикъ лишается права на сдачу, а сдаетъ слѣдующій, въ лѣво сидящій отъ него сосѣдъ, и слѣдующими картами, но не тѣми, которыми подлежало сдавать.

Послѣ съемки, сдающій ни въ какомъ случаѣ не имѣетъ права подматривать нижнюю карту, а равно и свои во время сдачи.

Засадавшійся сдатчикъ имѣетъ право пересдать вновь, но лишь только въ томъ случаѣ, если еще никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Но тогда, когда кто либо изъ играющихъ посмотрѣлъ хоть одну изъ полученныхъ имъ картъ, то въ случаѣ засады, всѣ карты смѣшиваются и слѣдующій игрокъ сдаетъ въ другія карты. А потому чтобы не лишитъ право сдатчика вновь продолжать сдачу, лучше всего не смотрѣть картъ, пока имъ не будутъ всѣ розданы.

Въ то время когда карты кѣмъ либо сданы не въ очередь и партнеры не замѣтили этого, — допустили до полной роздачи картъ, сдача считается законной и игра должна быть розыграна. Если же эта ошибка кѣмъ либо будетъ замѣчена до роздачи картъ полностью, то карты смѣшиваютъ и сдаются тѣмъ игрокомъ, за которымъ принадлежитъ право сдачи.

Каждый изъ играющихъ послѣ роздачи картъ, обязанъ провѣрить всѣ ли 13 картъ имъ получены. Если окажется что у него картъ болѣе или менѣе чѣмъ слѣдуетъ, то карты вновь пересдаются тѣмъ