

Покер (домино)

Игра покер (домино) напоминает карточную игру преферанс. Игроков может быть от двух до четырех, но, немного поменяв правила, можно играть и в пятером и (при большом желании) даже в шестером. Используется обычный набор домино (28 костей). Смысл игры – набрать больше всех очков. Чтоб не запутаться, ведутся записи.

[1]**Взятка** – 2, 3 или 4 домино (зависит от количества игроков), положенные на стол в открытом виде в порядке своей очереди каждым игроком. Взятку забирает игрок, чье домино сильнее.

[2]**Торг** – процесс заказа [1]взяток (игроки угадывают сколько [1]взяток они возьмут). Если человек не заказывает ни одной [1]взятки – он говорит пас. Торг идет по очереди (нельзя заказывать не в свою очередь).

[3]**Розыгрыш взятки** – процесс определения игрока, что заберёт [1]взятку. Игроки ходят по очереди (нельзя совершать ход не в свою очередь). При розыгрыше первой взятки первым ходит игрок, который первым начинал [2]торг. После розыгрыша взятки ход переходит игроку, что взял взятку.

[4]**Раздача** – собирательное понятие; процесс разбора домино игроками для начала очередной игры; игра, происходящая после разбора домино игроками. Во время раздачи происходит несколько [3]розыгрышей взяток; количество [3]розыгрышей определяется количеством домино, что берет каждый игрок во время раздачи. Перед каждой раздачей все 28 домино мешается (мешать нужно на столе рубашками вверх).

[5]**Козырь** – домино с одним (0|?) или двумя (0|0) пустыми половинками.

[6]**Покер** – домино со значением (1|1).

В начале игры определяется человек, с которого в первой [4]раздаче начнется [2]торг. Это можно сделать так: каждый игрок берет по одному домино, на чьем домино больше очей, тот первый. В следующих раздачах торг начинает следующий игрок (по кругу).

Есть четыре основных этапа игры и один дополнительный. В каждом из основных этапов есть общие правила.

Сила домино:

-обычные домино – все домино кроме козырей и покера; для таких домино сильнее те, на которых больше очей; если очей одинаковое количество, то сильнее домино, которое в [3]розыгрыше положили на стол первым.

-[5]козыри – сильнее всех обычных домино; между собой (0|0) сильнее всех (0|?), а для (0|?) сильнее то домино, на котором больше очей.

-[6]покер – сильнее всех остальных.

Если при [3]розыгрыше взятки первый игрок зашел с [5]козыря – все игроки должны положить козырь, если он у них есть (заметьте, что [6]покер не козырь); если козыря нет – можно класть любое домино.

Если при [3]розыгрыше взятки первый игрок зашел с [6]покера – все игроки должны положить самый сильный [5]козырь, который у них есть (если есть хоть один); если козыря нет – можно класть любое домино.

Этапы:

-В **первом** этапе во время [4]раздачи игроки берут от одной до семи домино, смотрят на них и начинают [2]торг;

первые 6 раздач – от одного домино до шести (в первой раздаче по одному домино, во второй раздаче по два домино...);

несколько раздач (обычно 4) – 7 домино;

последние 6 раздач – от шести домино до одного.

Если игрок заказал "пас" и взял 0 [1]взятков – его счет увеличивается на 5.

Если игрок заказал n взятков и взял n взятков – его счет увеличивается на $10 \cdot n$.

Если игрок недобрал k взятков – его счет уменьшается на $10 \cdot k$.

Если игрок заказал n взятков и взял $n+k$ взятков – его счет увеличивается на $n+k$.

-Второй этап называется "Вслепую".

Во втором этапе во время [4]раздачи игроки берут по 7 домино и выполняют [2]торг не смотря на свои домино. После окончания торгов игроки смотрят на свои домино и продолжают играть как в первом этапе.

Раздач может быть несколько (обычно одна).

-Третий этап называется "Хапок".

В третьем этапе во время [4]раздачи игроки берут по 7 домино и не выполняют [2]торг, а сразу начинают играть.

Если игрок взял n [1]взяток – его счет увеличивается на $10*n$.

Раздач может быть несколько (обычно одна).

-Четвертый этап называется "Мизер".

В четвертом этапе во время [4]раздачи игроки берут по 7 домино и не выполняют [2]торг, а сразу начинают играть.

Если игрок взял n [1]взяток – его счет уменьшается на $10*n$.

Раздач может быть несколько (обычно одна).

-Пятый этап (дополнительный).

В пятом этапе домино выстраивают в ряд в закрытом виде и игрок с наибольшим количеством очков выбирает любое домино.

Сумма очков на выбранном домино равна n . Отсчитывается n домино в одну из сторон от выбранного домино.

Следующие k домино (где k – количество игроков) раздаются по очереди всем игрокам; игроки смотрят на свои домино.

Дальше каждый игрок решает, вскрывать ему своё домино или нет.

Если игрок вскрыл своё домино, а остальные игроки нет – его счет увеличивается на 30.

Если игрок вскрыл своё домино и сумма очей на его домино больше, чем у остальных игроков, которые вскрылись – его счет увеличивается на 30.

Если игрок вскрыл своё домино и сумма очей на его домино меньше, чем хотя бы у одного игрока, который вскрылся – его счет уменьшается на 30.

Если игрок не вскрыл своё домино – его счет не изменяется.

Приятной игры!

	A	C	B	CK
1	10	5	5	5
2	0	25	10	10
3	5	15	12	15
4	10	20	22	35
5	15	23	32	55
6	5	33	42	59
7	10	37	52	49
7	30	27	56	59
7	-10	67	57	69

7	36	72	87	74
6	4	92	97	94
5	24	102	87	104
4	3	92	97	107
3	2	82	100	97
2	7	272	101	87
1	12	77	102	92
17	342	267	292	2112
X	62	87	112	122
4	52	67	82	112
	52	37	112	112

Рисунок 1 – Пример записи игры четырех человек.