

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-преферанс, пикет, безик, рамс, стуколка, шестьдесят шесть / Полтавцев
Ф. П. – М.: Книга по Требованию, 2022. – 180 с.

ISBN 978-5-519-78919-6

ISBN 978-5-519-78919-6

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2022

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2022

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 первозданном 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.

ИСТОРИЯ ВИНТА.

Карточная игра въ винтъ принадлежитъ къ играмъ сравнительно новымъ, т.-е. недавно изобрѣтеннымъ.

Лѣтъ двадцать или самое большее лѣтъ двадцать пять тому назадъ никто и понятія не имѣлъ о винтѣ. Играли въ вистъ, въ преферансъ, потому эти двѣ игры соединили вмѣстѣ и составили особую игру, которую называли вистъ-преферансъ или, какъ ее обыкновенно называютъ, ералашъ. Передѣлывая различныя правила и дѣлая различныя измѣненія въ ералашѣ, какъ, напр., допуская переговоры и объявляя игру козырною, (что въ ералашѣ не допускалось), изобрѣли игру въ винтъ.

Чтобы понять всѣ эти постепенныя введенія, измѣненія и добавленія въ вышесказанныхъ играхъ, которыя создали винтъ, надо имѣть понятіе объ этихъ играхъ, а такъ какъ, объясняя ихъ, мы далеко бы отклонились отъ постепеннаго хода изложенія, то кто интересуется этимъ вопросомъ, тому советуемъ предварительно прочесть эти игры, въ нашемъ руководствѣ, которыя подробно изложены далѣе, а теперь, не отклоняясь отъ разъ начатаго повѣствованія объ исторіи изобрѣтенія винта, мы изложимъ только то, что говорится объ этой исторіи, причемъ не выдаемъ это за непреложную истину, такъ какъ слухи объ этомъ повѣствованіи остаются лишь слухами, ничѣмъ не подтвержденными.

Въ часъ досуга, въ длинные зимніе вечера, которыми славится нашъ сѣверный край, въ Сибири, въ какомъ-то городкѣ, собрались любители поиграть въ карты, чтобы убить время. Эти собранія бывали каждый день, и такъ всѣмъ надоѣли тѣ игры, которыя въ то время были въ ходу, то 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 игру настолько увлекательною, что матеріаль-

ный, денежный интерес долженъ оставаться на заднемъ планѣ,—да денежный интересъ друзьямъ этимъ быть и не пужень, такъ какъ эти люди были съ большими средствами, пользовались всѣми благами, которыми могутъ пользоваться богачи, коимъ предоставляло лишь одного, котораго нельзя было приобрѣсть 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 давалъ свои совѣты, всякій по-своему комбинировалъ свои идеи, и такимъ образомъ составилъ винтъ сибирскій или классическій, на которомъ въ послѣднее время создались и прочіе винты, такъ сильно распространившіеся по всему свѣту, о чемъ мы будемъ говорить въ послѣдствіи, о каждомъ въ отдельности, а пока должны сказать, что слово „винтъ“ произошло отъ часто употребляемаго выраженія игроковъ: „подвинтитъ 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 всѣми 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 быстро соображенія, находчивости и догадливости. Даетъ много пищи уму, развиваетъ его, но не утомляетъ.

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

Лучшимъ доказательствомъ, насколько винтъ интересенъ, служить то, что хорошіе игроки по большей части избѣгаютъ садиться играть съ людьми, мало понимающими значеніе винта, и стараются всегда подбирать партнеровъ лучшихъ или рав-

ныхъ себѣ по игрѣ. Въ другихъ же играхъ, наоборотъ, хорошіе игроки всегда съ удовольствіемъ садятся играть съ людьми, менѣе знающими, чтобы тѣмъ самымъ поживиться ихъ карманомъ. А потому, чѣмъ партнеры, лучше подобраны по своимъ пониманіямъ правилъ и законовъ винта, тѣмъ пріятнѣе и веселѣе ведется сама игра, при чемъ 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, ни 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 подвѣшники 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 долготѣйшей 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. не имѣющими понятія о какихъ-либо карточныхъ играхъ, а тѣмъ болѣе коммерческихъ. Если всякій изъ насъ, бывши еще ребенкомъ, игралъ съ няней въ дурачки, въ носки или пьяницы, то это далеко не доказываетъ, что онъ имѣетъ понятіе о картахъ; это невинное и, пожалуй, безотчетное времяпрепровожденіе, не даетъ права думать, что мы знаемъ всѣ наименованія и всѣ подраздѣленія картъ, которыя 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, которые имѣются въ продажѣ для различныхъ игръ, 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 колоды, одна синяго или зеленаго крапа (сорочка), а другая—краснаго, носятъ названіе полной и гр ы. 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 масть называется черв ья м и, за ней въ нисходящемъ порядкѣ отъ носительно старшинства слѣдуетъ масть б у б н о в а я, далѣе т р е ф о в а я и, наконецъ, самая младшая—это п и к о в а я.

П и к о в а я и Т р е ф о в а я—масти чернаго цвѣта.

Каждая масть по старшинству подраздѣляется такъ: с а м о й старшей картой считается тузъ, гдѣ посрединѣ карты имѣется еще одно очко, т.-е. одинъ только значекъ, соотвѣтственной масти.

Далѣе по нисходящему старшинству слѣдуетъ карта, называемая к о р о л е мъ, съ изображеніемъ короля со значкомъ той масти, къ какой онъ принадлежитъ; за королемъ слѣдуетъ д а м а, потомъ в а л е тъ. Всѣ эти карты носятъ общее названіе ф и г у ръ.

За фигурами слѣдуютъ карты очковыя, т.-е. съ изображеніемъ лишь однихъ знаковъ, 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 д е с я т к о й, за ней слѣдуетъ карта, имѣющая девять очковъ и называемая д е в я т к о й, далѣе—в о с ь м е р к а, с е м е р к а, ш е с т е р к а, п я т е р к а, ч е т в е р к а, т р о й к а и, наконецъ, д в о й к а, 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, то всѣ онѣ подходятъ къ однимъ и тѣмъ же правиламъ и законамъ одного и того же родоначальника, такъ-называемаго сибирскаго или классическаго винта, то мы и приступаемъ къ описанію этого винта, его правилъ, такъ какъ не изучивъ его основательно, трудно будетъ понять всѣ прочіе винты.

Г Л А В А П.

Правила игры въ классическій винтъ.

Правила сдачи и выборъ мѣста при началѣ игры.

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

Начинаютъ съ того, что полную колоду картъ крапомъ вверхъ, а лицевой стороной внизъ, раскладываютъ 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 вѣдѣ 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 вынуть какой-либо тузъ, то онъ въ данномъ случаѣ считается самымъ младшимъ, даже младшая двойка, такъ какъ имѣетъ только одно очко, 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 на колоду и выбрать только одну которую и открываетъ.

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

Право сдачи картъ принадлежитъ тому, кто выбиралъ мѣсто, причемъ тасовать карты каждый 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 сдающего, 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, сдащикъ обязанъ вновь хорошо перемѣшать карты и вновь дать снять правому сосѣду. Перетасовка эта дѣлается и тогда, когда при снятіи картъ случайно откроется какая-либо карта. Карты сдаютъ каждому по одной, начиная слѣва направо.

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

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

Засдавшійся сдатчикъ имѣеть право пересдать вновь, по лишь только въ томъ случаѣ, если еще никто не смотрѣлъ своихъ картъ. Но тогда, югда кто-либо изъ играющихъ посмтрѣлъ хоть одну изъ полученныхъ имъ картъ, то, въ случаѣ засдачи, всѣ карты смѣниваются и слѣдующій игрокъ сдаетъ въ другія карты. А потому, чтобы не лишать права 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 раздачи картъ, сдача считается законной и игра должна быть разыграна. Если же эта ошибка кѣмъ-либо будетъ замѣчена до раздачи картъ полностью, то карты смѣниваются и сдаются тѣмъ игрокомъ, за которымъ принадлежитъ право сдачи.

Каждый изъ играющихъ послѣ раздачи картъ обязанъ провѣрять, всѣ ли 13 картъ имъ получены. Если окажется, что у него картъ болѣе или менѣе чѣмъ слѣдуетъ, то карты вновь пересдаются тѣмъ же сдатчикомъ; но эта пересдача допускается лишь въ то время, когда еще не послѣдовалъ выходъ, т.-е. до переговоровъ, во время переговоровъ и послѣ переговоровъ, но разъ выходъ сдѣланъ, игра признается законною, и разыгрываютъ до конца, причемъ поступаютъ такъ: если у кого-либо окажется 12 картъ, то онъ обязанъ снять ее на 12-ю взятку, а если будетъ 14 картъ,, то эта остается до конца игры, и уже послѣ игры ее сбрасываютъ. Но если лишняя карта, т.-е. 14-я, окажется у самого сдатчика, и онъ до выхода картъ, т.-е. до начала объявленія кѣмъ-либо игры, даже и самимъ сдатчикомъ не замѣтитъ, что у него имѣется 14 картъ, то противная сторона пишетъ за сдатчикомъ штрафъ 2,000 фишъ.

Обязательно должна быть пересдача въ данныхъ случаяхъ.

1. Если сдача начата не по порядку, т.-е. не съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны, а съ какого-либо другого игрока.

2. Если сдающій сдаетъ не своей колодой а колодой своихъ противниковъ, такъ какъ мѣнять колоду можно только по окончаніи партіи. Право этой обмѣны принадлежитъ обѣимъ

сторонамъ. Карты дозволяется мѣнять не только при первой сдачѣ по окончаніи партіи, но даже и при второй сдачѣ, если конечно, при первой онѣ не были уже юмѣнены.

3. Если сдатчикъ сдаетъ не въ очередь и во время оставится.

4. Если сдатчикъ по забывчивости начинаетъ сдавать не по одной картѣ, какъ это требуется при игрѣ въ винтъ, а по двѣ.

5. Если окажется при сдачѣ, что карты при тасовкѣ будутъ находиться лицевой стороной, вверхъ лежащей, или при сдачѣ случайно перевернется вверхъ лицевой стороной.

6. Если сдающій не далъ снять правому сосѣду и это будетъ кѣмъ-либо замѣчено.

7. Если окажется недостатокъ въ колодѣ картъ, которыя могутъ случайно или упасть на полъ, или попасть въ другую колоду, и, наконецъ,

8. Если карты сданы неправильно, т.-е. будутъ у однихъ болѣе, а у другихъ менѣе, и когда послѣ сдачи картъ они еще никѣмъ не смотрѣны, о чемъ мы уже говорили.

Ни одинъ игрокъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не послѣдуетъ полнаго соглашенія противниковъ.

Послѣ окончанія партіи или ропера, — безразлично, — колода окажется неполной, или какимъ-либо образомъ смѣшанной, т.-е. будутъ имѣться въ колодѣ какія бы то ни было двѣ одинаковыя карты, то записи не уничтожаются, а остаются въ полной силѣ, какъ будто игра была съ надлежащей колодой.

Каждый игрокъ можетъ потребовать на свой счетъ новую колоду картъ, но только по окончаніи ропера. Это послѣднее правило, понятно, относится исключительно до клубскихъ игроковъ.

Правила переговоровъ и назначеніе игры,

Начинаетъ объявлять тотъ, кто сдавалъ, за нимъ слѣдуетъ противникъ его, сидящій по лѣвую сторону, далѣе — визави сдатчика, т.-е. его партнеръ, и, наконецъ, четвертый игрокъ, т.-е. противникъ сдатчика, сидящій по правую его сторону. Подоб-

ная очередь обязательно должна соблюдаться въ строгомъ порядкѣ. Послѣ объявленія четвертымъ игрокомъ, продолжаютъ въ томъ же порядкѣ переговоры, начиная опять съ сдѣлчика, и т. д.

Игрокъ, сдѣлавшій назначеніе не въ очередь, лишается права на послѣдующіе переговоры, а его партнеръ не имѣетъ права дѣлать назначеніе въ первую очередь, и обязанъ первый кругъ пропустить молчаніемъ, а со второго круга права переговоровъ его возобновляются.

Въ каждую очередь дозволяется дѣлать только лишь одно назначеніе, но если кто сдѣлаетъ два подрядъ, не выслушавъ своего сосѣда, то онъ подчиняется тѣмъ же условіямъ, которыя высказаны ниже въ предыдущемъ параграфѣ, такъ какъ онъ сдѣлалъ это показаніе не въ очередь.

Прежде чѣмъ назначить, т.-е. объявить что-либо, надо со вниманіемъ хорошо разсмотрѣть свои карты и все хорошо обдумать, такъ какъ никакія извиненія и поправки при неправильномъ назначеніи, т.-е. объявленіи, ни въ какомъ случаѣ не допускаются. А равно не допускаютъ лишнихъ разговоровъ, не касающихся игры, а тѣмъ болѣе какіе-либо намеки, мимики и выразительныя жестыкулированія, выясняющія смыслъ игры, т.-е. дополняющее недосказанное, могущее служить вредомъ для противника и для пользы своей.

Общее и главное правило при игрѣ въ винтъ это—молчаніе, т.-е., что кромѣ переговоровъ, въ строгой формѣ выражающихся, не должно быть допускаемо никакихъ лишнихъ фразъ и словъ, которые могутъ быть приняты умышленнымъ намекомъ, неделикатно поясняющимъ игру. Въ то время, когда всѣ карты розданы по рукамъ, кромѣ названія мастей и числа взятокъ, ни о чемъ болѣе не должно говорить, такъ какъ посторонніе разговоры развлекаютъ и мѣшаютъ вслушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, и тѣмъ самымъ вызываютъ неудовольствія въ играющихъ, которые изъ вѣжливости хотя иногда и не выскажутъ ничего, но на слѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ болтуновъ.

Выраженія: „пикишки, трефишки, бубнишки, червишки“, или „вы ничего больше не скажете? Вы все пасуете, вы больше не набавите? Слышали, я сказалъ прямо безъ козыря? понимаете, я говорю бубны? помните, что я безъ паса два раза говорилъ бубны? я говорю, наконецъ, третій разъ бубны? Ахъ! я, наконецъ, пасъ? Поняли?..“ и т. д. въ этомъ родѣ.—Все это должно строго преслѣдоваться и ни въ какомъ случаѣ не можетъ быть допускаемо. Также не допускается одобреніе и неодобреніе словомъ, жестомъ или мимикой на сносъ своего партнера, или его ходъ, считать вслухъ вышедшіе козыри или стороннія масти, и при выходѣ какой-либо карты поленять, что она отыгранная или проходящая; при выходѣ какой-либо карты внушительно ударять ею по столу, чтобы тѣмъ самымъ обратить вниманіе партнера, а равно внушительно ударять при сносѣ. Все это, повторяемъ, не должно допускаться, такъ какъ оно не только не вѣжливо, но даже и не честно.

Всѣ ошибки, которыя могутъ послѣдовать, должны разясняться лишь послѣ того, какъ будетъ розыграна партія, но отнюдь не во время самого розыгрыша, чтобы тѣмъ самымъ во-первыхъ не пріостанавливать ходъ игры, не путать ее и не дать возможности выронить, когда и у кого находятся на рукахъ карты. Всѣ ошибки необходимо разяснить, какъ мы сказали, послѣ окончанія партіи, будутъ ли эти ошибки сдѣланы противной стороной или партнеромъ, — все равно, такъ какъ этимъ способомъ можно на практикѣ усвоить тѣ обширныя правила, безъ которыхъ немислимо хорошо играть въ винтъ; но ошибки эти должны разбирать не горячась, разумно и спокойно.

Игра въ винтъ главнымъ образомъ основана на взяткахъ. Чѣмъ будетъ взято больше взятокъ, тѣмъ игра считается выше и записи по расчету этихъ взятокъ будутъ больше. Для этого самого, чтобы воспользоваться этими взятками, мы должны послѣ извѣстнаго переговора объявить сколько мы желаемъ взять этихъ взятокъ, и разъ объявивъ число взятокъ обязали это число сдѣлать, въ противномъ случаѣ за всякую недобранную взятку пишутъ за нее штрафъ по расчету.

Самое меньшее число взятокъ это при объявленіи игры простой, т.-е. въ томъ случаѣ, гдѣ объявитель долженъ