



ПРАВИЛА ИГРЫ „ВИНТЪ“,

принятыя въ Благородномъ Собраніи и во всѣхъ
общественныхъ собраніяхъ.

Винтъ классическій. Винтъ съ прикупомъ.

Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ.

Винтъ Гусарскій и другіе.

Третье дополненное изданіе подробно и понятно изложенное.

Составилъ **П. И. Альбовъ.**

Цѣна 50 к.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Типо-литографія „Энергія“ (Э. М. Шапиро), Загор., 17.

1905.

ПРАВИЛА ИГРЫ

„Винтъ“,

принятая въ Благородномъ Собраніи и во всѣхъ
общественныхъ собраніяхъ.

Винтъ классическій. Винтъ съ прикупомъ.

Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ.

Винтъ Гусарскій и другіе.

Третье дополненное изданіе подробно и понятно изложенное.

Составилъ **П. И. АЛБОВЪ.**

Цѣна 50 к.

С.-ПЕТЕРБУРГЪ.

Типо-литографія „Энергія“ (Э. М. Шапиро), Загор., 17.

1905.

Дозволено цензурою. С.-Петербург., 15 июня 1905 г.

ПРЕДИСЛОВІЕ.

Самая занимательная и общепринятая въ настоящее время изъ всѣхъ карточныхъ игръ—это игра въ Винтъ. Игра въ Винтъ—это война двухъ противъ двухъ, гдѣ побѣда зависитъ, во 1-хъ, отъ счастья, во 2-хъ отъ умѣнья вести правильно и быстро переговоры, и, въ 3-хъ, отъ умѣнья разыграть игру.

Несмотря на то, что слабый игрокъ въ этой игрѣ, въ большинствѣ случаевъ, долженъ быть въ проигрышѣ, хорошо играющіе въ Винтъ весьма неохотно садятся играть съ плохими игроками, тогда какъ во всѣхъ другихъ играхъ хорошіе игроки предпочитаютъ играть со слабыми игроками и даже стараются ихъ подыскивать, въ виду шансовъ на выигрышъ. Уже одно это обстоятельство говорить въ пользу игры въ Винтъ.

Игра въ Винтъ имѣетъ еще и то особое преимущество, что мало-мальски порядочно играющій въ Винтъ въ рѣдкихъ случаяхъ можетъ сдѣлаться жервою недобросовѣстныхъ игроковъ, тогда какъ въ стуколку, ландскнехтъ, мушку, преферансъ, макао и банкъ, случаи обыгрыванія навѣрняка весьма обыкновенны.

Проигрышъ навѣрняка въ обыкновенный классическій Винтъ возможенъ только въ томъ случаѣ, когда трое играютъ заодно; но такіе случаи въ общественныхъ собраніяхъ рѣдки.

Игра въ классическій Винтъ, для людей нечестной наживы, не представляетъ особыхъ выгодъ, и они охотнѣе садятся играть во всякую другую игру, только не въ классическій Винтъ, а въ виду того, что игра въ Винтъ, какъ увлекательная и разумная, общепринята и вытѣсняетъ всѣ другія карточные игры, они придумали такія видоизмѣненія Винта, которыя давали бы имъ возможность обыгрывать также легко и въ Винтъ, какъ и въ другія карточные игры.

Съ этою цѣлію были придуманы Винтъ съ гайкой, пересадкой и разбойникомъ, но не привились, вслѣдствіе того, что играющіе ясно поняли, къ чему клонились эти видоизмѣненія.

Но люди недобросовѣстной наживы не остановились на неудачѣ, и въ послѣднее время снова видоизмѣнили классическій Винтъ, который получилъ названіе «Винта съ прикупкою», «Винта съ прикупкою присыпкою» и гвоздемъ».

Съ этимъ видоизмѣненіемъ «Винта» цѣль людьми наживы вполне достигнута.

Винтъ съ прикупкою, какъ азартная игра, сталъ быстро прививаться; къ тому же и играть въ Винтъ съ прикупкою могутъ люди, почти не имѣющіе понятія о правильныхъ переговорахъ, и довѣрчивые игроки свой проигрышъ всегда могутъ объяснить неумѣньемъ играть.

Видоизмѣненный Винтъ съ одною прикупкою, даже безъ присыпки, даетъ возможность не только сговорившимся, но и одному недобросовѣстному игроку, также легко обыгрывать, какъ и въ другія азартныя карточные игры.

Кто сомнѣвается въ томъ, что недобросовѣстные игроки обладаютъ прекраснымъ зрѣніемъ и тонкимъ осязаніемъ? Разъ колода картъ побывала въ ихъ рукахъ, имъ не нужно смотрѣть лицевую сторону прикупки; они знаютъ хороша ли прикупка или худа,—и шансъ выигрыша безспорно на ихъ сторонѣ. Если прикупка хороша, они оставляютъ ее за собою, а если плоха, уступаютъ противникамъ.

Кто видѣлъ искусство, знаменитаго артиста фокусника Казнева сдавать, какія угодно игры въ Винтъ, новыми не бывшими ни разу въ употребленіи картами, для того понятно, что у кого въ рукахъ одна десятая доля его ловкости, съ тѣмъ невозможно играть не только въ Винтъ съ прикупкой и присыпкой, но даже въ Винтъ съ одною прикупкою.

Бывшій въ Римѣ случай удаленія изъ клуба за шуллерство лица иностраннаго происхожденія, имѣвшаго доступъ, по своему общественному положенію, во всѣ аристократическія собранія и дома, о чемъ сообщалось въ свое время въ газетахъ, ясно указываетъ на то, что не только въ обыкновенныхъ, но и аристократическихъ собраніяхъ и домахъ бываютъ люди нечестной наживы, и что нѣкоторые принадлежать даже и къ высшему обществу.

Вслѣдствіе плохой игры слабо играющаго партнера, не слѣдуетъ сильно волноваться, а равно дѣлать ему рѣзкія замѣчанія или намѣренно плохо разыгрывать игру. При этомъ нужно быть терпѣливымъ и имѣть въ виду, что, играя съ другими, онъ дѣлаетъ такія же ошибки въ ущербъ себѣ, но въ вашу пользу. Должно постоянно помнить, что и хорошо играющіе въ Винтъ дѣлаютъ большія ошибки, хотя и рѣдко, и что игра въ Винтъ безъ ошибокъ не обходится, а потому всѣ пререканія по части назначенія игры и не правильного его розыгрыша не должны выходить изъ предѣловъ строгаго приличія и вѣжливости, иначе можно перессориться со всѣми партнерами.

Чаще проигрываютъ слабо играющіе въ Винтъ, вслѣдствіе неправильныхъ переговоровъ при назначеніи игры и отъ неумѣнья разыграть ее.

Поэтому желающимъ научиться играть въ Винтъ и пріобрѣсти самостоятельный навыкъ въ этой игрѣ, для усвоенія изложенныхъ здѣсь правилъ, советуемъ замѣчать грубыя ошибки за собою и другими, какъ при назначеніи

игры, такъ и при розыгрышѣ, замѣтивъ которыя, нужно припоминать, не произошли ли онѣ единственно вслѣдствіе отступленія отъ изложенныхъ здѣсь правилъ, и еще разъ убѣдившись въ этомъ, Вы не сдѣлаете такой же ошибки въ другой разъ.

Примѣняя такимъ образомъ на практикѣ изложенныя здѣсь правила со своими заключеніями и выводами, въ теченіе нѣсколькихъ дней можно ясно усвоить ихъ и играть уже довольно основательно.

Игра въ Винтъ не требуетъ большой памяти, но нужны только вниманіе и небольшой навыкъ.

ОГЛАВЛЕНІЕ.

	СТР.
Общія правила Классическаго Винта	1
Основанія игры Винтъ	5
Назначеніе игры, или переговоры, и условныя выраженія общепринятые при этомъ	13
Розыгрышъ	27
Объясненіе выражений употребляемыхъ въ Винтѣ	35
Счетъ въ игрѣ	36
Винтъ съ однимъ прикупомъ	39
Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ	41
Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ втроемъ, пер- вый способъ	43
Винтъ втроемъ, второй способъ	44
Винтъ вдвоемъ, первый способъ	44
Винтъ вдвоемъ, второй способъ	45
Винтъ съ мусоромъ	46
Винтъ съ прикупкой, присыпкой, гвоздемъ и мусоромъ	46
Винтъ съ Винтящей коронкой	47
Гусарскій Винтъ (вдвоемъ)	49
Для поясненія правилъ при назначеніи игры изложенныхъ въ §§ 14, 30, 31, 33 и въ примѣчаніи къ нему возьмемъ для примѣра слѣдующее расположеніе картъ	
Игра 1	50
Игра 2	52
Игра 3	53

Общія правила классическаго винта.

1. Въ Винтъ играютъ вчетверомъ, и взявшіе изъ колоды младшія карты играютъ этотъ роберъ двое заодно противъ тѣхъ двоихъ, которые вынули старшія карты. Вынувшій самую младшую карту выбираетъ мѣсто, тасуетъ колоду изъ 52 картъ, даетъ контрпартнеру съ правой стороны снять карты и сдаетъ по одной, каждому по 13 картъ, первую карту сдаютъ сидящему по лѣвой сторонѣ отъ сдатчика за тѣмъ начинаются переговоры.

2. При выборѣ мѣстъ тузъ считается младшею картой, а масть—пиковая, потомъ по старшинству трефовая, бубновая и самая старшая червовная, а если вынуты будутъ двѣ или три равныхъ карты, то старшинство считается по мастямъ.

3. Вынувшій двѣ карты долженъ положить ихъ обратно и вынуть новую карту.

4. Когда играютъ пятеро, то играющіе выходятъ по очереди, которая опредѣляется вынутыми изъ колоды картами. Очереди играющихъ по фамиліи записываются начальными буквами въ одномъ мѣстѣ. Выходятъ по старшинству картъ. Вынувшій старшую карту выходитъ первый. Всѣ выходящіе по окончаніи робера входятъ къ вынувшему самую младшую карту. Вынувшій самую младшую карту выходитъ послѣдній.

5. Послѣ подрѣзки или съемки, должно слѣдить, чтобы карты не были положены въ томъ же порядкѣ, въ какомъ онѣ были до подрѣзки или съемки.

Чтобы въ каждой половинѣ снятыхъ картъ не могло оставаться менѣе 5 картъ, въ противномъ случаѣ, сдатчикъ обязанъ вновь перемѣшать карты и дать снять правому сосѣду.

6. Не слѣдуетъ не только тасовать, но и собирать карты для тасовки лицевою стороною, а равно тасовать карты подъ столомъ.

7. Ни одинъ изъ играющихъ не можетъ снимать или сдавать за своего партнера, если на это не будетъ разрѣшенія контръ-партнеровъ.

8. Если карты случайно сданы не въ очередь, то сдача считается законною въ томъ только случаѣ, когда никто не замѣтилъ ошибки до полного окончанія сдачи,—иначе карты смѣшиваются и передаются тому чья очередь.

9. Карты пересдаются.

а. Если хоть одна карта въ колодѣ во время сдачи окажется лицомъ вверхъ.

б. Если, во время сдачи, карта будетъ случайно открыта сдатчикомъ, и никто не смотрѣлъ своихъ картъ.

в. Если окажется недостатокъ картъ въ колодѣ.

г. Если карты не даны для съемки, и это замѣчено до окончанія сдачи.

д. Если сдающій не своею колодою сдаетъ, а колодою контръ-партнеровъ, и это замѣчено до окончанія сдачи.

е. Если не по одной, а по двѣ карты сдаютъ.

ж. Перетасовка картъ дѣлается, когда при подрѣзкѣ или съемкѣ случайно откроется какая либо карта.

з. Если сдача начата не по порядку, т. е. не съ контръ-партнера, сидящаго съ лѣвой стороны.

и. Засдавшійся сдатчикъ имѣетъ право пересдать вновь только въ томъ случаѣ, если его партнеръ не смотрѣлъ своихъ картъ, иначе сдаетъ слѣдующій по очереди.

10. Если сдатчикъ, по своему произволу, перетасуетъ колоду уже послѣ подрѣзки или съемки, то теряетъ на этотъ разъ право сдачи, и сдавать продолжаетъ уже слѣдующій по очереди.

11. Карта остается открытой на столѣ:

1) Кто сходитъ не въ очередь.

2) Кто броситъ карту не той масти, которую требуютъ и во избѣжаніе ренонса, желаетъ исправиться, а тѣ, кто положить карты послѣ сдѣлавшаго ошибку берутъ свои карты обратно и кладутъ по своему произволу какую они признаютъ удобной и, взятыя ими со стола карты не считаются открытыми.

3) Если во время сдачи не сдатчикъ откроетъ карту, а играющій, то за нимъ всѣ три игрока записываютъ по 1000 пуан., а эта карта остается на столѣ открытой и открытыя карты сносятся по желанію противниковъ, когда будетъ ходъ съ этой масти.

12. Брать карты со стола ранѣе окончанія сдачи всѣхъ картъ и подсматривать нижнюю карту послѣ съемки, не дозволяется, но если бы кто изъ игроковъ отступилъ отъ этого правила, то карты не пересдаются болѣе тѣмъ же сдатчикомъ, если онъ засдался или карта имъ будетъ открыта, а сдача переходитъ уже слѣдующему по очереди.

13. Каждый играющій, послѣ сдачи картъ, долженъ провѣрить, всѣ ли 13 картъ у него на рукахъ, потому что игра считается правильною, если обнаружится, послѣ назначенія и сдѣланнаго хода, что у одного на рукахъ 12, а другого 14 картъ. Если же это обнаружится во время переговоровъ, то игра не считается, и карты пересдаются снова.

14. Имѣющій на рукахъ 12 картъ послѣднюю карту кладетъ на 12-ю взятку, а имѣющій 14 картъ оставшуюся 14-ю карту сбрасываетъ.

15. Если же 14 картъ окажется у сдававшего карты или его партнера, то, по окончаніи розыгрыша, противники приписываютъ 2000 пуанъ къ своимъ онерамъ.

Примѣчаніе. Правила 13, 14 и 15 установлены вслѣдствіе того, что въ Общественныхъ Собраніяхъ были случаи, когда двое лицъ договаривались играть за одно, т. е. дѣлить пополамъ выигрышъ и отвѣчать пополамъ за проигрышъ; и по заранѣ составленному уговору, чтобы игра не считалась, когда ихъ контръ-партнеры назначаютъ шлемъ, они въ 5-ю или 6-ю очередь сбрасывали одинъ двѣ карты на взятку, а другой ни одной, а только пристукнетъ рукой, показывая видъ, что онъ снесъ карту. Почему у одного оказывалось, что оставались двѣ карты на рукахъ, а у другого не было ни одной.

16. Если по окончаніи партіи или робера, въ смѣшанной колодѣ окажутся двѣ одинаковыя карты, по винѣ фабрики (такіе случаи были) то записи не уничтожаются и имѣютъ ту же силу, что и при игрѣ въ полную колоду; если же это замѣчено при окончаніи первой игры въ эту колоду, и партія этой игрой незакончилась то запись уничтожается.

17. До окончанія партіи нельзя перемѣнять картъ. По окончаніи же партіи, карты можно перемѣнять, но только до съемки картъ, а потому засада, или случайное открытіе карты, не даютъ уже права на перемѣну картъ.

18. Каждый игрокъ можетъ потребовать на свой счетъ новую колоду картъ, но только по окончаніи робера или партіи.

19. Если одинъ изъ играющихъ не пожелаетъ

почему-либо продолжать игры, т. е. сыграть обязательные три робера, то одинъ онъ обязанъ заплатить за карты.

20. Сдающій карты первый объявляетъ игру или говоритъ пасъ, потомъ назначаетъ игру получившій при сдачѣ первую карту (т. е. контръ-партнеръ съ лѣвой стороны сдатчика или сидящій у него за рукою); затѣмъ очередь партнера, получившаго при сдачѣ вторую карту, и четвертымъ уже назначаетъ противникъ, сидящій съ правой стороны, получившій при сдачѣ третью карту.

21. Эти четыре очереди составляютъ первый туръ, или кругъ, переговоровъ. Каждый новый туръ переговоровъ начинается со сдатчика и продолжается въ томъ же порядкѣ. Очередь эта соблюдается до послѣдняго назначенія.

22. Всѣ четверо играющихъ могутъ сдѣлать назначеніе въ первую очередь перваго тура. Кто назначилъ игру въ первый туръ, говорятъ—назначеніе сдѣлано въ первую очередь.

23. Въ каждую очередь можно сдѣлать, или одно назначеніе, или сказать пасъ.

Основанія игры Винтъ.

24. Каждому играющему сдается по 13 картъ, а на каждую карту, съ которой сдѣланъ ходъ при розыгрышѣ, всѣ кладутъ по одной картѣ, почему и взятокъ бываетъ 13, изъ нихъ только взятки взятыя одною стороною сверхъ шести принято называть леве и эти 7 леве, сверхъ шести взятокъ, взятыхъ одною стороною, и служатъ основаніемъ для назначенія игры.

25. Назначеніе игры: *Простой, или одно леве.* Назначаетъ

простую игру козырную или безкозырную тотъ, кто рассчитываетъ, что онъ, назначивъ свою сильную длинную масть козырями, или объявивъ безкозырную игру, возьметъ кромѣ шести взятокъ вмѣстѣ со своимъ партнеромъ, еще одну седьмую взятку, или иначе сказать одно леве.

Два леве. Если же назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще двѣ, т. е. всего 8 взятокъ, то они назначаютъ два леве.

Три леве. Если назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще три, т. е. всего 9 взятокъ, то они назначаютъ три леве.

Четыре леве. Если назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще четыре, т. е. всего 10 взятокъ, то они назначаютъ четыре леве.

Пять леве. Если назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще пять, т. е. всего 11 взятокъ, то они назначаютъ пять леве.

Шесть леве или малый шлемъ. Если назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще шесть, т. е. всего 12 взятокъ, то они назначаютъ малый шлемъ,—что значитъ взять шесть леве.

Семь леве или большой шлемъ. Если назначающіе игру рассчитываютъ взять вдвоемъ, кромѣ 6, еще семь, т. е. всего 13 взятокъ, то они назначаютъ большой шлемъ, что значитъ взять семь леве, или всѣ 13 взятокъ.

26. Кто случайно сдѣлаетъ первое назначеніе не въ очередь, тотъ лишается права на дальнѣйшіе переговоры, а его партнеръ лишается права дѣлать назначеніе въ первую очередь, но затѣмъ имѣетъ право продолжать начатые переговоры.

27. Объявившіе не въ очередь масть, если игра осталась не за ними, не имѣютъ права дѣлать первый ходъ съ заявленной ими не въ очередь масти.

28. Также нельзя дѣлать первый ходъ съ той масти, съ которой партнеръ сдѣлалъ уже ходъ, но не въ свою очередь.

29. Если игра кѣмъ-либо ошибочно назначена ниже объявленной, — это не лишаетъ права, а напротивъ обязываетъ, на дальнѣйшіе переговоры; такъ, если послѣ „трехъ червей“ ошибочно сказано „три пики“, то слѣдуетъ считать что сказано „четыре пики“, и это обязательно для сказавшаго и его партнера,—и переговоры могутъ продолжаться обѣ стороны.

30. Нельзя требовать назначенія игры выше той, какую противники сказавшаго не въ очередь еще не назначали, а только предполагали назначить; на этомъ основаніи послѣ назначенія трехъ червей, объявившій игру не въ очередь „четыре пики“ долженъ объявлять пять пикъ, т. е. одной игрой выше, такъ какъ контрпартнеръ котораго была очередь, могъ назначить четыре черви. На этомъ основаніи нельзя заставить играть „малый или большой шлемъ на пикахъ“, основываясь только на томъ, что объявлявшіе три черви думали назначить сразу „малый шлемъ на червахъ“.

31. За каждую недобранную взятку за назначившими игру записываютъ штрафъ по расчету игры въ 100 разъ больше стоимости взятокъ.

32. Неназначившіе игры партнеры должны взять не менѣе двухъ взятокъ, если же они возьмутъ одну только взятку, то за ними записываютъ штрафъ за малый шлемъ 1000, но если они не возьмутъ ни одной, то за ними записываютъ штрафъ за большой шлемъ 2000.

33. Желавшій назначить игру, когда до него дойдетъ очередь, называетъ или назначаетъ, по порядку игръ, ту только масть, въ которой есть игра, т. е. въ которой желаетъ играть, называя масти по старшинству въ слѣдующемъ порядкѣ: „пики“, „трефы“, „бубны“,

„черви“, „безкозырей“, почему, послѣ назначенія простой червонной игры, нельзя уже назначить простую игру въ пикахъ, трефахъ или бубнахъ, такъ какъ эти масти младше червонной, и по порядку игры должны говорить безъ козырей или уже двѣ пикки, или двѣ трефы, или двѣ бубны, и взять не 7 взятокъ, а уже 8, или двѣ кромѣ шести. Тогда какъ, послѣ назначенія простыхъ пикъ можно назначить простую игру во всѣхъ другихъ мастяхъ, такъ какъ пиковая масть самая младшая.

34. При неимѣннн игры или нежеланнн назначить ее должно говорить „пасъ“.

35. Другія выраженія при назначеннн игры не допускаются, и поправлять ошибочно сдѣланное назначеннн не дозволяется.

Примѣчаннн. Равно не дозволяется обращать вниманнн партнера на свой выходъ или сносъ, а также одобрять или не одобрять словомъ или жестами ходъ или сносъ партнера, и вообще не дозволяется всякое не принятое правилами игры разъясненнн, какъ при самомъ ея назначеннн, такъ и при розыгрышѣ, и считается не только неправильнымъ, но и недобросовѣстнымъ. Партнеры могутъ смотрѣть на это, какъ на незаконное посягательство на ихъ карманъ,—и стараются избѣгать играть съ такими партнерами, какъ съ лицами не хорошо дѣйствующими на нервы и потому нетерпимыми въ этой игрѣ, хотя бы они были очень хорошіе знакомые и честные люди.

Примѣчаннн. Вся привлекательность игры въ Винтъ состоитъ въ правильномъ назначеннн игры, хорошемъ розыгрышѣ, спокойствнн партнеровъ и объясненнн, послѣ розыгрыша, въ деликатной формѣ, неправильностей, замѣченныхъ партнерами при назначеннн игры и при розыгрышѣ.

36 Кто, назначивъ игру, скажетъ: „что онъ больше, ничего не имѣетъ объявить“, „или ничего не скажу“, „или ходите“, тотъ болѣе не можетъ повышать игру, но если бы онъ сдѣлалъ подъемъ игры, то противная сторона можетъ требовать пересдачи картъ, если это въ интересахъ противниковъ. (Это установлено для того, чтобы переговоры велись правильно, и игра не вымогалась).

37. Сдѣлавшнн послѣднее назначеннн предлагаетъ противнику, сидящему съ лѣвой стороны, дѣлать первый ходъ, а затѣмъ ходить тотъ, кто беретъ взятку.

38. При розыгрышѣ обязательно класть ту масть, съ которой ходятъ, а если ея нѣтъ, то, по усмотрѣннн, бить ее козыремъ или дѣлать сносъ своей слабой масти. (Отъ сильной масти не сбрасываютъ).

Примѣчаннн. Если на рукахъ нѣтъ той масти, съ которой ходятъ, то это называется ренонсомъ.

39. Но кто, имѣя на рукахъ масть, съ которой сдѣланъ ходъ, не даетъ ее, а бьетъ козыремъ или сбросить карту другой масти, тотъ дѣлаетъ ренонсъ и у того противники отбираютъ три взятки за этотъ ренонсъ.

40. Если эти взятки составляютъ недочетъ въ назначенной игрѣ, то сдѣлавшіе ренонсъ подвергаются штрафу по разсчету игры за каждую недостающую взятку; у кого же всего три взятки, то они подвергаются штрафу и за большой шлемъ.

41. Ренонсъ можно исправить, пока взятка не положена закрытою на столъ и не сдѣланъ ходъ. Поэтому не считается ренонсомъ, если и сдѣланъ ходъ, но взятка не положена закрытою на столъ.

42. Штрафъ за ренонсъ платятъ оба партнера, и только въ томъ случаѣ сдѣлавшнн ренонсъ одинъ платитъ штрафъ со всѣми послѣдствннми и передъ своимъ

партнеромъ, если партнеръ своевременно спрашивалъ, нѣтъ ли у него масти, въ которой сдѣланъ ренонсъ.

43. Игра считается законною, но ставится штрафъ за ренонсъ, со всѣми послѣдствіями лично тѣмъ, кто уронитъ карту подъ столъ и не подниметъ ее своевременно, а при розыгрышѣ убьетъ масть уроненной карты козыремъ или сдѣлаетъ на нее сносъ другой масти. За сдѣлавшимъ ренонсъ, его партнеръ записывается за три взятки по игрѣ, но если этими взятками оканчивалась бы у нихъ партія, то еще записывается 2000, но еслибы оканчивался роберъ, то записывается 4000. Если игрой, въ которой сдѣланъ ренонсъ, ни партія, ни роберъ не окончился, то партнеръ записывается только за три взятки.

44. Упавшая подъ столъ карта не считается открытой.

45. Если послѣ заявленія о сдѣланномъ ренонсѣ провинившіеся партнеры, во избѣжаніе проверки, смѣшавъ карты, то ренонсъ считается признаннымъ.

46. Если колода для слѣдующей игры снята, никакихъ заявленій о сдѣланномъ кѣмъ-либо ренонсѣ въ предыдущую игру быть не можетъ.

47. Незамѣтившій, какую масть снесъ партнеръ, можетъ спросить его, но только въ то время, когда взятка не закрыта; когда же она закрыта,—смотреть взятку можно; но спрашивать, какая карта снесена—не дозволяется.

48. Во время розыгрыша дозволяется смотреть только двѣ послѣднія взятки, а если сдѣланъ уже ходъ,—только одну послѣднюю взятку.

49. Во время розыгрыша, пока не дойдетъ очередь класть карту, не слѣдуетъ ее раньше вытаскивать или братья рукою за какую-либо карту.

50. Бросать или открывать карты до окончанія игры не слѣдуетъ, потому что открытыми картами распоряжаются противники, а партнеръ открывшаго или бросившаго карты, если чрезъ это произошла для него потеря, имѣетъ право записать таковую, со всѣми послѣдствіями, на счетъ своего партнера.

51. Открытыми картами не распоряжаются противники только въ томъ случаѣ, если кто объявитъ большой или малый шлемъ, не смотря въ свои карты; въ такомъ случаѣ, партнеръ имѣетъ право открыть свои карты и дать розыгрывать назначившему ее; при этомъ назначившій игру отвѣчаетъ за всѣ послѣдствія этой игры.

52. Равно отвѣчаетъ также одинъ тотъ, кто назначитъ малый или большой шлемъ безъ поддержки партнера и поставить болѣе 2-хъ штрафовъ.

53. Вообще, кто намѣренъ во вредъ своему партнеру объявить большую игру, и будетъ доказано играющими или посредниками, что назначеніе сдѣлано игрокомъ противъ правилъ и, видимо, въ ущербъ своему партнеру, то за проигрышный роберъ одинъ онъ отвѣчаетъ.

54. Если всѣ четверо спасуютъ, то ставится крестъ, и за каждый крестъ приписываютъ къ роберу тѣ, кто его возьметъ, 500 пуанъ. Нѣкоторые же разыгрываютъ безкозырную игру и кто меньше возьметъ взятку тѣ и записываютъ за контръ партнерами за каждую лишнюю взятку по 1000 пуанъ.

55. Двое играющихъ ведутъ счетъ, каждый своей партіи, до окончанія робера. У каждаго изъ нихъ записъ ведется въ двухъ мѣстахъ:

Въ одномъ выше черты пишутъ, не складывая записей въ одну сумму, послѣ каждой игры, до окончанія каждой партіи:

За онеры.	0000
тузы	0000
штрафы	0000
объявленіе и исполненіе шлемовъ .	0000
коронки	0000
партіи.	1000
роберъ	2000

Ниже черты пишутъ только за взятки до 500

56. Записи за взятки, до окончанія каждой партіи, складываются и записываются въ одну сумму, а не пишутся за каждую игру отдѣльно, а потому обязательно должно обращать вниманіе только на одну послѣднюю нижнюю запись, такъ какъ, соображаясь съ нижнею записью противниковъ, очень часто дѣлается и назначеніе игры.

57. Пятью стами пуанъ за взятки оканчивается партія, а для окончанія робера нужно взять двѣ партіи по 500 каждая.

58. По окончаніи каждой партіи подводится общій итогъ въ обоихъ отдѣленіяхъ, у той и другой стороны, затѣмъ игра снова продолжается и, если будетъ сдѣлано взявшими одну партію еще пятьсотъ пуанъ за взятки, то роберъ считается оконченнымъ.

59. Съ окончаніемъ робера, подводится каждою стороною общій счетъ всей записи и дѣлается вычетъ записи однихъ партнеровъ изъ записи другихъ; остатокъ и составить выигрышъ.

Примѣчаніе 1. Разговоры и соучастіе лицъ неиграющихъ во время назначенія и розыгрыша не дозволяются; равнымъ образомъ, неиграющіе не должны въ это время переходить отъ одного играющаго къ другому, для осмотра картъ, чтобы ихъ не заподозрили

въ подачѣ условныхъ знаковъ о возможности или невозможности назначенія большой игры. Это замѣчаніе не относится къ тѣмъ лицамъ, которые стоятъ или сидятъ на одномъ мѣстѣ и смотрятъ въ карты одного играющаго, хотя бы они держали половину или часть выигрыша и проигрыша одного изъ играющихъ,—и заявленіе претензіи къ тѣмъ-либо изъ игроковъ на то, что смотрятъ въ его карты, было бы болѣе чѣмъ неумѣстно, такъ какъ игра въ Винтъ представляетъ очень много интереснаго и для не принимающихъ участія въ игрѣ.

Примѣчаніе 2. Требованіе къ тѣмъ-либо исполненія всѣхъ вышеизложенныхъ здѣсь правилъ, даже отъ честныхъ игроковъ, является только огражденіемъ себя и ихъ самихъ отъ продѣлокъ лицъ недобросовѣстныхъ, такъ какъ, дозволивъ нѣкоторое отступленіе отъ общихъ правилъ одному, дѣлающему это безъ умысла, придется дозволить тоже и другому продѣлывающему такое отступленіе съ умысломъ.

Примѣчаніе. Вышеизложенныя правила относятся какъ къ классическому Винту, такъ и къ вновь придуманнымъ, которые въ розыгрышѣ ничѣмъ не отличаются отъ классическаго винта, но особенности каждаго изъ нихъ изложены здѣсь особо.

Назначеніе игры, или переговоры, и условныя выраженія общепринятыя при этомъ.

1. Послѣ сдачи картъ, каждый поочередно назначаетъ игру, или, другими словами, объясняетъ своему партнеру, какія у него карты на рукахъ, чтобы при помощи обоюдныхъ переговоровъ, выяснивъ какія у нихъ карты, назначить высшую игру.

2. При назначеніи каждой игры, должно быть внимательнымъ и помнить, что говорилъ партнеръ и что контръ-партнеры, такъ какъ и правильный розыгрышъ возможенъ при главномъ условіи, — это знаніи, кто и что назначалъ.

3. Для назначенія простой игры должно имѣть 5 взятокъ, рассчитывая на то, что у партнера есть двѣ взятки.

4. Если нѣтъ 5 взятокъ, то, чтобы предоставить очередь переговоровъ слѣдующему, говорятъ: „пасъ“. Это означаетъ карта плоха, или самостоятельной игры нѣтъ.

5. Если есть 5 взятокъ на рукахъ, то назначаютъ игру въ тѣхъ сильныхъ мастяхъ, какія у каждого на рукахъ, называя тѣ масти общепринятыми названіями: пики, трефы, бубны, черви.

6. По правиламъ игры, при назначеніи, только масти называютъ собственными именами, а сколько какой масти на рукахъ: 5, 6 или 4, и какія именно, старшія или младшія карты, сказать прямо нельзя. Установлено объяснять это общепринятыми въ Винтъ условными выраженіями, практически изучивъ которыя, можно въ большинствѣ случаевъ такъ ясно высказать, какія у Васъ карты на рукахъ, какъ будто Вы прямо называете достоинство каждой карты извѣстной масти собственными ихъ названіями.

7. Умѣнье выяснить общепринятыми въ Винтъ условными выраженіями, какія карты какой масти и сколько ихъ на рукахъ, много или мало, и составляетъ главную задачу хорошаго винтера.

8. Здѣсь выяснены всѣ главныя и второстепенныя правила переговоровъ, но тонкости объясненій въ Винтъ, между партнерами, пріобрѣтаются практикой, и для этого нужны сообразительность, находчивость, и какъ

выражаются чутье угадать, что на рукахъ у партнера, и что ему должно выяснить.

9. Если назначеніе сдѣлано въ первый туръ, говорятъ: назначеніе сдѣлано въ первую очередь.

10. Кто въ первомъ турѣ, получивъ поочередно право назначить игру, объявить „безкозырей“, то это будетъ равносильно выраженію: у меня на рукахъ не менѣе трехъ тузовъ.

11. Если сдѣлавшій назначеніе въ первый туръ, т. е. въ первую свою очередь, „безкозырей“, во вторую, третью или слѣдующія свои очереди объявить: „два безкозырей“, то это означало бы, что на рукахъ у него и четвертый тузъ; а равно если бы его партнеръ сказалъ: „два безкозырей“, то это означало бы, что у партнера четвертый тузъ на рукахъ.

12. Въ другихъ случаяхъ съ однимъ тузомъ не говорятъ „два безкозырей“, т. е. его не показываютъ, если партнеръ въ первую очередь не назначалъ „безкозырей“.

13. Объявленіе „безкозырей“ не въ первую свою очередь, а послѣ назначенія какой-либо масти или послѣ „паса“, означаетъ что на рукахъ есть два туза, а не три, и если другой партнеръ назначитъ не въ первую очередь „два или три безкозырей“, то это будетъ означать, что и у него два туза.

Примѣчаніе. Ясно, усвоивъ правила, какъ показываются тузы, весьма легко уяснить себѣ правила, какъ показывают королей, дамъ, валетовъ, десятки и длинныя масти.

14. Назначеніе сильной длинной масти всегда дѣлается въ первомъ турѣ, если нѣтъ на рукахъ трехъ тузовъ, а если они есть, то назначеніе длинной масти дѣлается во второмъ турѣ, потому что въ первомъ турѣ,

какъ объяснено уже выше, съ 3-мя или 4-мя тузами назначаютъ „безкозырей“.

15. Если назначеніе масти сдѣлано въ первомъ турѣ, то вѣрно показана длинная масть, не менѣе 5 или 6 картъ одной масти съ двумя или тремя онерами.

16. Назначеніе дѣлается также въ первомъ турѣ и съ четырьмя картами одной масти, если есть три онера, и изъ нихъ тузъ и король, и есть другія масти очень сильныя: короли съ дамами—или король дама и валетъ одной масти.

17. Назначившій „безкозырей“ въ первомъ турѣ, въ слѣдующую очередь, т.-е. во второмъ турѣ, не пасуя послѣ назначенія „безкозырей“, долженъ объявлять свою длинную масть, не менѣе 5 картъ съ 3 онерами или не менѣе 6 картъ съ двумя онерами.

18. Длинные масти могутъ быть назначены безъ короля и дамы.

19. Если же назначившій въ первую очередь „безкозырей“ во вторую очередь спасуетъ, то это будетъ означать, что длинной масти у него нѣтъ.

20. Если же онъ назначитъ масть послѣ „паса“, то это будетъ означать, что масть эта короткая и не-сильная.

21. Равно и его партнеръ, если назначеніе имъ не было сдѣлано въ первомъ турѣ, долженъ прежде показать свою длинную масть, а потомъ уже показывать королей, дамъ, валетовъ и т. д.

22. Въ первомъ, во второмъ, третьемъ, иногда и въ четвертомъ турѣ, назначившій игру въ какой-либо масти заявитъ партнеру свое желаніе играть въ названную масть тѣмъ, что въ слѣдующую очередь за назначеніемъ имъ масти говорить „пасъ“.

23. Въ одну и ту же очередь нельзя назначить масть и сказать „пасъ“.

24. Пасовать, или сказать „пасъ“, значитъ предоставить очередь переговоровъ слѣдующему.

25. Но если игрокъ послѣ назначенія имъ масти въ первомъ турѣ скажетъ во второмъ турѣ „пасъ“, то это равносильно выраженію: „я желаю или могу играть въ сказанной мною масти, — эта масть длинная.“

26. Пасъ имѣетъ это же значеніе, если игрокъ въ первый туръ объявлялъ „безкозырей“, а во второй туръ онъ или его партнеръ, назначивъ масть, скажетъ въ третьемъ турѣ „пасъ“, что объяснено и выше.

27. Если партнеръ спасовалъ послѣ сказанной имъ масти и затѣмъ назначилъ еще другую масть и, не пасуя послѣ второй названной имъ масти, во второй разъ объявитъ ту же масть, послѣ которой уже пасовалъ, то этимъ показываетъ партнеру, что въ первой названной имъ масти онъ желаетъ играть, а во второй названной имъ масти есть взятка или двѣ; но что это не та масть, на которой желаетъ играть.

28. Но если и послѣ второй назначенной масти скажетъ „пасъ“, то это будетъ означать, что и вторая сильная масть, на которой желаетъ играть, и этимъ вторымъ назначеніемъ предлагаетъ партнеру обсудить и выбирать, на какой масти выгоднѣе играть.

29. Не слѣдуетъ переводить игру на объявленную масть, но не поддержанную партнеромъ, хотя бы она была и сильнѣе масти, уже поддержанной партнеромъ. Но если партнеръ не поддержалъ ни въ одной масти, то должно перейти на болѣе сильную масть и играть въ ней.

30. Послѣ назначенія „безкозырей“ въ первую очередь, должно сказать „пасъ“, если нѣтъ длинной масти, хотя бы были три короля и четвертый тузъ,

для того, чтобы показать партнеру, что у васъ нѣтъ длинной масти, и выслушать, не назначить ли партнеръ длинной масти, а потомъ уже показывать королей, такъ какъ у противниковъ не можетъ быть большаго назначенія и они игры не отобьютъ.

31. Если послѣ назначенія въ первый туръ „безкозырей“, оба партнера спасовали, то-есть показали что, у нихъ длинной масти нѣтъ, а затѣмъ уже назначаютъ въ первый разъ „двѣ пики“ и, не пасуя, объявляютъ „двѣ трефы“, тоже въ первый разъ, то это означаетъ, что показываютъ въ первое назначеніе „короля пикъ“, если не пасуютъ и послѣ трефовой масти, то показываютъ короля трефъ, если называютъ третью масть, тоже въ первый разъ, и не пасуютъ, то показываютъ еще короля названной масти.

32. Если послѣ назначенія въ первую очередь „безкозырей“ оба партнера по разу уже спасовали, а затѣмъ сказано было бы (конечно, когда доходила очередь дѣлать назначеніе), „два пики“ „два трефы“ „два бубны“ „два черви“ „два безкозырей“, и послѣ назначенія мастей не было сказано „пасъ“, то это означало бы, что показаны, или названы, четыре короля и четвертый тузъ.

33. Если вы или вашъ партнеръ продолжая переговоры, сказалъ бы „три трефы“, „три черви“, то это означало бы, что показаны „дама трефъ“ и „дама червей“, такъ какъ второй разъ называть ту же масть „безъ паса“, при безкозырномъ назначеніи, все равно, что показать даму той названной масти.

Примѣчаніе. Выводъ слѣдующій: послѣ назначенія въ первую очередь „безкозырей“, каждая масть названная въ первый разъ, кѣмъ-либо изъ партнеровъ, и въ какую бы очередь это ни послѣдовало, все равно,

если послѣ этой масти не пасовали, означаетъ короля той масти.

Если второй разъ называютъ ту же масть, показываютъ даму.

Въ третій разъ валета.

Въ четвертый разъ называютъ ту же масть, показываютъ десятку и т. д.

Если послѣ объявленія, въ первую очередь безкозырей, было сказано „пасъ“, то въ какую очередь назначенія эти были сдѣланы: въ третью, четвертую или десятую, вами или вашимъ партнеромъ, все равно.

34. Необходимо помнить переговоры, и если при безкозырномъ назначеніи не показанъ король, то нельзя показывать даму, если партнеръ не заявлять желанія играть на той масти.

Примѣчаніе 1. Правила, какъ показываютъ тузовъ, королей, дамъ, валетовъ, десятки и длинныя масти болѣе подробно выяснены примѣрами, на послѣдующихъ страницахъ: 50, 51, 52, 53, 54 и 55.

Примѣчаніе 2. При назначеніи 3-хъ, 4-хъ, 5-ти леве и болѣе, карты на рукахъ выясняются гораздо легче такъ какъ эти игры рѣдко назначаются безъ тузовъ. А фигуры выясняются въ большинствѣ случаевъ, когда выяснится, что на рукахъ есть тузы.

35. Большія игры въ обыкновенный классическій Винтъ приходятъ очень рѣдко, и чаще назначенія доходятъ только до двухъ и трехъ леве. Не говоря о назначеніи простой игры, а часто при назначеніи „двухъ“, нельзя во время переговоровъ выяснить, какія карты находятся на рукахъ, потому что партнеръ, назначающій игру, назоветъ одну или двѣ масти, а его партнеръ при простой игрѣ скажетъ „пасъ“, а если же можетъ поднять игру „на два“, то весьма

часто, чтобы замаскировать игру, не имѣя вѣрныхъ взятокъ, не называя ни одной своей масти, скажетъ: два въ названной партнеромъ масти.

36. Имѣя трехъ королей безъ дамъ и три козыря съ онеромъ, нельзя показывать королей, а прямо слѣдуетъ говорить два въ названной партнеромъ масти.

37. Если партнеръ назначилъ пиковую или трефовую масть, то другой партнеръ, имѣя три взятки, не пасуя, долженъ говорить „двѣ пики или двѣ трефы“, смотря потому, какую масть называлъ партнеръ.

38. Возвышая игру, назначенную партнеромъ, если возможно, слѣдуетъ показать, кромѣ имѣющихся вѣрныхъ взятокъ самостоятельныя и проходныя масти, если есть, и противники не перебиваютъ игры.

39. Вторая заявленная масть, послѣ которой пасуютъ, въ большинствѣ случаевъ бываетъ проходная.

Примѣчаніе. Проходною мастью называется тоже длинная масть, не менѣе 4 картъ, слабѣе первой заявленной игрокомъ масти, съ одной или двумя вѣрными взятками.

40. Назначать должно въ первую очередь съ шестью взятками „два“ въ тѣхъ случаяхъ, когда нѣтъ какой-либо масти для того, чтобы не дать возможности противникамъ вести переговоры. Также въ первую очередь должно и поднимать игру на два, если нѣтъ какой-либо масти; при этомъ обязательно имѣть одну небланковую взятку, въ объявленной партнеромъ масти, или не меньше трехъ маленькихъ козырей.

41. Точно также должно поднимать игру въ первую очередь на два, имѣя короля или даму самъ-пять говоренной партнеромъ масти, если же нѣтъ какой-либо

масти, то должно сразу поднять игру на три; но если кромѣ козырей нѣтъ фигуръ въ другихъ мастяхъ, то на четыре поднимать игру не слѣдуетъ.

42. Но если партнеръ назначилъ масть, а у другого партнера у самого 4 или 5 взятокъ на своей масти, и на другихъ мастяхъ еще двѣ взятки, то прежде долженъ объявить свою масть, потомъ показать вѣрныя взятки на другихъ мастяхъ, а затѣмъ уже переходить на объявленную масть партнеромъ, или какъ принято говорить, поддержать партнера въ его масти, этотъ переходъ или поддержка показываетъ партнеру, что у васъ въ объявленной имъ масти есть взятка.

43. Для назначенія игры должно имѣть 5 взятокъ, но часто назначаютъ игру и съ четырьмя взятками, въ особенности въ томъ случаѣ, если этой игрой оканчивается партія или роберъ, хотя бы съ однимъ штрафомъ, что партнеръ и долженъ имѣть въ виду, и, кромѣ того, на послѣдней игрѣ обязанъ имѣть, чтобы сказать два, въ сказанной партнеромъ масти тоже четыре взятки, вмѣсто трехъ.

Примѣчаніе. Хорошіе игроки часто дѣлаютъ слабое назначеніе игры, но не допускаютъ, неосновательнаго подъема игры.

44. Не имѣя ни своей масти, ни поддержки, должно говорить „пасъ“.

45. При назначеніи должно помнить, что лучше играть въ масти партнера, если есть поддержка въ его масти, чѣмъ играть въ своей, если она не сильна и партнеръ не поддерживалъ на ней.

Примѣчаніе 1. Играютъ на своей масти безъ поддержки партнера только не опытные игроки.

Примѣчаніе 2. Поддержать значитъ возвысить игру въ масти, назначенной партнеромъ.

46. Самостоятельно назначить игру „два“ можно только съ шестью вѣрными взятками.

47. На пиковой и трефовой масти съ шестью взятками обязательно должно объявлять сразу „два“ чтобы противникамъ не дать вести переговоры.

48. Если нѣтъ на рукахъ какой-либо масти, а другія масти очень плохи, то при семи взяткахъ одной масти выгоднѣе назначить сразу не только „два“, но и „три“, чтобы противникамъ закрыть переговоры и отбить у нихъ большую игру.

49. Если игра назначена послѣ „паса“, т. е. не по первому объявленію, то это означаетъ, что объявленіе игры слабое, а потому прежде чѣмъ возвысить игру на три, на четыре, и болѣе, слѣдуетъ принимать это въ соображеніе, а также и то, самостоятельно ли партнеромъ назначена игра или вынужденно, чтобы перебить назначеніе противниковъ.

50. При назначеніи игры должно имѣть въ виду, что при игрѣ простой, два, три, четыре и даже пять, противниковъ невыгодно оставлять на одинъ штрафъ,—потому что счетъ за онеры, коронки и приписка къ партіи и роберу вполне окупаютъ этотъ рискъ.

Расчетъ при этомъ слѣдующій:

Объявившіе игру „четыре“ на одинъ штрафъ могутъ записать за пять онеровъ 2000, за взятки 360 и къ роберу, если оканчиваютъ этой игрой, припишутъ 2000, а всего 4360. Оставившіе же ихъ на штрафъ запишутъ: за штрафъ 4000, и за взятки 160, всего 4160. Такимъ образомъ, первые будутъ въ выигрышѣ 200 пуанъ.

Напротивъ, если есть игра и она не будетъ уступлена, то играя пять, допустимъ тоже при пяти онерахъ, будетъ запись: за пять онеровъ 2500, за взятки 550 и

къ роберу 2000. У другой же стороны будетъ запись только за взятки 100; такимъ образомъ, послѣдняя остается въ проигрышѣ 4950 пуанъ, слѣдовательно, вся разница составитъ 5150 пуанъ.

51. При назначеніи игры и розыгрышѣ нужно постоянно имѣть въ виду свою запись и запись противниковъ за взятки и помнить, что 1000 приписывается къ партіи и 2000 къ роберу. Слѣдовательно, въ первомъ случаѣ, разница на 2000, а во второмъ на 4000.

52. Желаніе окончить партію или роберъ иногда заставляетъ опытныхъ игроковъ назначать только простую игру въ то время, когда они могли бы играть, „три“ и даже „четыре“ въ расчетъ, что при большей игрѣ противникамъ довольно взять одной взятки, а при простой игрѣ они должны взять нѣсколько взятковъ, чтобы окончить партію или роберъ.

53. На этомъ же основаніи, имѣя 320 пуанъ второй партіи и большую запись, если есть восемь взятковъ и онеры, слѣдуетъ играть „три“, чтобы окончить роберъ, хотя и со штрафомъ, ибо нерѣдко бываетъ, что и при 490 пуанъ второй партіи и громадной записи можно проиграть роберъ и лишиться всей записи, хотя бы у противниковъ и не было еще партіи.

54. Лучше назначить игру въ расчетъ остаться безъ взятки, если игру перебиваютъ, чѣмъ оставить ее за противниками.

Примѣчаніе. Но для того, чтобы игры не перебивались на явный штрафъ и назначенія были правильны, многіе уже играютъ съ слѣдующимъ расчетомъ за штрафъ.

Кромѣ обыкновеннаго принятаго штрафа, за недобранныя взятки приписываютъ:

На простой игрѣ	500
При игрѣ два, два раза по 500, т.-е.	1000
При игрѣ три, три раза по 500, т.-е.	1500
При игрѣ четыре, четыре раза по 500, т.-е.	2000
При игрѣ пять, пять разъ по 500, т.-е.	2500
При игрѣ шесть, шесть разъ по 500, т.-е.	3000
При игрѣ семь, семь разъ по 500, т.-е.	3500

55. Если партнеръ назначить сразу „два“ въ масти и далѣе игру не ведетъ, то не имѣя назначенной имъ масти или имѣя одну только карту этой масти, не слѣдуетъ дѣлать прибавки, если противники не назначаютъ игры, хотя бы было и два туза, но съ плохими мастями. Если же при двухъ тузахъ—четыре или три маленькихъ козыря объявленной масти, то послѣ „паса“ слѣдуетъ сказать „безкозырей“.

56. Равнымъ образомъ, слѣдуетъ сказать „безкозырей“, если нѣтъ ни одного козыря, но при двухъ тузахъ есть два короля тѣхъ же мастей, которыхъ, впрочемъ, не слѣдуетъ показывать, если нѣтъ хотя двухъ маленькихъ козырей, потому что партнеръ можетъ назначить игру „четыре“ и даже „пять“, а при этихъ условіяхъ игра рѣдко выигрывается не только „пять“, но и „четыре“.

57. Если партнеръ назначилъ сразу „три“ и не ведетъ игру выше, то имѣя короля самъ-другъ объявленной масти и короля безъ дамы съ маленькими другой масти или туза козырного безъ фигурныхъ мастей,—поднимать игру не слѣдуетъ.

58. Вообще съ одной взяткой игру не поднимаютъ.

59. Имѣя на одной масти десять взятокъ, напримѣръ, десять старшихъ трэфъ, должно назначить игру въ первую очередь „четыре“, чтобы не дать противникамъ возможности вести переговоры.

60. При двухъ же мастяхъ съ десятью взятками, слѣдуетъ въ первую очередь назначать игру въ сильнѣйшей масти, но не „четыре“, а „три“, во вторую же очередь показать менѣе сильную масть. Но играть должно въ той масти, въ которой партнеръ возвыситъ игру, если же партнеръ не поддержитъ ни въ одной масти, то слѣдуетъ играть „четыре“ въ сильнѣйшей масти.

61. При трехъ мастяхъ слѣдуетъ назначить всѣ три масти, по старшинству ихъ, и если нѣтъ особенно сильной масти и партнеръ не поднимаетъ игру, — то самостоятельно поднимать ее на „два“ не слѣдуетъ, если нѣтъ семи взятокъ.

62. Имѣя не только три, но даже четыре туза, не слѣдуетъ играть безкозырей, если контръ-партнеры, зная, что у нихъ нѣтъ тузовъ, объявляли игру „три“ и даже „четыре“, въ какой-либо масти, такъ какъ контръ-партнеры, разъ заручившись, отберутъ сразу много взятокъ.

Примѣчаніе. Безкозырная игра при этихъ условіяхъ, выигрывается изъ пяти разъ только одинъ, и то опытными игроками, если же игра проигрывается, то ставится очень большой штрафъ.

63. Имѣя три туза на рукахъ, должны въ первую очередь говорить „безкозырей“, а затѣмъ объявить игру „два“ въ масти.

64. Если на рукахъ три туза, и до вашей очереди партнеръ спасовалъ, а контръ-партнеры объявили игру два, то не имѣя длинной масти или фигуръ, не слѣдуетъ объявлять уже „два безкозырей“, но если контръ-партнерами игра еще не назначена „два“, то въ первую очередь слѣдуетъ сказать „безкозырей“.

65. Если же есть четвертый тузъ и съ нимъ всего девять взятокъ, то должно назначать въ 3-ю или 4-ю очередь „два безкозырей“ и перевести игру на „три“.

66. Не имѣя четвертаго туза, нельзя назначать „два безкозырей“, такъ какъ повтореніе назначенія безкозырной игры два раза показываетъ, что на рукахъ всѣ четыре туза.

67. Съ четырьмя тузами въ первую очередь назначаютъ „два безкозырей“, но при сильной масти при короляхъ и дамахъ.

68. Съ двумя тузами назначаютъ „безкозырей“ во 2-ю или 3-ю очередь, уже послѣ объявленія своей масти или послѣ „паса“ и назначенія масти партнеромъ.

69. Съ однимъ тузомъ объявляютъ „два или три безкозырей“ только въ томъ случаѣ, если партнеръ въ первую очередь говорилъ „безкозырей“ и потомъ назначилъ масть, или если онъ масти не назначалъ, но при четвертомъ тузѣ у васъ есть два короля или сильная масть, при чемъ должны прежде показать королей или сильную масть, а затѣмъ объявить „два безкозырей“.

70. При назначеніи партнеромъ сразу „безкозырей“, т.-е. въ первую очередь, имѣя короля и четвертаго туза безъ фигурныхъ мастей, не должно показывать короля и переходить на „два безкозырей“; а если есть два короля и тузъ, то въ первую очередь сказать „пасъ“, чтобы выслушать, не назначить ли партнеръ длинной масти, во вторую очередь показать одного короля, въ 3-ю—другого короля и въ 4-ю—четвертаго туза, т.-е. сказать „два безкозырей“.

Примѣчаніе. Безкозырная игра при этомъ назначеніи изъ 10-ти разъ проигрывается только одинъ.

71. На безкозырную игру при четырехъ тузахъ, какъ сказано и выше, должно показывать сначала длинную масть, не менѣе шести или пяти картъ, въ которой есть игра, а затѣмъ показываютъ фигуры по очереди, королей, потомъ дамъ, валетовъ, и, если эти фигуры

самъ-пять или самъ-четверть, то показавъ ихъ, должны сказать пасъ, чтобы при розыгрышѣ партнеръ зналъ, какъ распорядиться своими фигурами на этой масти. Валета съ десяткой самъ-пять нельзя считать за взятку.

72. На объявленіе партнеромъ сразу игры „два въ какой-либо масти, имѣя три туза, должно сказать въ первую очередь „два безкозырей“, и, если есть и четвертый тузъ и при тузахъ короли, то послѣ назначенія двухъ безкозырей должны показать королей, а потомъ назначить „три безкозырей“. Пасовать въ первую очередь, при этихъ условіяхъ, съ тремя тузами не слѣдуетъ, потому что если будетъ назначено „два или три безкозырей“ послѣ „паса“, то партнеръ будетъ считать у васъ на рукахъ только двухъ тузовъ, а не трехъ.

73. Если партнеръ, послѣ объявленной масти, скажетъ „безкозырей“, то не имѣя туза, королей не показываютъ, если они безъ дамы; имѣя же туза и двухъ королей, слѣдуетъ показать ихъ, при этомъ тузъ показывается, какъ взятка; если же есть два туза, то показавъ королей, слѣдуетъ сказать „два безъ козырей“.

Розыгрышъ.

1. Правильный розыгрышъ возможенъ при условіи, если партнеры помнятъ кто и какія назначалъ масти, кто поддерживалъ на говоренныхъ мастяхъ, кто говорилъ безкозырей, какія показаны фигуры и кѣмъ. Но чтобы все это помнить не нужно большой памяти, а нуженъ навыкъ и вниманіе.

2. При розыгрышѣ обязательно класть ту масть, съ которой ходятъ, а если ея нѣтъ, то по усмотрѣнію,—бить ее козыремъ или дѣлать сносъ своей слабой масти, т.-е. сбрасывать ненужную карту другой масти.

3. При розыгрышѣ должно обращать строгое вниманіе на сносъ партнера, и если на требуемую масть партнеръ снесъ другую масть, то заручившись, не должно ходить съ снесенной партнеромъ масти, въ особенности при его назначеніи, такъ какъ сносъ показываетъ слабую масть или ренонсъ. Когда же у васъ въ снесенной партнеромъ масти есть тузъ и король или король и дама, то должны ходить съ короля; въ противномъ случаѣ, когда будутъ ходить противники съ этой масти, партнеръ долженъ будетъ укрывать эту масть козырями въ ущербъ своимъ интересамъ.

4. Если же король безъ дамы, то при сносѣ этой масти партнеромъ ходить не слѣдуетъ. Почему партнеръ долженъ имѣть въ виду, что если вы несмотря на его сносъ ходите съ короля снесенной имъ масти, то у васъ есть дама при этомъ королѣ.

Примѣчаніе. Сносить значитъ сбрасывать на требуемую масть не нужную карту другой масти.

5. Когда игрокъ посредствомъ сноса показалъ масть на которой есть вѣрные взятки, то заручившись, должны идти съ старшей карты этой масти.

Примѣчаніе. Заручиться, значитъ взять взятку чтобы имѣть право хода.

6. Если же масти были объявлены, то каждый долженъ ходить не съ своей масти, а съ старшей карты, говоренной партнеромъ масти.

7. Исключеніе допускается только въ томъ случаѣ, если партіи равны и противники съ одной или двухъ взятокъ оканчиваютъ партію или роверъ. Въ этомъ случаѣ, чтобы взять, т.-е. окончить партію или роверъ, слѣдуетъ отходить свои взятки, а потомъ уже идти въ масть партнера.

8. Если партнеръ ходитъ съ маленькой карты своей какой-либо масти, то на масть, съ которой онъ хо-

дитъ, должно класть старшую карту той масти (руководствуясь правиломъ 13); но при игрѣ не выше трехъ, имѣя туза съ дамой третьей, должно рѣзать, т.-е. класть даму, а не туза, а если ходъ партнеромъ сдѣланъ съ валета, то положить маленькую, потому что если король этой масти находится у противника, который прежде васъ кладетъ карту, и онъ его не положить на валета, то партнера валетъ возьметъ взятку, и король ловится т.-е. перекрывается вами, если онъ будетъ положенъ въ слѣдующій ходъ партнера съ этой же масти, а если же король находится на рукахъ у противника, который карту кладетъ послѣ васъ, то король у него всегда возьметъ, потому что если вы положите туза, то противникъ положить на него маленькую, а не короля.

Примѣчаніе. Рѣзать, или прорѣзать,—употребляется въ тѣхъ случаяхъ при розыгрышѣ, когда игрокъ кладетъ не высшую карту масти, съ которой вышелъ его партнеръ или противникъ, а среднюю въ расчетъ, что эту карту не можетъ перекрыть противникъ.

9. Имѣя туза, даму и десятку масти, объявленной правымъ контръ-партнеромъ и не поддержанной его товарищемъ, рѣзать слѣдуетъ десяткой, кто бы ни ходилъ съ этой масти: свой ли партнеръ или противникъ.

10. Имѣя короля, валета и десятку, если играютъ противники слѣдуетъ рѣзать десяткой.

11. Имѣя туза, короля и даму должно ходить съ туза, короля и дамы; но если на туза или короля противникъ снесъ валета, то съ дамы ходить не слѣдуетъ, а должно перемѣнить масть.

12. При тузѣ и королѣ неговоренной масти, ходъ долженъ быть съ туза и короля и за тѣмъ съ другой масти, чтобы партнеръ, заручившись, ходилъ съ дамы, если она у него есть; если же у партнера дамы этой

масти нѣтъ, то онъ пойдетъ съ маленькой и тогда, смотря по ходу партнера и сносу противниковъ, можно видѣть, нужно ли продолжать, чтобы партнеръ укрывалъ эту масть козырями.

13. Имѣя короля, даму, валета и десятку, должно ходить съ короля, а не съ десятки, а если ходитъ партнеръ, то класть десятку, а не короля или даму.

14. Имѣя даму, валета и десятку, ходить должно съ дамы; ходъ этотъ въ особенности хорошъ, когда партнеръ заявлялъ „безъ козырей“.

15. Имѣя туза, даму, валета самъ-четверть, при игрѣ простой и два, ходятъ съ маленькой, а при игрѣ выше двухъ ходятъ съ туза и маленькой.

16. Отъ туза, дамы самъ-пять—съ туза и маленькой. Отъ короля, валета самъ-четверть—съ маленькой.

17. Если игру назначилъ партнеръ, то не слѣдуетъ ходить съ масти, которую онъ кроетъ козырями.

18. Не слѣдуетъ ходить съ масти, говоренной противникомъ, сидящимъ отъ Васъ на право. Такой ходъ считается самой грубой ошибкой въ Винтѣ, такъ какъ этимъ ходомъ будетъ испорчена вся игра.

19. На фигуру противниковъ должно класть фигуру, т.-е. перекрывать ее, на короля или даму противниковъ всегда класть туза, а на валета при игрѣ четыре и болѣе. Такъ какъ исключенія бываютъ очень рѣдки, то отступать отъ этого правила могутъ только очень опытные игроки. Фигуру же своего партнера не слѣдуетъ перекрывать.

Прим. фигурами называются король, дама и валетъ.

20. Если партнеръ назначалъ масть, то не слѣдуетъ эту масть перекрывать козыремъ.

21. Поддерживающій долженъ крыть козыремъ масть, если предполагается, но не увѣренъ, что старшая карта этой масти у его партнера, такъ какъ его козыри мало стоятъ для назначившаго игру.

22. Назначавшій же игру можетъ не крыть, если и не увѣренъ, но предполагается, что старшая карта можетъ быть у его партнера.

23. Имѣя короля самъ другъ какой-либо масти и недлинные козыри, если партнеръ объявлялъ съ рукъ „безъ козырей“, должно ходить съ короля и маленькой, потому что партнеръ, заручившись на туза, дастъ укрывать козырями эту масть, т.-е. взятки противниковъ.

24. Также должно ходить съ короля и маленькой, и въ томъ случаѣ, если есть на рукахъ тузъ, а партнеръ послѣ „паса“ говорилъ „безкозырей“.

25. Отъ длинныхъ козырей, т.-е. отъ четырехъ и пяти, не ходить себѣ въ ренонсъ, если бы партнеръ и назначалъ эту масть, а ходить отъ своей длинной масти, если игра назначена противниками.

26. Если партнеръ назначалъ три масти, то должно класть туза неговоренной имъ масти, если сдѣланъ съ нея ходъ, такъ какъ въ этой масти у партнера долженъ быть ренонсъ, т.-е. одна карта этой масти, а можетъ быть и ни одной.

27. Если болѣе заручиться нечѣмъ, то слѣдуетъ отхаживать свои взятки.

28. При простой игрѣ и даже при игрѣ два, не имѣя сильныхъ мастей, козырять не слѣдуетъ.

29. При назначеніи игры должно козырять, если противники сдѣлали ходъ съ вашей сильной неговоренной масти, иначе эту масть будутъ перекрывать козырями.

30. Партнеръ назначившаго игру долженъ козырять, если два раза укрывъ козырями масть, съ которой ходили три раза.

31. Если партнеръ назначилъ игру „два или три“, то другой партнеръ, заручившись, долженъ козырять, если нѣтъ ренонса и укрывать козырями нечего.

32. Если же есть ренонсъ, т.-е. одна карта какой-либо масти, то должно ходить съ него, чтобы партнеръ далъ укрывать эту масть *мелкими козырями*.

33. При своемъ назначеніи, имѣя пять козырей, не слѣдуетъ ходить себѣ въ ренонсъ.

Прим. 1. Полный ренонсъ—когда нѣтъ ни одной карты какой-либо масти, а неполный—когда одна только карта какой-либо масти.

Прим. 2. Двѣ младшія карты не считать ренонсомъ, въ особенности при назначеніи партнеромъ игры „три“ и не ходить съ нихъ, если на рукахъ два, а не три козыря, и если партнеръ не объявилъ эту масть.

34. Если партнеръ объявилъ игру сразу „два“ сначала въ одной масти, а затѣмъ въ другой, то другой партнеръ поднимая игру во второй слабой масти, имѣя на рукахъ туза съ дамой самъ четверть или туза съ валетомъ самъ четверть, не долженъ продолжать козырять, если при первомъ ходѣ съ туза козырнаго, противникъ съ лѣвой стороны не далъ козыря, а долженъ ходить съ той масти, въ которой партнеръ сразу назначилъ два, чтобы онъ, заручившись, подводилъ козырей противника или ходилъ съ своей говоренной масти, и укрываться козырями каждому отдѣльно, потому что у назначавшаго двѣ масти долженъ быть ренонсъ въ двухъ другихъ мастяхъ.

35. Если партнеръ назвалъ двѣ масти и безъ поддержки играетъ „два или три“, то имѣя два или три маленькихъ козыря и не имѣя ни одной карты другой говоренной масти,—заручившись, лучше не козырять, а ходить съ какой-либо масти, потому что партнеръ, заручившись въ свою очередь, дастъ укрывать козырями младшія карты говоренной имъ масти, а не будетъ ходить съ туза и короля той масти.

36. Играя четыре, а въ особенности „пять“, малый

или большой шлемъ не должно рѣзать, а заручившись, необходимо ходить съ туза бланкъ или короля бланкъ, если таковые есть, въ особенности при назначеніи шлема, а затѣмъ передать ходъ партнеру, который долженъ немедленно отходить взятки той масти, въ которой показанъ ренонсъ (если игра не безкозырная), чтобы можно было снести тѣ карты, которыя могли быть взятками противниковъ. Если же нѣтъ ренонса, то заручившись, слѣдуетъ козырять.

37. При усиленной поддержкѣ партнера, должно считать у него четыре козыря и у назначавшаго игру не менѣе пяти, если же сказано съ рукъ „два“, то не менѣе шести. На этомъ основаніи, если на первый и второй ходъ съ козырей оба противника давали козырей, то болѣе козырять не слѣдуетъ, а если на второго козыря далъ козыря одинъ, то слѣдуетъ козырнуть и въ третій разъ. Въ четвертый же разъ козырять не слѣдуетъ, чтобы не отнимать напрасно козырей у своего партнера.

38. При большой игрѣ козырять должно съ туза и короля, но не съ маленькихъ.

39. При тузѣ и валетѣ самъ-четверть козырномъ у поддерживающаго, ходъ долженъ быть съ туза и маленькой.

40. Если на рукахъ два или три козыря, то козырять должно съ старшей карты.

41. Если же дама самъ-четверть или валетъ самъ-четверть—козырять съ младшей.

42. Если партнеръ сразу назначалъ „два или три“ въ какой-либо масти, то имѣя туза и даму этой масти, по первому ходу слѣдуетъ класть туза и ходить съ дамы.

43. При безкозырной игрѣ должно ходить отъ сильной масти, а потому если партнеръ, послѣ сказанной

масти „назначилъ“ „безкозырную игру“, а заручившись, ходить съ маленькой неговоренной масти, то отвѣчать ему должно съ старшей той же масти, если нѣтъ фигуръ въ его говоренной масти.

4. Имѣя туза съ дамой самъ-третій, не слѣдуетъ, при своемъ назначеніи большой безкозырной игры, ходить съ туза и дамы, если партнеръ показалъ короля и не пасовалъ на этой масти, потому что у партнера можетъ быть въ этой масти король бланкъ.

45. Если при безкозырной игрѣ противниковъ, партнеръ ходить съ маленькой карты той масти, король которой показанъ противниками, то заручившись, слѣдуетъ отвѣчать со старшей въ эту же масть, въ особенности въ томъ случаѣ, когда на первую карту положенъ противниками король или тузъ.

46. Если одинъ изъ противниковъ назначалъ двѣ масти, а его партнеръ сильно поддерживалъ только въ одной масти, то чтобы они не укрывались порознь козырями, выгоднѣе начать прямо козырять, т.-е. сводить козырей противниковъ; но при этомъ козыряютъ только въ тѣхъ случаяхъ, когда предполагаютъ, что противники будутъ перекрывать ваши взятки козырями.

47. Должно ходить съ сильной масти, т.-е. туза, и короля, но не козырять, если одинъ изъ противниковъ назначилъ масть, а его партнеръ, сильно показывая другую свою масть, перейдетъ на масть заявленную партнеромъ; въ противномъ случаѣ легко получить не только малый, но и большой шлемъ, такъ какъ противники, заручившись, сначала откозыряютъ, а затѣмъ, первый, назначившій игру, младшія карты снесетъ на сильную масть своего партнера.

48. Если противникъ съ лѣвой стороны назначалъ масть, а его партнеръ не поддерживалъ на этой масти,

то ходить подъ назначавшаго должно съ этой говоренной масти, въ особенности если у васъ эта масть слаба.

49. Не слѣдуетъ проводить или ходить съ масти, говоренной лѣвымъ противникомъ и не поддержанной партнеромъ, въ томъ случаѣ, если противникъ съ правой стороны сразу объявлялъ „безкозырей“ потому что этимъ ходомъ можно подвести взятки своего партнера, а противникамъ сразу отыграть эту масть. Въ этомъ случаѣ слѣдуетъ ходить отъ своей сильной масти.

50. Должно класть по первому ходу короля или даму, но не маленькую карту, когда они самъ-другъ, если противникъ съ лѣвой стороны не говорилъ „безъ козырей“.

51. Если противникъ съ лѣвой стороны назначалъ двѣ масти и играетъ „три“ или „четыре“, а его партнеръ не поддерживалъ, а между тѣмъ заручившись, ходить съ объявленной некозырной масти, но не козыряетъ,—то слѣдуетъ класть по первой туза, если онъ и самъ-другъ, иначе туза убьютъ козыремъ; а также слѣдуетъ класть туза, если онъ самъ-пять или самъ-шесть неговоренной масти.

52. Если противникъ съ правой стороны говорилъ безъ козырей, а его партнеръ показывалъ короля, то ходить слѣдуетъ съ маленькой отъ туза этой масти, въ надеждѣ, что короля по первой не положатъ, если же нѣтъ туза этой масти, а есть дама и валетъ этой масти то надо ходить съ дамы.

Объясненіе выражений употребляемыхъ въ Винтъ.

Фоски—мелкія карты не козырной масти.

Карта, которая имѣется на рукахъ въ единственномъ числѣ называется „бланкъ“; двѣ карты одной масти называются „самъ другъ“;

Три карты „самъ третій“.

„Ренономъ“ называется мастъ, которой на рукахъ нѣтъ ни одной.

Онерами называются: тузъ, король, дама, валетъ и десятка козырной масти.

Коронками называются рядовыя карты одной масти, находящіяся на одной рукѣ отъ туза: тузъ, король и дама и дальнѣйшія рядовыя карты до двойки.

Также называются коронками три или четыре туза на одной рукѣ.

Счетъ въ игрѣ.

За онеры записываетъ только та сторона, у которой ихъ не менѣе трехъ.

Записываютъ за 3, за 4 и за 5 онеровъ, — смотря потому, сколько окажется на рукахъ.

Тузы имѣютъ одинаковую цѣну съ онерами и приписываются также къ онерамъ.

Но если тузы раздѣлились по два, то за два туза записываютъ партнеры взявшіе леве, т.-е. взявшіе больше шести взятокъ, хотя бы они игры и не назначали.

Прим. У неопытныхъ игроковъ часто возникаютъ споры относительно записи за двухъ тузовъ, для устранения этихъ споровъ постараюсь объяснить это примѣромъ.

Если назначившіе игру большой шлемъ имѣли 3 онера и 2 туза и взяли шесть взятокъ, то они записываютъ только за одинъ онеръ.

Тузы, назначившихъ шлемъ, неимѣютъ для нихъ цѣнности, такъ какъ леве не ихъ, и за два туза записываютъ ихъ контръ-партнеры, взявшіе леве, которые и вычитаютъ два туза изъ трехъ онеровъ играющихъ.

Если же на рукахъ три или четыре туза, то записываютъ за нихъ тѣ, у кого тузы.

Но если однимъ партнерамъ приходится записать за 3 онера, а другимъ за три туза, то ни та, ни другая сторона не записывается.

При неравномъ количествѣ—вычитается меньшее изъ большаго, т.-е. тузы изъ онеровъ или онеры изъ тузовъ, и записывается только остатокъ, для сокращенія расчетовъ.

При безкозырной игрѣ онерами считаются только тузы, и они имѣютъ особую цѣнность.

За коронки записываетъ та сторона, у кого на рукахъ коронка.

Чѣмъ длиннѣе коронка, тѣмъ дорожѣ она цѣнится. Козырная вдвое дорожѣ простой.

При безкозырной игрѣ коронки во всѣхъ мастяхъ считаются за козырныя.

Расчетъ за коронки:

	простыя	козырныя и при безкозырной игрѣ.
Тузъ, король и дама	500	— 1000.
къ нимъ и валетъ	1000	— 2000.
Рядовая отъ туза.	до десятки . .	1500 — 3000.
	до девятки . .	2000 — 4000.
	до восьмерки . .	2500 — 5000.
	до семерки . .	3000 — 6000.
	до шестерки . .	3500 — 7000.
	до пятерки . .	4000 — 8000.
	до четверки . .	4500 — 9000.
Рядовая отъ туза.	до тройки . .	5000 — 10000.
	до двойки . .	5500 — 11000.
За 3 туза на одной рукѣ	500	— 1000.
За 4 туза на одной рукѣ	1000	— 2000.

Таблицы за взятки при игрѣ.	одно леве.	два леве.	три леве.	четыре леве.	пять леве.	шесть леве.	семь леве.
За одну взятку	10	20	30	40	50	60	70
За двѣ взятки	20	40	60	80	100	120	140
За три "	30	60	90	120	150	180	210
За четыре "	40	80	120	160	200	240	280
За пять взятковъ	50	100	150	200	250	300	350
За шесть "	60	120	180	240	300	360	420
За семь "	70	140	210	280	350	420	490
За восемь "	80	160	240	320	400	480	560
За девять "	90	180	270	360	450	540	630
За десять "	100	200	300	400	500	600	700
За одиннадцать взятковъ	110	220	330	440	550	660	770
За двѣнадцать "	120	240	360	480	600	720	840
За тринадцать "	130	260	390	520	650	780	910
За каждую недобранную взятку, штрафъ записыва- ютъ въ сто разъ больше стоимости взятки	1.000	2.000	3.000	4.000	5.000	6.000	7.000
Разсчетъ за онеры и тузы.							
За одного онера	100	200	300	400	500	600	700
За два онера	200	400	600	800	1.000	1.200	1.400
За три онера	300	600	900	1.200	1.500	1.800	2.100
За четыре онера	400	800	1.200	1.600	2.000	2.400	2.800
За пять онеровъ	500	1.000	1.500	2.000	2.500	3.000	3.500
За пять онеровъ и два туза	700	1.400	2.100	2.800	3.500	4.200	4.900
За пять онеровъ и три туза	800	1.600	2.400	3.200	4.000	4.800	5.600
За пять онеровъ и четыре туза	900	1.800	2.700	3.600	4.500	5.400	6.300
Разсчетъ за тузы при безо- зырной игрѣ.							
За одного туза не записы- ваютъ, но цѣнность одного туза	250	500	750	1.000	1.250	1.500	1.750
Записываютъ: за два туза	500	1.000	1.500	2.000	2.500	3.000	3.500
" за три туза	750	1.500	2.225	3.000	3.750	4.500	5.250
" за четыре туза	1.000	2.000	3.000	4.000	5.000	6.000	7.000

Приписывается къ онерамъ:

За сдѣланный малый шлемъ	1000.
" " большой шлемъ	2000.
За объявленный и сдѣланный малый шлемъ	5000.
За объявленный и сдѣланный большой шлемъ	10000.
За окончаніе партій	1000.
Къ роберу	2000.
За каждую роспасовку	500.

Если же назначившіе малый или большой шлемъ не сдѣлаютъ его, т.-е. не исполнятъ, то противники, кромѣ штрафа, за недобранныя взятки приписываютъ къ своимъ онерамъ, при назначеніи малаго шлема 5000 а при назначеніи большого шлема 10000.

Если назначенъ малый шлемъ, а будетъ сдѣланъ большой шлемъ, то пишутъ за назначенный малый шлемъ 5000 и за сдѣланный большой шлемъ 2000; но не приписываютъ къ этому еще 1000 и за малый шлемъ.

Винтъ съ однимъ прикупомъ.

Въ настоящее время играютъ въ винтъ съ прикупкой, гдѣ партіи кончаются не 500, а 600 пуанъ, и сдается не по 13, а по 12 картъ каждому, а 4 карты сдаютъ въ прикупъ. При этомъ первыя 20 картъ сдаютъ на пятерыхъ, т.-е. 5-ю, 10-ю, 15-ю и 20-ю карту кладутъ въ прикупъ, когда доходитъ до этихъ картъ очередь. Другихъ картъ по усмотрѣнію сдатчика класть въ прикупъ не дозволяется, а затѣмъ продолжаютъ сдавать на четверыхъ.

Только нечестные игроки, имѣющіе выгоду для себя, могутъ спорить противъ этого правила.

Правило класть 5, 10, 15 и 20 карту установлено для ограждения лиц добросовѣстныхъ отъ нечестныхъ игроковъ, которые дѣлаютъ незамѣтные для неопытныхъ глазъ значки на тузахъ, двойкахъ и тройкахъ и при сдачѣ картъ, зорко смотря на двѣ карты, а именно: одну, которую сдающій, снимая съ колоды, держать въ правой рукѣ, чтобы положить кому слѣдуетъ по очереди, и другую, которая остается на верху колоды, и если, по наблюденію сдатчика, въ прикупъ идетъ двойка, то онъ ее не положить въ прикупъ, а дать своему противнику, а затѣмъ опять продолжаетъ наблюденіе, и если въ слѣдующую очередь будетъ видѣть, что въ прикупъ можно положить немѣченную карту, но видѣть, что подъ ней тузъ, то онъ тоже не положить ее въ прикупъ, а дать противнику, а туза положить своему партнеру. Слѣдовательно отъ одной сдачи недобросовѣстный сдатчикъ имѣетъ большой шансъ на выигрышъ.

Когда карты будутъ сданы всѣ, начинаются переговоры, въ томъ же порядкѣ, какъ и въ классическій винтъ.

Правильныхъ переговоровъ въ видоизмѣненный Винтъ не можетъ быть, такъ какъ въ виду желанія отбить игру у противниковъ и воспользоваться прикупою, вынуждаютъ сразу назначить большую игру уже на рискъ; и по этому при переговорахъ только въ первое назначеніе всегда показывается основная масть, на которой желаютъ играть, а въ слѣдующія очереди, чтобы подвинтить контръ-партнеровъ или отбить у нихъ игру, часто назначаютъ такія масти, которыхъ на рукахъ не имѣютъ. Непонимающіе же этой игры часто дѣлаютъ и первое назначеніе той масти, которой они не имѣютъ, и поэтому споровъ и неудовольствій бываетъ гораздо больше, чѣмъ въ классическій Винтъ.

Игра и прикупъ остается за тѣмъ, кто сдѣлаетъ высшее назначеніе.

Купившій прикупъ открываетъ и показываетъ его всѣмъ играющимъ и по своему усмотрѣнію, раздастъ изъ 16 картъ ненужныя ему три карты, каждому по одной, чтобы составилось по 13 картъ, при этомъ старается дѣлать у себя ренонсъ въ масти, которая находится у противниковъ и если его партнеръ объявлять какую-либо масть, то онъ отдаетъ ему старшую карту той масти, чтобы составить у него коронку, если признаетъ это для себя выгоднымъ. Вообще дѣлаетъ разность этихъ трехъ картъ такъ, чтобы сдѣлать игру какъ возможно больше, и потомъ игра можетъ быть еще назначена выше.

Кто сдѣлалъ послѣднее назначеніе, тотъ предлагаетъ контръ-партнеру, сидящему у него съ лѣвой стороны, дѣлать первый ходъ, а далѣе ходить тотъ, кто беретъ взятку.

Окончательно игра не можетъ быть назначена менѣе трехъ.

Винтъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ.

Если играютъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ, то высшее назначеніе всегда дѣлаетъ поддерживающій игру, чтобы взять прикупъ. Если нѣтъ у него самостоятельной масти, то онъ послѣ паса, показываетъ вѣрныя взятки, на примѣръ: короля съ дамой одной масти, или одного туза; но если два туза, то называется тузовъ по мастямъ, какъ взятки, и объявляетъ безъ козырей, и когда игра останется за нимъ, беретъ себѣ прикупъ, открываетъ, чтобы всѣ видѣли и затѣмъ, осмотрѣвъ карты, даетъ своему партнеру изъ своихъ картъ лучшія

четыре карты. При передачѣ лучше усиливать козырей у партнера, чѣмъ отдавать сильныя но ненужныя для него масти.

Если не передаютъ масти, назначенной партнеромъ, а желаютъ играть въ этой масти, то при передачѣ четырехъ картъ своему *vis-à-vis*, верхнюю карту кладутъ такую, въ которой не осталось ни одной. Партнеръ же его, по своему усмотрѣнію, отдаетъ каждому по одной картѣ, причемъ противникамъ отдаетъ карты съ такимъ примѣрно расчетомъ: если одинъ противникъ назначалъ бубны, а другой черви, то тому, кто назначалъ черви, онъ отдаетъ бубну, а тому, кто назначалъ бубны, даетъ черву, для того, чтобы у нихъ не было ренонса въ этихъ мастяхъ. Затѣмъ объявляютъ окончательно игру.

Послѣ этого противники мѣняются между собой одной картой. Мѣна этихъ картъ и называется гвоздемъ. Первый отдаетъ карту тотъ, кому принадлежить ходъ, а его партнеръ, осмотрѣвъ данную ему карту, отдаетъ ему свою, чтобы сдѣлать ренонсъ, или увеличить у партнера козырей. Но если первую карту передать не тотъ кому, принадлежить ходъ, то назначившіе игру по крапу, выбираютъ карту для передачи у того кому слѣдуетъ ходить и дѣлаютъ съ нея первый ходъ.

Если играютъ съ прикупомъ, присыпкой и гвоздемъ, то окончательное назначеніе должно быть не менѣе четырехъ.

При раздачѣ гвоздя руководствуются слѣдующими соображеніями:

Если на рукахъ тузъ бланкъ козырной или съ маленькимъ козыремъ, то передаютъ туза.

Если есть одинъ или два козыря мелкихъ и ренонсъ сдѣлать нельзя, то передаютъ козыря.

Если 3 маленькихъ козыря, то не передаютъ козыря, если вамъ первому приходится передавать гвоздь.

Король и даму козырей, если они „самъ третій“, никогда не передаютъ.

Если имѣется тузъ съ маленькой простой масти и козырь, то слѣдуетъ передать туза, чтобы сдѣлать ренонсъ.

При такой передачѣ, если будетъ ходъ вашего партнера,—онъ пойдетъ съ туза и будетъ продолжать съ этой масти, доколѣ вы не побьете козыремъ; а если ходъ будетъ вашъ, то вы пойдете съ оставшейся карты этой масти.

Винтъ съ прикупомъ, присыпкою и гвоздемъ втроемъ, первый способъ.

Вынувшій младшую карту, выбираетъ мѣсто, сдаетъ и играетъ съ болваномъ до окончанія робера.

Первое объявленіе игры принадлежить не сдатчику, а получившему первую карту при сдачѣ, а затѣмъ его партнеру и когда ими игра будетъ назначена окончательно, то играющій съ болваномъ сдатчикъ назначаетъ игру, если есть у него игра выше назначенной, и объявляетъ; на руки онъ беретъ прикупъ или къ болвану, затѣмъ, взявъ прикупъ, передаетъ 4 карты другой своей сторонѣ, откуда раздаетъ 3 карты и по окончаніи назначенія окончательной игры, его противники мѣняются картами и дѣлаютъ ходъ подъ играющаго, а не подъ болвана и послѣ первой взятки, карты болвана открываются и затѣмъ ходитъ тотъ, кто беретъ взятку. Записи и игра ведется по правиламъ обыкновеннаго винта.

Если играющій съ болваномъ втроемъ или вдвоемъ, все равно, не объявить, т. е. не скажетъ ранѣе вскрытія прикупа, куда онъ беретъ его, на руки или къ болвану, то прикупъ обязательно берется только на руки и ни какія отговорки не принимаются.

Винтъ втроемъ, второй способъ.

Кто выбираетъ мѣсто, тотъ и сдаетъ на четверыхъ. Каждый играющій по очереди дѣлаетъ назначеніе игры къ открытымъ картамъ болвана и кто сдѣлаетъ высшее назначеніе, тотъ объявляетъ; на руки онъ беретъ прикупъ или къ открытому болвану и пересаживается противъ болвана и затѣмъ передаетъ 4 карты другой своей сторонѣ, откуда отдастъ 3 карты, каждому по одной и когда сдѣлаетъ окончательное назначеніе, то контръ-партнеры мѣняются между собою картою, называемую гвоздемъ и дѣлается ходъ подъ играющаго, а не подъ болвана; затѣмъ ходитъ тотъ, кто беретъ взятку.

Записи партіи и робера, и расчеты каждый ведетъ отдѣльно у себя за каждымъ игрокомъ особо.

Винтъ вдвоемъ, первый способъ.

Игроки садятся каждый противъ своего болвана.

Сдача производится только за себя, но сдаютъ на 4-хъ.

Каждый смотритъ свои карты и своего болвана и дѣлаетъ къ нему назначеніе.

Первое назначеніе принадлежитъ сдатчику, а за тѣмъ второму игроку—торговаться могутъ сколько угодно.

Игра остается за тѣмъ, кто сдѣлаетъ высшее назначеніе. Когда взять прикупъ, передана присыпка, розданы карты и помѣнялись картой, т. е. гвоздемъ, начинается розыгрышъ. Ходъ дѣлаетъ противникъ съ рукъ и послѣ первой взятки, карты болвановъ открываются.

Записи и игра ведется по правиламъ обыкновеннаго винта.

Винтъ вдвоемъ, второй способъ.

Партнеры садятся другъ противъ друга, каждый сдаетъ за себя, за болвана не сдаютъ.

Сдача производится на 4-хъ, слѣва направо; первая карта сдается на незанятое мѣсто съ лѣвой стороны или, какъ принято называть, лѣвому болвану и въ прикупъ кладутъ 5, 10, 15 и 20-ю, когда доходитъ очередь; по окончаніи сдачи, правая сторона отъ сдатчика открывается, а лѣвая остается неоткрытой; затѣмъ начинаются переговоры, которые должны согласоваться съ тѣми мастями, которыя имѣются на рукахъ и въ открытыхъ картахъ болвана. Первый назначаетъ сдатчикъ, а затѣмъ второй игрокъ. Сдѣлавшій высшее назначеніе, беретъ себѣ прикупъ, предварительно объявивъ, куда онъ желаетъ взять этотъ прикупъ, къ себѣ-ли на руки или къ открытымъ картамъ болвана и показать прикупъ играющему съ нимъ; и если онъ прикупъ взялъ къ болвану, то отъ болвана беретъ присыпку 4 карты такихъ, съ которыми у нихъ составила бы большая игра, а затѣмъ отъ себя даетъ по одной картѣ каждому и дѣлаетъ послѣднее назначеніе, когда прикупъ возьметъ сдѣлавшій высшее назначеніе, тогда противникъ его имѣетъ право смотрѣть неоткрытыя карты своего болвана и по окончательному назначенію игры мѣняется со своимъ болваномъ картою, т. е. гвоздемъ.

Затѣмъ начинается розыгрышъ.

Первый ходъ дѣлаетъ противникъ подъ играющаго съ рукъ и послѣ первой взятки карты второго болвана открываются.

Записи и игра ведется по всѣмъ правиламъ обыкновеннаго винта.

Винтъ съ мусоромъ.

Сдатчикъ раздаетъ тремъ партнерамъ по 17 картъ, а себѣ сдаетъ одну четвертую карту.

Затѣмъ игроки самыя ненужныя карты, по ихъ расчету, сносятъ по четыре сдатчику, но партнеръ сдатчика сноситъ такія четыре карты, на которыхъ, по его расчету должна быть игра у противниковъ—или даетъ ему хорошія карты для рѣзки, чтобы партнеръ бралъ на нихъ не рассчитанныя взятки, а иногда чтобы сдѣлать у себя ренонсъ—даетъ туза съ фосками, оставляя у себя одну карту этой масти для хода, если ходъ будетъ отъ него.

Когда образуется по 13 картъ у каждого, начинаются переговоры, по окончаніи которыхъ начинается розыгрышъ.

Если у сдатчика образуется много козырей, то его прямой расчетъ козырять, чтобы контръ-партнеры не укрывались козырями въ отдѣльности.

Затѣмъ розыгрышъ, записи и расчетъ обыкновенные.

Винтъ съ прикупкой, присыпкой, гвоздемъ и мусоромъ.

Эта игра состоитъ въ томъ, что послѣ сдачи по 12 картъ; каждый играющій сбрасываетъ одну ненужную ему карту въ одну кучку, которая и называется мусоромъ.

Потомъ ведутся переговоры, по окончаніи которыхъ за кѣмъ останется игра, беретъ прикупъ, вскрываетъ его чтобы видѣли всѣ играющіе, а его партнеръ беретъ мусоръ не показывая его и далѣе согласно объявленію партнера, купившій прикупъ передаетъ четыре карты своему партнеру, а тотъ передаетъ каждому по двѣ карты, а затѣмъ объявляетъ окончательную игру и контръ-партнеры обмѣниваются по одной картѣ.

Потомъ начинается розыгрышъ.

Винтъ съ винтящей короной.

Игра эта отличается отъ обыкновеннаго Винта только расчетомъ за коронки и тузы и окончательное назначеніе не можетъ быть менѣе 4-хъ, почему послѣ назначенія кѣмъ либо масти, первый изъ противниковъ если иѣтъ самостоятельной игры говорить: „два“ въ той же масти если у него не имѣется фигуры назначенной масти, чтобы вызвать у партнера назначеніе длинной масти и тѣмъ недопустить образованія большой коронки у противниковъ, которыя могутъ быть въ нѣсколько тысячъ фишъ.

Предлагаютъ играть въ Винтъ съ винтящей короной, а также и съ мусоромъ по преимуществу люди, обыгрывающіе на вѣрняка, своихъ противниковъ.

Расчетъ при игрѣ въ Винтъ съ винтящей короной.

Коронки козырные.

При игрѣ 4-хъ.

	тысячи			
	—	5	6	7
до дамы	4	8	16	32
„ валета	8	16	32	64
„ десятки	16	32	64	128
„ девятки	32	64	128	256
„ восьмерки	64	128	256	512
„ семерки	128	256	512	1024
„ шестерки	256	512	1024	2048
„ пятерки	512	1024	2048	4096
„ четверки	1024	2048	4096	8192
„ тройки	2048	4096	8192	16389
„ двойки	4096	8192	16384	32768

Эти коронки считаются лишь тогда, когда игра выиграна, но если назначенная игра проиграна, то коронки рассчитываются как некоронки.

Коронки некоронки.

	4-хъ	5	6	7
до дамы	500	1000	1500	2000
" валета	1000	1500	2000	2500
" 10	2500	2000	2500	3000
" 9	2000	2500	3000	3500
" 8	2500	3000	3500	4000
" 7	3000	3500	4000	4500
" 6	5000	4000	4500	5000
" 5	4000	4500	5000	5500
" 4	4500	5000	5500	6000
" 3	5000	5500	6000	6500
" 2	5500	6000	6500	7000

Этотъ счетъ зависитъ отъ соглашенія при началѣ игры, но если соглашенія не послѣдовало, то всѣ коронки рассчитываются какъ некоронки.

За объявленіе малаго шлема безъ переговоровъ со своимъ противникомъ приписываютъ 50,000, а большого 400,000 фишъ.

Расчетъ за тузы при назначеніи игры безкоронкой:

За каждого туза пишется при игрѣ	4—4000
"	" " 5—5000
"	" " 6—6000
"	" " 7—7000

Количество тузовъ умножается на игру, напр., если играютъ „5“, а тузовъ 3, то $3 \times 5000 = 15000$.

Если играютъ „5“, а тузовъ 2, то $2 \times 5000 = 10000$, и за нихъ записываютъ тѣ, у кого взято больше 6 взятокъ.

Если играютъ „шлемъ“ и тузовъ было 4, то $4 \times 7000 = 28000$.

За тузы записываютъ тѣ, у кого на рукахъ вмѣстѣ съ партнеромъ 3 или 4 туза; если же находятся только два туза, то, у кого будетъ больше 6 взятокъ, тотъ за нихъ и записывается.

За одного туза не пишется и онъ не имѣетъ никакого значенія.

Гусарскій Винтъ.

Играютъ вдвоемъ въ преферансныя карты, имѣющія 32 листа.

Первыя 12 картъ сдаютъ на четверыхъ, т. е. на четыре кучки, а остальные карты продолжаютъ сдавать только партнеру и себѣ. Почему три карты лежащія по правую сторону каждого, составляютъ его прикупъ, и кто сдѣлаетъ высшее назначеніе, тотъ и беретъ три карты лежащія на правой его сторонѣ, не показывая ихъ своему противнику.

Ненужныя три карты купившій прикупъ сбрасываетъ и объявляетъ игру.

Другой же прикупъ никто не смотритъ, и онъ остается на мѣстѣ до окончанія этой игры.

Счетъ и расчеты тѣ же, что въ обыкновенномъ Винтѣ.

Для поясненія правилъ при назначеніи игры изложенныхъ въ параграфахъ 14, 30, 31, 33 и въ примѣч. къ нему, возьмемъ для примѣра слѣдующія расположенія картъ:

И г р а 1.

Если на рукахъ у васъ: пикъ: валетъ, шестерка и пятерка; трефъ: король, семерка, шестерка и пятерка; бубень: тройка; червей: валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

А у вашего партнера: пикъ: тузъ, король, дама, девятка, восьмерка и семерка; трефъ: тузъ, дама; бубень: тузъ, король, дама; червей: тузъ, король.

Допустимъ, что вы сдавали и, при вашей очереди назначать, говорите „пасъ“, такъ какъ назначенія нѣтъ.

Но вашъ партнеръ въ первую очередь объявляетъ „безкозырей“, показывая тѣмъ, что у него не менѣе трехъ тузовъ.

Во вторую очередь назначаетъ: „два пики“.

Въ третью очередь говоритъ „пасъ“. Пасъ, сказанный послѣ объявленной масти тѣмъ же игрокомъ, означаетъ, что масть эта длинная, на ней желаютъ играть; что у него длинная пиковая масть, вы знаете также и потому, что, послѣ назначенія „безкозырей“, партнеръ, не пасуя, назначилъ сразу „два пики“. Но для васъ еще неизвѣстно, есть ли король или даже дама пикъ,—вы ожидаете дальнѣйшихъ объясненій.

Въ 4-ю очередь онъ назначаетъ: „два бубны“, показывая короля бубноваго.

Въ 5-ю очередь назначаетъ „два безкозырей“, что равносильно выраженію у меня 4 туза.

Въ 7-ю очередь назначаетъ „три пики“, показывая, что у него есть дама пикъ, что видно будетъ изъ дальнѣйшихъ переговоровъ.

(Если бы не было короля пикъ, а былъ только тузъ и дама самъ-шесть или самъ-семь, то въ 7-ю очередь три пики назначать уже не слѣдуетъ, а должно показывать слѣдующую фигуру на другихъ мастяхъ, если она есть,—а есть дама бубновая, почему и нужно было бы сказать не три пики, а три бубны).

Въ 8-ю очередь онъ назначаетъ: три бубны, т. е. показывается дама бубновая.

Въ 9-ю очередь назначаетъ три безкозырей.

Въ 10-ю очередь говоритъ пасъ.

Выслушавъ объясненія партнера и усвоивъ себѣ, что у него есть при тузѣ пикъ, король и дама съ длиною мастью, вы назначаете въ 11-ю очередь „четыре пики“, этимъ назначеніемъ показываете валета пикъ, такъ какъ въ этой игрѣ пиковая масть названа вами въ третій разъ, въ слѣдующую же затѣмъ очередь говорите „четыре трефы“, показывая короля трефъ, такъ какъ въ первый разъ называете трефовую масть, а затѣмъ говорите „пасъ“. Этимъ показываете, что у васъ король трефъ съ длиною мастью, но не съ такой, на которой вы можете играть, такъ какъ ее назначали не сразу послѣ объявленія партнеромъ „безкозырей“.

Послѣ назначенія „четыре трефы“, можно и не говорить „пасъ“, а назначить „четыре безкозырей“ и потомъ уже сказать „пасъ“.

Послѣ этого партнеръ скажетъ пять трефъ, т. е. покажетъ даму трефъ и назначитъ „большой шлемъ безкозырей“, увѣренный, что возьметъ всѣ 13 взятокъ.

Валета пятого червей показывать нельзя, несмотря на то, что вашъ партнеръ показалъ туза и короля червей.

Также нельзя было бы объявить четыре трефы, если бы у васъ была дама трефъ, вмѣсто короля, такъ какъ партнеръ ни разу не называлъ этой масти.

Если бы у васъ была, вмѣсто валета пикъ, десятка третій, то нельзя было бы сказать „четыре пики“, а слѣдуетъ сказать „четыре трефы“, т.-е. прямо показать короля трефъ и сказать „пять пикъ“; тогда партнеру ясно будетъ, что у васъ нѣтъ валета пикъ, а если три или четыре пики, и при розыгрышѣ онъ будетъ ходить съ туза, короля и дамы пикъ, а не съ маленькой пики.

И г р а 2.

Если вы сдавали и у васъ на рукахъ: пикъ: тузъ, валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка; трефъ: тузъ, валетъ; бубень: тузъ, король, дама; червей: тузъ, король.

У вашего партнера на рукахъ: пикъ: король, дама; трефъ: король, семерка, шестерка и пятерка; бубень: тройка и двойка; червей: валетъ, десятка, девятка, восьмерка и семерка.

Въ 1 очередь вы объявите „безкозырей“—покажете трехъ тузовъ.

Во 2-ю очередь назначите два пики.

Въ 3-ю очередь скажете „пасъ“. Это означаетъ, что во вторую очередь показана длинная пиковая масть. Во 1-хъ потому, что послѣ назначенія этой масти сказано пасъ, и во 2-хъ потому, что масть эта назначена за объявленіемъ „безкозырей“, „безпаса“.

Имѣя на рукахъ короля и даму пикъ, партнеръ безошибочно можетъ заключить, что у васъ не менѣе 6 или 7 пикъ на рукахъ.

Въ 4-ю очередь вы назначите „два бубны“ — покажете короля бубнового.

Въ 5-ю очередь вы назначите „два черви“, — покажете короля червоннаго.

Въ 6-ю очередь вы назначите „два безкозырей“ — покажете, что на рукахъ четыре туза.

Въ 6-ю очередь партнеръ долженъ сказать „три пики“—показать короля пикъ.

Въ 7-ю очередь вы назначите „три бубны“ — покажете даму бубновую.

Этимъ назначеніемъ вы партнеру не дали времени сказать „три трефы“, т.-е. показать короля трефъ.

Въ 7-ю очередь партнеръ скажетъ „пасъ“, выжидая, не покажете ли вы даму червонную; но вы скажете „три безкозырей“.

Въ 8-ю очередь партнеръ назначить „четыре пики“—покажетъ даму пикъ.

Въ 9-ю очередь онъ же назначить „четыре трефы“—покажетъ короля трефъ.

Въ 10-ю очередь вы назначите „большой шлемъ безкозырей“.

И г р а 3.

Чтобы еще болѣе выяснить условныя выраженія, возьмемъ для примѣра такую игру:

У партнера: пикъ: тузъ, десятка, девятка, восьмерка, семерка и шестерка; трефъ: тузъ, четверка и тройка; бубень: король, дама, четверка и двойка.

У васъ на рукахъ: пикъ: король, пятерка и двойка; трефъ: король, дама и двойка; бубень: тузъ и тройка; червей: валетъ, десятка, десятка, семерка и шестерка.

Если партнеру первому принадлежитъ право назначенія, то имѣя шесть взятокъ на пиковой масти и не

имѣя червонной масти, онъ въ первую очередь объявить „два пики“.

Во вторую очередь скажетъ „пасъ“. Слово „пасъ“, при этомъ условіи, имѣетъ значеніе, что въ первую очередь назначена длинная пиковая масть, на которой онъ желаетъ играть.

Вы, спасовавъ въ первую очередь, назначите во вторую очередь двѣ трефы и этимъ покажете взятку на трефахъ, короля съ дамой. Въ третью очередь назначите двѣ бубны—покажете взятку на бубнахъ туза.

Въ четвертую очередь назначите три пики — покажете короля пикъ.

Если бы у васъ были два туза на рукахъ, то въ четвертую очередь слѣдовало сказать „два безкозырей“ и уже въ пятую очередь назначить „три пики“.

Выслушавъ ваше объясненіе игры и сообразуясь со своими картами, партнеръ точно опредѣлитъ, что на пикахъ вы показали или короля третьяго, или самъ другъ, или даму третью, на трефахъ—короля съ дамой и на бубнахъ—туза.

А потому въ пятую очередь объявить три трефы.

Въ шестую очередь назначить три бубны.

Въ седьмую очередь скажетъ „пасъ“. Этимъ покажетъ, что на проходной бубновой масти, то же длинной, есть взятка или двѣ; но что эта масть слабѣ первой назначенной масти.

Въ восьмую очередь объявить три безкозырей.

Въ девятую очередь назначить четыре бубны.

Въ десятую очередь окончательно назначить игру „пять пикъ“.

Соображаясь со своими картами и назначеніемъ партнера, вы точно опредѣлите, что въ первую очередь онъ показалъ длинную пиковую масть.

Въ 5 очередь—туза трефъ.

Въ 6 очередь—короля бубноваго.

Въ 7 очередь—выяснить, что бубновая масть у него проходная.

Въ 8 очередь—двухъ тузовъ.

Въ 9 очередь—даму бубновую.

Въ 10 очередь—точно опредѣливъ количество взятокъ, назначилъ пять пикъ.