

ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ

ПРАВИЛА



VINGA



ПАСЬЯНС

количество игроков: 1

Карты:

Используйте стандартную колоду карт. Уберите джокеров.

Цель игры:

Собрать все масти в правильном порядке. Примечание: Туз - самая младшая карта, а король - самая старшая.

Подготовка:

Перетасуйте колоду и выложите семь карт в ряд рубашкой вверх. Затем переверните первую левую карту лицевой стороной вверх, а остальные оставьте как есть. В следующем ряду положите карту лицевой стороной вверх на вторую карту первого ряда, а на последующие ряды положите по карте рубашкой вверх. Кладите карты друг на друга так, чтобы они были частично видны.

В третьем ряду кладите карту лицом вверх уже на третий столбец, а на последующие столбцы рубашкой вверх. И так до тех пор, пока во всех столбцах не окажется по одной открытой карте. В общей сложности должно быть выложено 28 карт с 7 открытыми картами на вершине каждого столбца.

Оставшиеся 24 карты образуют запас и должны лежать рубашкой вверх.

Как играть:

Начинаем создавать основной ряд. Если среди 7

открытых карт в вашем раскладе есть тузы, сразу положите их в отдельный ряд. Далее на них нужно положить двойки той же масти и другие карты масти по возрастанию.

В игре используем открытые карты из расклада. Их можно класть друг на друга только в порядке убывания и чередуя красные и черные масти.

Например, если у вас есть открытая красная девятка червей, вы можете переместить на нее черную восьмерку пик. Всякий раз, когда открытая карта перемещается в другой столбец, вы открываете лицевой стороной ту карту, что была под ней. Если же столбец остался пустым из-за того, что все карты из него были перемещены, можно поместить туда любого доступного короля лицевой стороной вверх. Одновременно должно быть не более семи столбцов.

Когда вы открываете нужную вам по порядку и масти карту, кладите ее в основной ряд. Если вы исчерпали все возможные ходы, можно взять карту из запаса. Если эту карту пока нельзя никуда поместить, оставьте ее лицевой стороной вверх на столе и берите следующую.

Игра ведется до тех пор, пока все возможные карты в правильном порядке не будут перемещены из расклада в основной ряд.

Подсчет очков:

Игра состоит из пяти раундов. Чтобы узнать свой общий балл, сложите количество карт в основном ряду из каждого раунда.

ПОНТУН – 21

количество игроков: 2+

Карты:

Используйте стандартную колоду карт. Уберите джокеров.

Карты имеют следующие значения: туз – 1 или 11 очков; валет, дама и король – 10 очков; остальные числовые карты соответствуют своим номерам.

Цель игры:

Получить комбинацию лучше, чем у банкира, со значением до 21.

Как играть:

Раздавайте карты каждому игроку лицевой стороной вверх до тех пор, пока не откроется валет. Игрок, получивший валета, является банкиром. Теперь игроки должны определиться с минимальной и максимальной ставками.

Далее игроки (исключая банкира) должны собрать карты таким образом, чтобы они были как можно ближе к значению 21.

Лучшая комбинация – «Понтун». Это туз и карта достоинством в десять, например король. Далее идет комбинация с пятью картами номиналом до 21, затем комбинация с четырьмя картами или с тремя картами. Комбинация из трех или четырех карт стоимостью 21 побьет все, кроме понтуна или пятикарточной комбинации. Пять – это максимальное количество карт, которое может быть у игрока.

Банкир начинает с того, что раздает по одной карте рубашкой вверх всем, включая себя. Теперь игроки могут посмотреть свою карту и сделать ставки в пределах минимального и максимального диапазона ставок. Затем банкир раздает всем по второй карте. Если с двумя вашими картами у вас есть понтун, покажите комбинацию, она считается самой высокой. Побить ее можно только в том случае, если такая же комбинация окажется у банкира.

Если же у вас нет понтуна, тогда вы можете выбрать один из следующих вариантов:

Stick (Стик)

Скажите «стик», если не хотите больше брать карту. Но чтобы воспользоваться данной возможностью, общая сумма ваших карт не должна быть меньше 15.

Twist (Твист)

Скажите «твист», чтобы попросить банкира перевернуть следующую карту лицевой стороной. Это можно сделать в общей сложности 3 раза.

Купить карту

Заплатите банкиру, чтобы получить другую открытую карту. Эта возможность доступна 3 раза. Использовать твист можно после покупки, но нельзя покупать после твиста.

Split (Сплит)

Если у вас на руках две карты одинакового достоинства, можно открыть обе карты и сделать

ставку на каждую из них. Банкир сдаст на каждую по еще одной закрытой карте, и вы сможете играть обеими руками.

В конце игроки: объявят понтун; проиграют (если общее количество очков превысит 21); у них будут карты номиналом от 15 до 21; или у них будет пятикарточная комбинация.

Теперь банкир может переворачивать свои карты, чтобы делать стик или твист столько раз, сколько ему потребуется. Однако ему нельзя делать сплит и покупать карты.

Другие игроки могут перевернуть свои карты и рассчитать ставки. Если будет ничья, то выигрывает банкир, так как его карты всегда непобедимы. Карты не перетасовываются между раздачами, если только в этом раунде у игрока нет понтуна.

ВИСТ

количество игроков: 2 - 4

Карты:

Используйте стандартную колоду карт. Уберите джокеров. Туз имеет самое высокое значение, а 2 - самое низкое.

Игроки:

Четыре игрока. В двух командах по два человека.

Цель игры:

Выиграть больше всего «взятков».

Как играть:

Когда дилер назначен, он раздает каждому игроку по 13 карт рубашкой вверх. Последняя карта, которая должна быть сдана дилеру, кладется лицевой стороной вверх. Эта карта покажет, какая масть является козырной в игре. Игрок, сидящий слева от дилера, начинает с разыгрывания любой карты. Затем, продолжая движение по часовой стрелке, другие игроки должны побить карту той же мастью. Если у них нет такой возможности, они могут разыграть любую карту другой масти (включая козырную). Победителем раунда становится команда, у которой самая старшая карта из масти (или игрок, побивший козырную карту, если она выше). Играйте до тех пор, пока не будут разыграны все 13 взяток.

Подсчет очков:

Команды получают по одному очку за каждую взятку, которую они получают после первых шести взяток. Например, если команда выигрывает девять взяток, она получит 3 очка. Команда, которая первой наберет пять очков, становится победителем.



