

Общие правила для всех карточных игр

Колода. В большинстве карточных игр используется стандартная колода, которая состоит из 52-х карт. Колода состоит из четырех мастей, каждая из которых определяется с помощью своего символа: трефы ♣, пики ♠, бубны ♦, червы ♥. А также состоит из тринадцати карт в каждой масти: туз (старшая карта), дама, валет, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 (младшая карта).

Существуют другие колоды, которые содержат менее 52-х карт. Обычно такие колоды составляются путем изъятия из колоды определенных карт. Например, в колоде из 36-и карт изъятые все карты от двойки до шестерки, 6 является младшей по старшинству. В колоде из 32-х карт изъятые все карты от двойки до семерки, 7 является младшей. В колоде из 24-х карт изъятые все карты от двойки до девятки, 9 является младшей.

Возможны и наоборот колоды из 53-х или 54-х карт, когда в колоду добавляется один или два джокера. Возможны двойные колоды из 104-х карт, когда берут две колоды и складывают в одну.

Жеребьевка. Для того, чтобы определить места за столом, партнера, право сдачи и т.д. используют несколько способов жребия. Самый распространенный, это когда предлагают вытянуть карту из колоды и в зависимости от значения карты игрок производит определенные действия. Если у двоих игроков совпадают карты по значению, то обычно тянут повторно, хотя в некоторых играх, если значения карт одинаковые, то определяют по старшинству масти, которая установлена в данной игре.

Если еще и такой способ, когда колода перемешивается, а затем карты раскладывают на столе лицевой стороной вниз и внахлест, после чего каждый игрок берет по одной карте, крайние карты колоды брать запрещается. В зависимости от значения карт игроки производят заранее оговоренные действия.

Чередование действий. Право сдавать карты, делать объявления в игре, очередь хода все это в большинстве игр происходит по часовой стрелке, то есть от каждого игрока к его соседу с левой стороны. За некоторыми исключениями в некоторых играх право сдавать переходит к проигравшему.

Тасование. У каждого игрока существует право тасования колоды. Это право обычно сохраняется даже в тех случаях, когда за тасование карт отвечает определенный игрок.

Снятие колоды. Под снятием колоды подразумевается разделение колоды на две части и перемещение нижней части колоды наверх, а верхней части колоды вниз. В снимаемой части колоды должно быть не менее 4-5 карт. Обычно право снятия колоды предоставляется игроку с правой стороны от сдатчика, так как первый ход принадлежит игроку с левой стороны от сдатчика, но бывает дают

снимать игроку слева.

Старший игрок. Старшим игроком называют игрока, который сидит слева от сдатчика. Этот игрок начинает игру первым.

Сдача. Практически во всех играх первая карта сдается старшему игроку, остальные сдаются по часовой стрелке. В разных играх количество карт, которые сдаются за один раз, может быть разным, поэтому об этом заранее договариваются перед игрой. Считается более или менее правильным сдавать карты по одной за раз. Карты сдаются всегда рубашкой вверх.

Пересдача. Если карты были сданы неправильно, то по требованию любого игрока, карты должны быть сданы повторно тем же сдатчиком, если правила сдачи не были нарушены специально сдатчиком или каким бы то ни было образом. После сдачи последней карты, а также после просмотра сданных карт претензии по пересдаче карт не принимаются. Пересдача производится в следующих случаях:

- › сдающий увидел нижнюю карту колоды или карты во время сдачи;
- › сдающий ошибся в счете карт;
- › карты сданы не в очередь, и игроки заметили это;
- › во время сдачи упала открытая карта;
- › сдана лишняя карта;
- › карты не были даны для съема, и это было вовремя замечено игроками;
- › в колоде обнаружены меченые карты (испачканные, поломанные);
- › колода оказалась неполной. Неполной колодой называется та колода, в которой число, старшинство и масти карт не соответствуют правилам данной игры. Неполную колоду невозможно исправить простым изъятием посторонних карт или возвращением в колоду карт, которые первоначально находились в ней.
- › колода оказалась неправильной. Если несколько карт упали на пол или смешались с картами другой колоды, то такая колода считается неправильной.

Прощение нарушений правил. В различных играх правилами предусматриваются наказания за нарушения и пределы, в которых нарушения могут быть исправлены без изменения. В правилах обычно существует период времени, в течение которого, сохраняется сила заявления об ошибке и право на наказание. Если в течение этого периода времени ничего не было предпринято, то после этого игнорирование ошибки считается как ее прощение.

Ошибка при тасовании, снятии, сдачи карт. Если у игрока окажется на руках неверное число карт, то он должен заявить об ошибке, пока карты не были перемешаны, в ином случае сдача и счет становятся недействительными.

Ошибка при заявлении, объявлении, назначении козырей. Данная ошибка вступает в силу только после открывающего первого хода в розыгрыше.

Ошибка при записи очков, в арифметических подсчетах. Эта ошибка действительна только после предложения и принятия оплаты в процессе подсчета очков.

Переговоры. Переговоры или торговля предусмотрены правилами многих игр. Переговоры проводятся по часовой стрелке, строго по очереди. В каждую очередь делается только одно назначение (объявление). Посторонние разговоры во время переговоров недопустимы.

Розыгрыш. Розыгрыш проводится строго по очереди. Очередь может идти по часовой или против часовой стрелки, все зависит от правил игры, в которую играют. Розыгрыш должен происходить спокойно, чтобы дать каждому из игроков определить масть и достоинство карты. Посторонние переговоры, подсказки или намеки по игре недопустимы.

Каждый из игроков должен играть до конца, не бросая свои карты, даже если в процессе дальнейшей игры они не имеют значения. Карты, которые вышли из игры (отбой, взятки, снос и др.), нельзя рассматривать и брать до окончания игры, если это не разрешено правилами. Нарушение розыгрыша подлежит штрафу, который соответствует предварительной договоренности между игроками.