

Карточный Римс

Игра ведется набором карт в 52 карты. Играющих может быть несколько человек, как минимум естественно двое. Цель игры взять как можно больше взяток. Игра ведется в несколько раздач, до тех пор, пока оставшимися картами можно обеспечить всех игроков по 4 карты.

Ход игры. Партия начинается с раздачи по четыре карты. Если это первая раздача, то раздает любой игрок, далее раздача переходит к игроку забравшему больше взяток на предыдущем круге. Раздающий раздает по кругу, по одной карте, начиная с себя, до тех пор пока каждый игрок не получит набор из четырех карт. Если это невозможно, то игра завершается и определяется победитель.

Первый этап – определение козыря. Раздающий, объявляет своего козыря выкладывая любую карту. Затем каждый из игроков справа – на лево (или наоборот, как решат игроки) либо соглашается с этим козырем, либо перебивает его. Согласие выражается тем, что игрок выкладывает карту меньшего достоинства, нежели та, которая на данный момент определяет козырь. На этапе определения козыря каждый игрок обязан выложить карту. Если игрок выкладывает карту большего достоинства, то тем самым он объявляет новую козырную масть. Таким образом, козырная масть может меняться несколько раз. Раздающий, в свою очередь хода, также может сменить козырную масть таким же образом – выложив карту большего достоинства. Если в одном круге никто кроме раздающего не объявил козыря то этап завершается. Раздающий может по завершению круга не выкладывать карту, и таким образом завершить выбор козырной масти тем вариантом, который имеется на данный момент. Если раздающий опять выложил карту, объявив новый козырь, то начинается новый круг определения козырной масти.

Первый этап как максимум может состоять из трех кругов, так как минимум одна карта должна остаться для игры, как максимум для игры остается три карты.

Второй этап – игра. Игроки начинают борьбу за взятки. Но сначала все карты, участвовавшие в определении козырной масти, возвращаются в общую колоду. Первый ход за раздающим. Он выкладывает первую карту. Затем каждый из игроков справа – налево или наоборот, как они между собой договорились выкладывают по одной карте. Игроки либо выкладывают козырь, либо ту же масть, которую выложил раздающий, либо любую другую масть. В третьем варианте игрок не участвует в борьбе за взятку.

Взятку выигрывает старший козырь из выложенных, если козырей нет, то взятку выигрывает старшая карта той масти, которую выложил раздающий. Таким образом, если по завершении этапа определения козыря, у игроков осталось по три карты, то игра проходит три круга, при этом разыгрываются три взятки.

По завершению розыгрыша взяток, определяется игрок, взявший их большее количество, и он становится новым раздающим. Понятно, что так как часть карт в виде выигранных взяток из игры уходит, то через несколько раздач игра прекратится, тогда выполняется окончательный подсчет взяток и соответственно победитель.

Анализ игры

В плане борьбы за козырную масть видна очевидная вещь. Есть смысл рассчитывать на козырь только в том случае, если на руках как минимум две карты одной масти. При раздаче четырех карт, такая вероятность есть для каждого игрока. Можно также сказать, что в борьбе за козырную масть лучше всего выложить наиболее крупную карту, так как вероятность того, что у кого-то из игроков окажется также две карты этой масти и они будут крупного достоинства не очень велика (если конечно игроков немного). Если же

борьба за козырную масть не имеет смысла, то очевидно необходимо сбрасывать карту наименьшего достоинства.

В безкозырной борьбе тактика также очевидна. Борьба за взятку проходит в один круг, поэтому если на руках по одной или по две карты, то разумно выкладывать карту наибольшего достоинства. Иное не имеет смысла, если на руках три карты и есть две карты одной масти, то можно выложить карту меньшего достоинства, чтобы заставить противника отдать карту этой масти или козырную карту, что улучшить шансы в выигрыше следующей взятки этой же масти.

Есть еще один вариант борьбы без козырей. Предположим, у вас есть карта высокого достоинства: туз или король или дама. Если игроков немного, два или три, то вероятность того, что у кого-то окажется карта более высокого достоинства, не высока. Тогда можно отдать эту карту на этапе заявки козырной масти и если ее никто не перебьет своей заявкой, то игра будет вестись без козырей. Это может оказаться выгодным, если у вас при этом есть одна или две карты большого достоинства.