

КОММЕРЧЕСКІЯ ИГРЫ:

ВИНТЪ,

БЕЗИКЪ, ВИСТЪ, ПРЕФЕРАНСЪ, ПИКЕТЪ, МУШКА, СТУКОЛКА,
МАКАО, БАККАРА, РАМСЪ, ПОЛЬСКІЙ БАНЧЕКЪ, СЕМЕРИКЪ,
ШЕСТЬДЕСЯТЬ ШЕСТЬ, КОНЧИНКА, ГОРКА. ТРИНАДЦАТЬ И ДР.

ПРАКТИЧЕСКІЯ СОВѢТЫ, ЗАКОНЫ и ПРАВИЛА.

СЪ ПРИЛОЖЕНІЕМЪ

«КАРТОЧНОЙ ТЕРМИНОЛОГІИ».

Сост. М. ШЕВЛЯКОВСКІЙ.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Типо-Литографія В. А. Тиханова, Бодьш. Садовая, № 27.
1890.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Въ этой книгѣ собраны законы и правила всѣхъ коммерческихъ карточныхъ игръ, принятыхъ въ настоящее время въ обществѣ. Всѣ правила и законы изложены въ краткой формѣ и въ томъ усовершенствованномъ видѣ, который употребляется игроками въ послѣдніе дни.

Первое мѣсто занимаетъ по всей справедливости—Винтъ, какъ игра самая модная и общепринятая. Въ ея правилахъ читатель найдетъ массу практическихъ совѣтовъ, заимствованныхъ нами отъ извѣстныхъ игроковъ. Всѣ эти совѣты безусловно могутъ принять силу закона и быть обязательными для каждаго начинающаго винтера.

Въ описаніи всѣхъ остальныхъ игръ, мы такъ же не ограничивались одною передачею правилъ, а всюду по возможности комментировали ихъ примѣрами и подробными объясненіями. Такъ-что съ помощью нашей книги, не для кого не представится ровно никакого труда выучиться той или другой игрѣ и стать сразу игрокомъ опытнымъ.

Нѣкоторыя игры, какъ Польскій Банчекъ, Кончинка, Гусарскій Преферансъ, Мушка-Копилка, въ печати появляются въ первый разъ. Всѣ онѣ по этому имѣли до сихъ поръ правила сбивчивыя и неустановившіяся. Въ своихъ описаніяхъ мы обратили особенное вниманіе на эти игры и старательно разработали ихъ законы.

Составитель.

ВИНТЪ.

Игра Винтъ, какъ самая увлекательная, занимательная и самая разумная изъ всѣхъ коммерческихъ игръ, стала общепринятою въ настоящее время во всѣхъ концахъ Европы и вполнѣ заслужила ту симпатію дѣйствительно хорошихъ игроковъ, которую питаютъ къ ней за ея непремѣнныя требованія: расчетливости, находчивости и быстрой сообразительности. Безусловно то, что она даетъ громадную пищу уму и, развивая вышесказанныя качества, даетъ прекрасную неутомительную работу памяти, служащей необходимымъ атрибутомъ этой замысловатой игры. Это единственная пока игра, въ которой одного умѣнья очень недостаточно, а требуются практическія знанія въ самомъ широкомъ значеніи этого слова. Вѣскимъ доказательствомъ занимательности и серьезнымъ значеніемъ Винта служить то, что хорошій винтеръ въ рѣдкихъ слу-

чаяхъ 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 немало важное обстоятельство краснорѣчиво свидѣлствуетъ 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 пятнадцать 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 объявлять козырь въ лучшей своей масти. Вскорѣ это видоизмѣнилось и игроки нашли удобнымъ поддерживать другъ друга въ мастяхъ, т. е. или повышать игру своего партнера въ объявленныхъ имъ козыряхъ или назначать свою самостоятельно. Поэтому были установлены переговоры очередные, которые разрѣшали отбивать отъ противниковъ самыя вѣрныя игры, и тѣмъ вызвавшіе строгое правило брать точно-назначенныя взятки, а за недобранные ста-

вить большіе штрафы, въ десять разъ большія записи. Эта игра, начавшая уже приобрѣтать самостоятельность, получила тогда названіе *Винтъ-Вистъ*. Слово *Винтъ* произошло отъ часто употребляемаго тогда выраженія игроковъ: «*подвинтитъ контръ-партнеровъ на штрафы*». А слово «подвинтитъ» взялось отъ—назначенія въ строгомъ порядкѣ игроками мастей и отъ строгого соблюденія очереди въ переговорахъ, приподнимавшихъ одинъ за другимъ свои игры въ винтообразномъ теченіи. Въ послѣднее время игра усовершенствовалась настолько, что выработавъ свои собственные законы и правила, откинуло 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 параграфы и вводятъ ими своихъ партнеровъ въ заблужденіе, доказывая неоспоримость ихъ дѣйствительности въ примѣненіи къ какому нибудь особенно замысловатымъ розыгрышамъ или назначеніямъ. Это

вызываетъ крупныя несогласія и рѣзкія замѣчанія. Поэтому посовѣтуемъ, господамъ винтерамъ чаще заглядывать въ нашъ сборникъ коммерческихъ игръ, въ которомъ они найдутъ полный уставъ всѣхъ правилъ и законовъ 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 умышленнымъ намекамъ, не деликатно поясняющимъ игру. Когда карты, розданы по рукамъ, кромѣ названія масти и числа взятокъ, не о чемъ болѣе не должно говорить. Во первыхъ — посторонніе разговоры мѣшаютъ прислушиваться къ назначеніямъ и запоминать переговоры, а во вторыхъ — они вызываютъ неудовольствія контръ-партнеровъ, которые изъ вѣжливости хотя иногда и не выскажутъ этого, но на слѣдующій разъ будутъ избѣгать говорливыхъ винтеровъ. 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 отыгранной 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 горячась, спокойно обсуждать ошибки какъ свои собственныя, такъ равно и участвующихъ, происшедшіе 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 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.



КАРТОЧНАЯ ТЕРМИНОЛОГІЯ.

А.

Appeller.—Право, по которому игроки заставляют противников ходить съ той карты, которую они показали, т. е. которая признана открытою или настольною. Выраженіе это употребляется въ Винтъ и Вистъ.

Б.

Баба.—Выраженіе, употребляемое въ игръ Семрикъ.—Баба означаетъ одномастный терцъ отъ тройки: тройка, двойка и тузь.

Баккара.—Азартная карточная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Банкометъ.—Игрокъ, держащій банкъ въ азартныхъ играхъ.

Банкъ.—Азартная карточная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ, которые дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Безикъ.—Карточная игра, для двухъ, трехъ и четырехъ игроковъ.

Бланка.—Одна карта какой-либо масти на рукахъ.

Болванъ.—Въ тѣхъ играхъ, въ которыхъ обусловлено

число игроковъ, какъ напримѣръ Внтъ, Преферансъ, Вистъ,—иногда, когда игроковъ не полный комплектъ, прибѣгаютъ къ болвану, т. е. не существующему лицу сдаются карты, которыми распоряжаются игроки по установленнымъ правиламъ.

Bruler les cartes.—Выраженіе, употребляемое въ азартныхъ играхъ и означающее перекидку банкометомъ нѣсколькихъ картъ подъ исподъ колоды.

Бубны.—Третья по порядку масть колоды. Она старше пиковой, трефовой и младше червонной.

В.

Валетъ.—Четвертая по старшинству карта въ масти. Валетъ перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза, короля и дамы, которые имѣютъ передъ нимъ преимущества. Въ Внтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Взятка.—Игроки кладутъ на столъ по картѣ и та карта, которая старшая изъ нихъ, по своей значительности, или потому, что она козырь, а остальные простые—беретъ всѣ эти карты и образуетъ взятку.

Внтъ.—Карточная игра для четырехъ, пяти и шести игроковъ.

Вистующіе.—Противники партнеровъ.

Вистъ.—1) Старинная карточная игра. 2) Выраженіе, употребляемое во многихъ играхъ, какъ объявляющее о желаніи играть. «Вистую!» значитъ «играю».

Воронка.—Группа картъ, идущихъ подъ рядъ отъ двойки, такъ: двойка, тройка, четверка и д. Воронки не могутъ заключать въ себѣ менѣе трехъ картъ.

Восемь и Восемнадцать.—Никетный терминъ. Восемь однамастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за восемнадцать очковъ, а въ общей сложности $8+18=26$.

Восьмерка.—Седьмая по старшинству карта въ масти. Восьмерка перекрываетъ только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку и семерку.

Вскрышка.—Вистовое выраженіе. Карта, открытая сдатчикомъ для опредѣленія козыря.

Выборъ мистъ.—Изъ разложенной на столъ колоды картъ, каждый игрокъ вытаскиваетъ одну карту. Имѣющій

младшую карту выбираетъ мѣсто. При выборѣ двухъ равныхъ картъ старшинство считается по мастямъ.

Выходящій.—Винтовой и Вистовой терминъ. Пятый игрокъ не принимающій въ одномъ изъ роверовъ участія.

Въ руку быть.—Имѣть ходъ первому.

Вѣрная взятка.—Вѣрными взятками считаются тѣ, которыя ни комъ образомъ никѣмъ не могутъ быть перебиты.

Г.

Голецъ.—Особый родъ Стуколки, въ которой существуетъ всего одинъ прикупъ, называющійся Гольцомъ.

Горка.—Старинная карточная игра, не лишенная интереса.

Группа.—1) Означаетъ имѣть на рукахъ нѣсколько картъ одной масти, идущихъ послѣдовательно. 2) Въ игрѣ Семерикъ—значитъ необходимыя три партіи, которыя должны быть игроками сыграны безъ перерыва.

Grandissimo.—Игра безъкозырная.

Д.

Дама.—Третья по старшинству карта въ масти. Дама перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза и короля, которые имѣютъ передъ нею преимущества. Въ Внтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Двойка.—Самая младшая и самая незначительная карта въ масти.

Двойной простой Марьяжъ.—Король и дама одной масти, имѣющие значеніе въ Безикѣ.

Двойной козырный Марьяжъ.—Король и дама козырные, имѣющие громадное значеніе въ Безикѣ.

Десятка.—Шестая по старшинству карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку и восьмерку, остальные карты перекрываютъ ее.

Десятка.—Пятая по старшинству карта въ масти. Десятка перекрываетъ всѣ карты, кромѣ туза, короля, дамы и валета. Въ Внтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Ж.

Jouer a la muette—играть въ молчанку. Игрокъ не въ очередь сдѣлавшій назначеніе (въ Внтѣ), или взявшій себѣ большее количество картъ (въ Пикетѣ)—лишается права на переговоры.

З.

За рукой быть,—т. е. быть за ходящимъ или передъ ходящимъ.

Заручка.—Имѣть право ближайшаго выхода.

Запись.—Счетъ, ведущійся игроками во время игры.

И.

Идти въ зору.—Въ игрѣ Горка значить увеличивать ставку.

Импасъ,—см. Рѣзка.

Инвайтъ.—Вистовое выраженіе. Значить ходить съ маленькой карты своей сильной масти для того, чтобы пригласить партнера положить самую старшую и, взявши взятку, отвѣчать въ ту-же масть.

К.

Капотъ.—Терминъ, употребляемый въ Пикетѣ. Это значить взять всѣ двѣнадцать взятокъ, не давая противнику ни одной. Существуетъ два капота—объявленный и случайный. Первый цѣнится вдвое дороже послѣдняго.

Квартъ.—Четыре одномастныхъ карты, идущихъ подъ рядъ. Есть пять разныхъ кварталовъ: кварталъ-мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ; кварталъ отъ короля—король, дама, валетъ, десятка; кварталъ отъ дамы—дама, валетъ, десятка, девятка; кварталъ отъ валета—валетъ, десятка, девятка, восьмерка; и кварталъ отъ десятки—десятка, девятка, восьмерка, семерка.

Квинтъ—то-же, что пять и пятнадцать. Квинтъ, это

четыре одномастныхъ карты, идущихъ подъ рядъ. Есть четыре квинты: квинтъ-мажоръ—тузъ, король, дама, валетъ, десятка; квинтъ отъ короля—король, дама, валетъ, десятка, девятка; квинтъ отъ дамы—дама, валетъ, десятка, девятка, восьмерка; квинтъ отъ валета—валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Cartes blanches.—Въ Пикетѣ значить не имѣть ни одной фигуры на рукахъ до сноса, что имѣетъ особую цѣнность. Или когда всѣ карты оказываются въ счету, т. е. когда у игрока нѣтъ ни одной карты на рукахъ, которая не была-бы имъ считана.

Couper.—Положить козыря на ту масть, которой нѣтъ. Слово это употребительно въ Внтѣ.

Козырять.—Ходить съ козыря.

Козырь.—Первенствующая масть въ колодѣ. Та масть, въ которой назначена игра, называется—козырной; игра-же безъ означенія мастей—безкозырной.

Колода.—Большая или полная колода состоитъ изъ 52 картъ и заключаетъ въ себѣ: двойку, тройку, четверку, пятерку, шестерку, семерку, восьмерку, девятку, десятку, валета, даму, короля и туза. Средняя колода состоитъ изъ 36 картъ, она безъ двоекъ, троекъ, четверокъ и пятерокъ. Малая колода состоитъ изъ 32 картъ и не имѣетъ двоекъ, троекъ, четверокъ, пятерокъ и шестерокъ.

Консоляція—преферансовый терминъ. Плата, получаемая при игрѣ вчетверомъ, игрокомъ сдававшимъ карты, за каждый поставленный ремизъ взявшимъ прикупку. Консоляція такъ-же записывается и вистующими игроками за обремизившимся.

Кончинка.—Карточная игра для двухъ, трехъ и четырехъ игроковъ.

Конъ.—Кономъ называется середина стола, на которую играющими кладутся ставки.

Копилка—карточная игра, родъ Мушки.

Коронки.—Группа картъ, идущая подъ рядъ въ какой-либо масти отъ туза, числомъ не менѣе трехъ, т. е. тузъ, король и дама. Коронки могутъ быть изъ пяти, шести и больше картъ, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и т. д.

Король.—Вторая карта по старшинству. Король пере-

крываетъ всѣ карты, кромѣ туза, который перекрываетъ его самого. Въ Винтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Короликъ—часть игры въ Пикетъ.

Котелъ.—Особый родъ Преферанса.

Крестъ.—Винтовое выраженіе. Крестомъ называется распасовочный знакъ X.

Курочка—родъ ремпзовъ въ Преферансѣ.

Л.

Лево (съ франц. levée—взятка).—Выраженіе, употребляемое въ Винтѣ, Вистѣ и др. играхъ. Каждая взятка, сдѣланная сверхъ законныхъ шести, какъ напр. въ Винтѣ, называется Лево.

Леза—см. Faire les cartes.

Лентюрлю—карточная игра, родъ Мушки. Свое названіе беретъ отъ карлика-шута при дворѣ короля Людовика XIV—Эмilia Жана Лентюрлю (Linteurlu).

L'homme de bois—см. Болванъ.

Лове.—Вистовое выраженіе. Означающее ничего, т. е. ничего нѣтъ на рукахъ.

Ложная карта.—Пустая карта, сброшенная на масть, которой у игрока нѣтъ на рукахъ.

М.

Мажоръ.—Пикетный и Безиковый терминъ. Существуетъ терцъ-мажоръ, кварть-мажоръ, квинтъ-мажоръ. Это значитъ, карты идущіе подъ рядъ одной, разумѣется, масти отъ туза. Тузь, король и дама—терцъ-мажоръ; тузь, король, дама и валетъ—кварть-мажоръ; тузь, король, дама, валетъ и десятка—квинтъ-мажоръ.

Макао.—Азартная карточная игра, родъ Банка, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Мастъ.—Каждая колода дѣлится на четыре масти: пики, трефы, бубны и черви. Каждая масть заключаетъ въ себѣ известное количество картъ, т. е. въ большой колодѣ она

имѣетъ 13 картъ, въ средней—9, въ малой—8. Пики и трефы масти черныя, бубны и черви—красныя.

Марьяжъ.—Выраженіе, употребляемое въ игрѣ Шестидесять Шестъ, Безикъ—Марьяжемъ зовется король и дама одной масти, пѣнящиеся въ этой игрѣ очень дорого.

Мизеръ.—Въ Преферансѣ игра безъ взятковъ по назначенію.

Мистири—карточная игра, родъ Мушки; король трефъ, имѣющій преимущественное значеніе, носитъ названіе игры.

Молчанка—см. Jouer a la muette.

Мушка—карточная игра, въ которой пиковый тузь имѣетъ преимущественное значеніе.

Н.

Насеттъ.—значитъ бить козыремъ съ обѣихъ сторонъ, что иногда зовется такъ-же и перекрестнымъ огнемъ.

Назначеніе.—объявленіе въ Винтѣ своей масти, върнхъ взятковъ въ проходной и тузовъ.

Нанс.—Въ банковыхъ играхъ означаетъ идти на квинтъ.

Настольная карта.—Всякая карта, открытая во время сдачи кѣмъ-либо изъ партнеровъ, кромѣ сдающаго, или послѣ сдачи, или во время розыгрыванія называется настольною и остается открытою до времени на столѣ. Это правило существуетъ только для Винта и Виста.

Обязательная.—Особый родъ Стуколки, въ которой никто не можетъ пасовать.

О.

Окончаніе.—Въ Винтѣ и Вистѣ сторона оканчивающая первую партію или роберъ, приписываетъ къ своему счету условленную цифру «за окончаніе». Поэтому окончаніе имѣетъ большое значеніе въ этихъ играхъ.

Онеры.—Онерами называются въ козырной масти пять старшихъ картъ: тузь, король, дама, валетъ и десятка. Съ франц. honneurs,—т. е. карты, имѣющія предпочтеніе передъ другими. Онеры имѣютъ значеніе въ немногихъ играхъ: въ Винтѣ и въ Вистѣ.

Открытая карта,—см. Настольная карта.

Очки.—Стоимость картъ: двойка—два очка, тройка—три очка и т. д. до фигуръ, которыя цѣнятся разнo. Въ нѣкоторыхъ играхъ фигуры считаются такъ: валетъ—11 очковъ, дама—12, король—13, тузъ—14; въ другихъ: валетъ—10, дама—10, король—10, тузъ—10; въ третьихъ: валетъ—2, дама—3, король—4, тузъ—5; въ четвертыхъ: валетъ, дама и король—по 10, а тузъ 1 очко.

II.

Памфила—карточная игра, родъ Мушки; трефовый валетъ, имѣющій преимущественное значеніе, носитъ названіе игры.

Пароль.—Значитъ передать другому право сдѣлать надбавку къ ставкѣ.

Партія (съ франц. *partie*,—т. е. часть цѣлаго).—Въ Винтѣ и Вистѣ означаетъ половину робера.

Партнеры.—Въ Винтѣ играющіе той стороны, которая сдѣлала назначеніе.

Пасъ!—Въ Винтѣ отказъ отъ назначенія масти въ свою очередь, во всѣхъ остальныхъ играхъ—отказъ отъ игры.

Переговоры.—Винтовое выраженіе. Назначеніе, показываніе и поддержка въ мастяхъ по очереди играющими.

Передача.—Сдавать второй или третій разъ изъ-за нѣкоторыхъ несоблюденій правилъ, или по какимъ-либо недоразумѣніямъ.

Перетемнить.—Выраженіе, употребляемое въ Горкѣ. Перетемнить, значитъ идти въ темную послѣ предшествовавшихъ игроковъ, которые шли тоже въ темную.

Пикъ.—Никетный терминъ. Когда первый играющій, сосчитавъ свои карты и посредствомъ взятку дойдетъ до тридцати, а у противника его не сосчитано еще ничего, то это называется сдѣлать пикъ. Играющій прямо съ двадцати девяти переходитъ на шестьдесятъ, и продолжаетъ по прежнему прибавлять по единицѣ за каждую взятку.

Пикетъ—карточная игра, изобрѣтенная во Франціи въ XVII вѣкѣ и названная тогда *riquant*, т. е. остроумный. Со временемъ *riquant* перешелъ въ *riquet*.

Пики.—Первая самая младшая мастъ въ колодѣ.

По банку!—Выраженіе, употребляемое въ азартныхъ играхъ и означающее, что понтеръ идетъ на всю сумму, находящуюся въ банкѣ.

Поддержка.—Винтовое выраженіе. Изъ двухъ переговаривающихся партнеровъ, одинъ объявляетъ самостоятельно игру, другой-же, сообразно имѣющимся у него вѣрнымъ взяткамъ, возвышаетъ назначенную товарищемъ игру, или какъ говорятъ, поддерживаетъ его.

Подыгрываніе.—Винтовое выраженіе. Ходъ въ мастъ игрока, сидящаго слѣва, причемъ онъ эту мастъ или объявлялъ или пошелъ въ нее и какъ въ томъ, такъ и въ другомъ случаѣ не встрѣтилъ поддержки у партнера.

Польскій Банчокъ.—Новая карточная игра, родъ Банка, но менѣе азартная. Игроки въ ней дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Подрызать.—Значитъ снять колоду картъ, посредствомъ одной карты, взятой изъ другой колоды.

Понтеръ.—Играющій въ азартныя игры противъ банкомета. Съ франц. *pointeur*.

Последняя взятка.—Въ нѣкоторыхъ играхъ игрокъ, взявшій последнюю взятку, прибавляетъ къ своей записи лишній *point*, а потому она играетъ не маловажную роль.

Преферансъ.—Карточная игра, имѣющая много видоизмѣненій.

Приглашеніе.—Преферансовый терминъ. Вистующій игрокъ приглашаетъ пасовавшаго партнера къ игрѣ, принимая всѣ послѣдствія исключительно на самого себя. Приглашеніе можетъ быть открытое, т. е. просить партнера открыть карты, и идти въ темную, т. е. просить партнера играть самостоятельно.

Проходная мастъ.—Винтовое выраженіе. Проходною мастью называется та, которую игрокъ показываетъ своему партнеру, но играть въ ней, за ея слабостью (въ смыслѣ количества картъ), не можетъ.

Птица.—Винтовое выраженіе. Птицей называется распавочный знакъ X.

Point (въ буквальномъ переводѣ съ франц.—точка).—Въ карточныхъ играхъ замѣняетъ собою финку, т. е. игральную

марку. Point бываетъ разной стоимости, смотря по предварительному условію игроковъ.

Пулька.—Партія Преферанса.

Пятерка.—Десятая по порядку карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку и четверку.

Пять и пятнадцать.—Пикетный терминъ. Пять одномастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за пятнадцать очковъ, а въ общей сложности $5+15=20$.

Р.

Равныя карты.—Терминъ, употребляемый въ Пикетъ и означающій, что у игроковъ взятъ по равному количеству, т. е. по шести.

Рамсъ.—Карточная игра, имѣющая большое сходство съ Мухой.

Распосовка.—1) Особый родъ розыгрыша поддаками въ Преферансѣ; 2) въ Винтѣ: когда всѣ четверо играющихъ сказали пасъ, то карты бросаются и ставится знакъ X, называющійся крестомъ, птицей...

Ремизъ—то-же, что и штрафъ.

Реновъ.—1) Недостатокъ извѣстной масти. Напримѣръ: когда игрокъ неимѣетъ совсѣмъ какой-либо масти на рукахъ. 2) Случай, когда ошибкой, вмѣсто одной масти сносятъ другую.

Реникъ.—Пикетный терминъ. Если игрокъ сосчиталъ на рукахъ до тридцати или болѣе, а противникъ не считалъ еще ничего, то онъ прямо начинаетъ считать съ девяносто.

Ресбетъ.—Терминъ, употребляющійся въ Пикетѣ. Ресбетъ — означаетъ розыгрышъ и обозначается игроками нулемъ: когда послѣ королика (т. е. партіи) у игроковъ окажутся цифры одинаковы, то они слѣдующіе два королика играютъ при двойномъ счетѣ.

Роберъ (съ англійскаго Rubber).—Въ Винтѣ и Вистѣ полная игра. Роберъ состоитъ изъ двухъ половинъ, называющихся партіями.

Ромбъ.—Опрокидываніе при сѣмкѣ враномъ внизъ той части картъ, которая снята.

Рѣзка (или рѣзать).—Рѣзкой называются тѣ случаи въ

разыгрываніи, когда игрокъ кладетъ не высшую карту масти, въ которую пошелъ одинъ изъ игроковъ, а среднюю изъ имѣющихся у него на рукахъ.

Рѣзать,—см. Рѣзка.

С.

Самостоятельное назначеніе.—Выраженіе, употребляемое въ Винтѣ и означающее, что игрокъ одинъ, безъ помощи партнера, назначаетъ игру.

Самъ-другъ.—Двѣ карты какой-либо масти.

Самъ-третей.—Три карты одной какой-либо масти.

Самъ-четвертъ.—Четыре карты одной какой-либо масти.

Самъ-пятъ.—И т. д.

Сдатчикъ.—Игрокъ, который сдаетъ карты.

Сдача картъ.—Сдаются карты по очереди, первымъ сдаетъ вынужденный младшую карту.

Секансъ.—Послѣдовательныя карты одной масти.

Семерикъ.—Карточная игра, недавно вошедшая въ употребленіе въ Россіи. По англійски она называется Three-seven, т. е. три семерки.

Секстъ-Мажоръ.—Тузъ, король, дама, валетъ, десятка и девятка.

Семерка.—Восьмая по старшинству карта въ масти. Перекрываетъ двойку, тройку, четверку, пятерку и шестерку. Въ малой колодѣ эта карта самая младшая и незначительная.

Семь и семнадцать.—Пикетный терминъ. Семь одномастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за семнадцать очковъ, а въ общей сложности $7+17=24$.

Синглтонъ (съ англійскаго Singleton).—Такъ называется въ Вистѣ и въ Винтѣ,—одна карта какой-либо масти. Тоже, что и Бланка.

Случайная взятка.—Случайными взятками называются такіе взятки, которые при назначеніи игры, ни въ какомъ случаѣ не принимаются въ расчетъ и полагаются къ отдачѣ; а между тѣмъ совершенно неожиданно могутъ быть сдѣланы.

Сносить—сбрасывать съ рукъ карты.

Сомнительная взятка.—Сомнительными взятками принято называть такіа, которыя могут быть сдѣланы въ зависимости отъ раздѣленія картъ и отъ ходовъ при разыгрываніи.

Ставка.—Взносъ известной суммы на конъ, или на карту.

Стуколка.—Употребительнѣйшая карточная игра.

Стучу.—Въ игрѣ Стуколка значить играю.

Сюркупъ.—Сдѣлать сюркупъ, значить перебить какую-нибудь карту.

Т.

Табелька.—особый счетъ въ Преферансѣ.

Талія.—Въ банковыхъ играхъ тоже, что во всѣхъ другихъ партіа.

Талонъ.—прикупка.

Тасовка картъ.—Каждый игрокъ можетъ тасовать карты только одинъ разъ; право послѣдней тасовки принадлежитъ сдающему.

Темная.—Объявить желаніе играть не посматрѣвъ своихъ картъ.

Тенасъ.—Имѣть первую и третью изъ старшихъ картъ или быть по порядку послѣднимъ въ игрѣ.

Терцъ.—Пикетный терминъ. Это три подъ рядъ идущія карты, такъ: тузъ, король, дама; король, дама, валетъ; дама, валетъ, десятка и т. д.

Торгъ.—Преферансовое выраженіе. Торгъ играющими прикупъ, который остается за тѣмъ, кто назначить наивысшую игру.

Трефы.—Вторая по порядку масть колоды. Она старше пиковой и младше бубновой и червонной.

Три семерки.—Карты, имѣющія особое значеніе въ игрѣ Семерикъ.

Three-seven.—Карточная игра, англійскаго происхожденія, по русски называющаяся Семерикъ. Three-seven значить въ буквальномъ переводѣ—три семерки.

Трикопъ.—Три разномастныхъ карты одинаковаго достоинства: три туза, три двойки и т. п.

Тринадцать.—Азартная карточная игра, родъ банка, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ. Игроки дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Тройка.—Двѣнадцатая по порядку карта въ масти. Незначительна совершенно и перекрывается только двойку.

Тренъ.—Выраженіе, употребляемое въ игрѣ Семерикъ. Тренъ, значить имѣть при Бабѣ (т. е. при одномастной тройкѣ, двойкѣ и тузѣ) семь картъ этой-же масти, идущихъ послѣдовательно безъ перерыва.

Трынка.—Въ игрѣ Горка—Трынкой называются три карты одного значенія: три туза, три короля и т. п. Трынка можетъ состоять и изъ двухъ одинаковыхъ картъ, но тогда при нихъ должна быть Фалька.

Тузъ.—Самая старшая карта каждой масти. Имѣетъ преимущество передъ всѣми остальными. Въ Виянтѣ и Вистѣ считается онеромъ.

Туръ.—Круговая очередь переговоровъ.

У.

Увертъ.—въ Преферансѣ игра безъ взятокъ по назначенію съ открытыми картами.

Уолъ.—Въ банковыхъ играхъ означаетъ утроенную ставку.

Humbug.—Карточная игра для двухъ игроковъ, взявшая своимъ основаніемъ Вистъ.

Ф.

Фалька.—Въ игрѣ Горка называется та карта, которой придано особое значеніе.

Phaser.—Вистовой терминъ. Обмѣнять колоду, которой нужно сдавать, на колоду противниковъ, что запрещается, если не было этого обусловлено заранѣе.

Faire les cartes.—въ Пикетѣ значить взять взятку большаго противника. Называется это такъ-же и Леза.

Фигура.—Фигурами называются пять старшихъ картъ каждой масти, т. е. тузъ, король, дама, валетъ и десятка. Въ Виянтѣ и въ Вистѣ онѣ считаются онерами.

Финессъ.—Тонкость игры, которая заключается въ томъ, чтобы приобрести выгоду хитростью своей игры.

Фишка—то-же, что point. (Съ французскаго—fiche, означающее—марка въ игрѣ).

Форсировать.—Вистовое выраженіе. Значитъ угадать какой масти нѣтъ у противника и ходить съ нею, чтобы вызвать козыря.

Фоска.—Маленькая, незначущая карта. Фоски—нѣсколько незначительныхъ картъ въ некозырной масти.

Fausse.—Называется такъ карта той масти, туза которой на рукахъ нѣтъ.

Фредонъ.—Четыре разномастныхъ карты одинаковаго достоинства: четыре туза, четыре двойки и т. д.

Х.

Хлюсть.—1) Три карты одной масти. 2) Въ игрѣ Горка, Хлюстомъ называютъ четыре карты одинаковой масти; Хлюсть впрочемъ можетъ состоять изъ трехъ картъ, но тогда при нихъ должна быть Фалька.

Ч.

Черви.—Самая старшая масть колоды.

Чердакъ.—Чердакомъ называется въ Мухѣ мѣсто, предназначенное для ремизовъ.

Четверикъ.—Въ игрѣ Горка, четверикомъ называются четыре карты одинаковаго значенія, напримѣръ: четыре туза, четыре короли и т. п. Четверикъ можетъ состоять и изъ трехъ одинаковыхъ картъ, то тогда при нихъ должна быть Фалька.

Четверка.—Одиннадцатая по порядку карта въ масти. Имѣетъ преимущество только надъ двойкой и тройкой.

Четырнадцать.—Пикетный терминъ. Четыре фигурныхъ равныхъ картъ разныхъ мастей считаются за четырнадцать очковъ. Могутъ быть—четырнадцать тузовъ, четырнадцать королей, четырнадцать дамъ, четырнадцать валетовъ и четырнадцать десятковъ.

III.

Шестерка.—Девятая по старшинству карта въ масти. Перекрываетъ только двойку, тройку, четверку и пятерку. Въ средней колодѣ эта карта самая младшая и незначительная.

Шестъ и шестнадцать.—Пикетный терминъ. Шестъ однамастныхъ картъ, идущихъ подъ рядъ, считаются за шестнадцать очковъ, а въ общей сложности $6+16=22$.

Шестидесятъ шестъ.—Карточная игра для двухъ игроковъ.

Шлейфъ.—Выраженіе, употребляемое въ Стуколѣ. Шлейфомъ называется козырь, который не вскрывается, а смотрится однимъ только сдатчикомъ, берущимъ его себѣ и немѣющимъ право по этому пасовать.

Шлемъ.—Выраженіе, употребляемое въ Виятъ и Вистѣ. Одна изъ сторонъ, взявшая всѣ тринадцать взятокъ дѣлаетъ своимъ противникамъ—большой шлемъ; сторона, взявшая двѣнадцать взятокъ, дѣлаетъ противникамъ малый шлемъ.

Штоссъ.—Азартная игра, съ неограниченнымъ числомъ игроковъ, которые дѣлятся на двѣ категоріи: понтеровъ и банкомета.

Штрафъ (съ нѣмецкаго die Strafe, т. е. наказаніе).—Штрафъ—то-же, что и ремизъ. Въ Виятъ слово штрафъ употребительнѣе ремиза. Сторона, назначившая игру, обязана взять определенное или число взятокъ, въ противномъ же случаѣ за каждую недобранную взятку ставится штрафъ.

Шутиха.—Карточная игра, родъ Мухи; Шутихой зовется дама пикъ, отъ которой и происходитъ названіе игры.



ОГЛАВЛЕНИЕ.

	СТР.
Предисловіе	1
Винтъ	1
Правила	6
Разсчеты и записи	42
Безикъ	55
Преферансъ	63
Общія правила	71
Таблицы разсчетовъ	91
Гусарскій Преферансъ	94
Пикетъ	97
Нормандскій Пикетъ	110
Вистъ	112
Нумbug (Вистъ вдвоемъ)	125
Нумbug	127
Мушка	132
Мушка-Девторлю	138
Мушка-Памфилъ	139
Мушка-Шутиха	140
Мушка-Мистиря	143
Мушка-Копилка	147
Рамсъ	154
Ступолка	155
Съ Голцомъ	158
Съ прикупкой	161
Со Шлейфомъ	163
Обязательная	164
Общія правила	164
Семерикъ	168
Шестьдесятъ шесть	172
Кончинка	177
Горка	183
Польскій Банчокъ	187
Макао	190
Баккара	196
Тринадцатъ	200
Двадцать одно	204
Карточная Терминологія	207

М. Шевляковский
Коммерческие игры:
ВИНТЪ
Репринтное издание
 Подписано в печать 10.09.1990
 Формат 84×108¹/₃₂. Бумага тип. № 1.
 Физ. п. л. 7. Тираж 50 000 экз. Заказ 1131
 «МЕГАПОЛИС» 103032, Москва,
 ул. Станкевича, д. 20 кор. 4
 МПО «1-я Образцовая типография» 113054,
 Москва, Валовая 28
 Ордена Октябрьской Революции и ордена
 Трудового Красного Знамени МПО «Первая
 Образцовая типография» Государственного
 комитета СССР по печати. 113054, Москва,
 Валовая, 28