

## Карточная игра Пикет



По легенде, эта игра была придумана французским дворянином, воевавшим с англичанами, под знаменами Жанны Д'Арк. Игра достаточно сложная. Цель игрока в Пикет, получение очков, но в отличие от Бриджа или Виста, в Пикете очки можно получать не только за взятки. Партия в Пикет состоит из двух этапов. На первом, очки зарабатываются за счет более удачных комбинаций, а затем начинается борьба за взятки.

Игра ведется колодой в 32 карты. Эта колода получается, если из стандартной колоды в 36 карт убрать шестерки. Играют двое. Первым шагом определяется раздающий из этих двоих игроков, он называется

Младшая рука. Для этого можно использовать одну колоду, но можно и две. Оба игрока сдвигают колоду противника и снимают по одной карте. Выигрывает право раздачи игрок, получивший младшую карту. Если колода одна, то она после снятия карты одним из игроков, снова тасуется и второй игрок снимает карту из нее же.

Перед изложением правил игры, хочу заметить два важных момента. Во-первых, в каждой карточной игре используется большое количество специальных терминов. Для матерых игроков это важно, но для нашего изложения владение терминологией несущественно, поэтому далее я буду использовать минимум терминов.

Во-вторых, правила карточных игр всегда имеют варианты, поэтому цель данного изложения – это главные идеи игры и ее механика без исчерпывающего перечисления возможных технических нюансов.

Два игрока называются Старшая и Младшая рука. Младшая рука это раздающий, Старшая рука имеет право первым взять прикупку. Каждый из игроков получает по 12 карт, по шесть раз по две карты. Остальные восемь раскладываются, налево 5 карт и направо 3 карты. 5 карт – это прикуп (еще это называется талон) Старшей руки. 3 карты это прикуп его противника – Младшей руки. Прикуп по разным версиям может быть выложен после полной раздачи карт или после раздачи половины карт. В следующих действиях важно знать стоимость карт. Она следующая: туз – 11 очков; король, дама, валет – 10 очков, остальные карты оцениваются по своему собственному достоинству.

Первым право скинуть карты и взять из талона за Старшей рукой. Старшая рука не имеет право отказаться от прикупа полностью, игрок – Старшая рука обязан скинуть хотя бы одну карту. Но имеет право поменять и пять. После него скидывает карты Младшая рука. Младшая рука имеет право воспользоваться картами из талона Старшей руки, если в его талоне остались карты. Даже более того, Младшая рука обязан, вначале воспользоваться картами Старшей руки и уже только потом своими. После того, как оба игрока скинут карты, начинается следующий этап называемый русскими картежниками хвалеж.

Еще один важный нюанс. Оба игрока скидывая карты, видят, то от чего они оказываются, но берут карты из талона вслепую.

### Хвалеж

Когда раздача завершена, игроки сбросили карты и взяли прикуп, начинается игра на заработок очков. Первый этап заработка – это учет комбинаций. Комбинацией называется последовательность карт с определенными свойствами. Есть три уровня комбинаций. Сначала игроки меряются пойнтами, затем секвенциями и затем группами.

Теперь об этом поподробнее. Пойнт – это длинный ряд карт одной масти. Игрок объявивший более длинный ряд получает по одному очку за каждую карту ряда. Если оба

игрока заявили одинаково длинный поинт, то сравнивается значение карт. Есть два варианта. В первом варианте выигрывает игрок, имеющий старшую карту поинта большего значения. Во втором варианте выигрывает игрок, имеющий большую сумму значений всех карт поинта. Этот вариант видимо используется чаще.

После этого хвалятся секвенциями, а затем группами: четырнадцатью и, наконец, трио. Теперь о том, что означают эти термины

Секвенцией называется несколько карт (три, четыре, пять, шесть, семь или восемь) одной масти, которые следуют друг за другом по порядку. Например: валет, десятка, девятка, восьмерка, семерка. За секвенцию игрок получает следующее количество очков: 3 карты – три очка, 4 карты – четыре очка, за пять карт — 15 очков, 6 карт — 16 очков, 7 карт — 17 очков, 8 карт — 18 очков. Очки засчитываются только в том случае, если они входят в самую длинную масть, которой хвалятся. Игрок может захвалить только одну секвенцию на кону, то есть в данной раздаче.

Еще один важный момент. Игрок может отказаться от хвалежа поинтов или как их еще называют масти, но тогда он теряет и возможность хвалиться секвенциями. Но возможно и такое понимание правил в котором игрок не имеет права не захвалить масть, единственно, его никто не заставляет хвалить самую длинную масть. Однако надо понимать, что хвалить короткую масть просто нет смысла.

Теперь определим группы. Четырнадцать очков дает группа из четырех Тузов, или четырех Королей, или четырех Дам, или четырех Валетов, или четыре десятка. Игрок получает за эти карты 14 очков. Трио — это три Туза, или три Короля, или три Валета, или три десятки, за них присуждается по 3 очка. Все карты, которыми хвалится игрок, должны быть выложены на стол по первому требованию противника. Трио хвалятся только если нет четырнадцати.

Три Туза, естественно, считаются старше трех Королей, значит игрок, имеющий трех Тузов, может считать и все остальные младшие трио. Но четырнадцать на десятках, Валетах и т. д. старше трио Тузов, Королей, Дам.

После завершения хвалежа, игроки могут получить дополнительные очки. Первая возможность это карт-бланш. Это такая комбинация карт на руках, когда у игрока на руках не ни одной картинки. За карт-бланш игрок имеет право потребовать себе 10 очков. Есть только одна проблема. При хвалеже игрок должен по требованию противника предъявить заявленную комбинацию. Это означает, что заявив карт-бланш игрок обязан показать все свои карты, хотя бы на мгновение, для того чтобы, противник мог убедиться в справедливости его притязания на эту комбинацию, но не успел бы запомнить все его карты.

Есть в Пикете правила позволяющие получать дополнительные очки (Пик и Репик), но я в этом описании рассматривать эти правила не буду, к базовой игровой технике Пикета эти правила не имеют отношения, это обычные правила получения дополнительных бонусов за удачную игру. Собственно в этом описании и карт-бланш наверное лишний, так как это также правило получения дополнительных бонусов.

## **Борьба за взятки**

Второй этап розыгрыша очков достаточно традиционный. Игроки выкладывают карты в масть и тот кто выиграл взятку, то есть положил старшую карту этой масти получает очки. Выкладка карты в масть обязательна. Выложить любую другую карту можно только в том случае, если нет масти. Козырей в Пикете нет. Первый выход (первый ход) за игроком взявшим большее количество очков на этапе Хвалежа. Следующий выход за тем, кто выиграл предыдущую взятку. Счет очков за взятки ведется следующим образом. Выкладка карты на стол называется выходом, игрок, начинающий игру за взятку иначе говоря делающий выход уже получает одно очко. Если он взятку выигрывает, не важно на своем выходе или на выходе противника, то он получает еще одно очко.

## Общий ход игры

Раздача, сброс карт, хвалеж и игра на взятки называется коном или в другой терминологии короликом. Всего партия длится 6 конов после чего подсчитываются очки и определяется победитель.

## Анализ игры

Есть следующие игровые моменты на которых игрок может принимать решение. Это сброс карт. Это действие определено зависит от выбора игрока. На этапе хвалежа игрок может принимать решение что хвалить, а что может быть и не стоит заявлять. Не надо забывать, то игрок захваливший комбинацию обязан предъявить свои карты и показать эту комбинацию, и следовательно раскрыть свои карты. И конечно, игрок определяет какие карты выкладывать в борьбе за взятки. Но к этому моменту игроки уже собирают друг о друге наибольшее количество информации, что мешает борьбе, но и за взятки игроки получают наименьшее количество очков, а значит взятки может быть наименее интересный способ заработка очков.

При скидывании карт не стоит отказываться от карт длинной масти. Предпочтительно масть сохранить, так как она поможет сделать игру в игре на взятки. Если у вас длинная масть и большая часть состоит из старших карт, то это хорошая возможность для выигрыша взятки.

Точно также надо постараться сохранить имеющиеся последовательности и группы. Если ценные группы и т.д. уже на руках, то задача ее сохранения очевидна. Если той или иной последовательности нет, но есть вероятность ее получить, то карт надо скидывать. Общая идея здесь такова. Если есть трио, то есть вероятность дополнить его до кварты, то нет смысла скидывать имеющиеся более сильные последовательности и в том числе и имеющиеся трио. В общем и целом необходимо учитывать баланс потерь и возможного выигрыша на комбинациях, особенно с тем, что потери будут безусловными, а выигрыш лишь вероятным. Но конечно можно и нужно скидывать карты не участвующие ни в каких комбинациях. Можно скидывать карты и участвующие в комбинациях, если вы знаете, что у противника есть более сильная комбинация этого уровня. Например, не смысла сохранять четыре дамы, если противник с высокой долей вероятности имеет четырех королей. А если у вас не руках нет ни одного короля, то вероятность наличия их на руках у вашего противника довольно велика.