

Четыре масти



Начинается игра с раздачи покерной колоды, в раздаче участвуют и джокеры. Рассмотрим игру на четверых. Один из игроков становится раздающим на партию, и он раздает карты по одной, начиная слева от себя. Участие в раздаче джокеров приводит к тому, что у двух игроков будет на одну карту больше, но это не дает им существенного преимущества.

После раздачи карт игроки определяются с мастью, за которую будет играть каждый из них. Первым свою масть называет игрок, сидящий слева от раздающего и далее по кругу. Раздающий, масть не выбирает, играя за оставшуюся.

Игроки после раздачи не смотрят свои карты, то есть играющие не видят ни своих, ни чужих карт. Игра заключается в том, что каждый игрок выкладывает на предыдущую выложенную карту противника свою взятую сверху своей колоды. Если окажется, что игрок выложил карту своей масти, и она оказалась старше той карты, на которую он положил свою, то он забирает себе эти две карты, свою и побитую карту противника, при этом взятые карты выкладываются открытыми, то есть битые карты видят все игроки. Джокер бьет любую карту. То есть, по крайней мере, два боя за партию произойдут обязательно, но весьма вероятно, что битых карт будет больше. По завершению игры противники считают очки. Карты, имеющие числовой номинал оцениваются по этому номиналу. Картинки от 11 (валет) и далее. Выигрывает естественно игрок, набравший наибольшее количество очков.

Выше было описано первое игровое правило. Второе игровое правило дает возможность игрокам более менее активно воздействовать на ситуацию. Это правило позволяет игрокам потребовать пересдачи сброшенных карт. Если игрок сумел побить карту противника, то он имеет право потребовать пересдачи уже сброшенных карт, но любого количества, а только кратного четырем. То есть, пересдача возможна только тогда когда на столе четыре или более сброшенных карт. Пересдача не обязательна, но возможна. Игрок объявивший пересдачу, говорит и сколько карт должно быть пересдано (кратное четырем). Объявленное количество снимается снизу колоды сброшенных карт и раздается таким же способом, как и в начале партии. Но новые карты выкладываются не сверху колоды игроков, а снизу.

Игра на троих и двоих. Игра на троих ведется по таким же правилам, отличие в том, что перед началом раздачи карты одной масти убираются из колоды. Игра на двоих опять ведется полным набором карт, с той только разницей, что игроки выбирают для игры не масть, а цвет. И при пересдаче соответственно объявляется количество карт кратное трем и двум.

Анализ игры

Первое игровое правило анализировать смысла не имеет, оно реализует в чистом виде вероятностный механизм. Второе правило содержит элемент решения. Игрок может объявить пересдачу, но может этого и не делать, следовательно, есть смысл посмотреть, в каком случае ему это выгодно, а в каком нет. Проведем такой анализ для одного игрока, например раздающего. Очевидно, что игроку выгодно объявлять раздачу только в том случае, если он в результате получит карты своей масти и большого достоинства. Для этого раздающему достаточно в колоде сброшенных карт запоминать первую, пятую, девятую и т.д. карты, так как именно они попадут ему при пересдаче. Отсюда правило,

если первая, пятая и т.д. карты масти раздающего и большого достоинства, то пересдача выгодна раздающему.

Однако, есть нюанс. В идеале необходимо также оценивать также и то, какие карты попадут противнику. Заметим, что для этого нет необходимости помнить все сброшенные карты. Достаточно запоминать только удачные для противников карты. Например, если второй игрок сбросил в свою очередь крупную карту своей масти, но не смог ей побить, то ему очевидно выгодно получить эту карту еще раз (и ее он при пересдаче и получит), и эту карту необходимо запомнить. В итоге решение о пересдаче должно учитывать все запомненные карты.

Еще важно понять, что это правило не приведет к повтору позиции. Это действительно так. Ведь карты при пересдаче кладутся под низ колоды игрока, а там совершенно не обязательно количество кратное четырем, из-за наличия Джокеров, то есть перемешивания карт в этом случае происходит, хотя это перемешивание и не случайно, так как карты просто добавляются. Второй момент перемешивания заключается, в том, что в за один круг может произойти два и более взятий и соответственно несколько пересдач разной длины, что также перемешивает карты игроков. Перемешивание колоды осуществляется и битыми картами, так как за раз берется не четыре и не три карты, а две.