

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 камня (зависит от количества игроков), положенные на стол в открытом виде в порядке своей очереди каждым игроком. Взятку забирает игрок, чей камень сильнее.

[2]**Торг** - процесс заказа взяток. Если человек не заказывает ни одной - он говорит пас. Торг идет по очереди (нельзя заказывать не в свою очередь).

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

[4]**Покер** - домино со значением (1|1).

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

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

Сила камней:

-обычные домино - все домино кроме [3]козырей и [4]покера; для таких домино сильнее те, на которых больше очей; если очей одинаковое количество, то сильнее камень, который в розыгрыше положили на стол первым.

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

-[4]покер - сильнее всех остальных.

Если при розыгрыше взятки первый игрок зашел с [3]козыря - все игроки должны положить [3]козырь, если он у них есть (заметьте, что [4]покер не [3]козырь); если [3]козыря нет - можно класть любой камень.

Если при розыгрыше взятки первый игрок зашел с [4]покера - все игроки должны положить самый сильный [3]козырь, который у них есть (если есть хоть один); если [3]козыря нет - можно класть любой камень.

Этапы:

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

первые 6 раздач - от одного камня до шести;

несколько раздач (обычно 4) - 7 домино;

последние 6 раздач - от шести домино до одного.

Если игрок заказал "пас" и взял 0 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 раздачи игроки берут по 7 домино и выполняют торг несмотря 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 раздачи игроки берут по 7 домино и не выполняют торг, а сразу начинают играть.

Если игрок взял n взятков - его счет увеличивается на $10 \cdot n$.

Раздач может быть несколько (обычно одна).

-Четвертый этап называется "Мизер".

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

Если игрок взял n взятков - его счет уменьшается на $10 \cdot n$.

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 любой камень.

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

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

Дальше каждый игрок решает вскрывать ему свой камень или нет.

Если игрок вскрыл свой камень, а остальные игроки нет - его счет увеличивается на 30.

Если игрок вскрыл свой камень и сумма очей на его камне больше чем у остальных игроков, которые вскрылись - его счет увеличивается на 30.

Если игрок вскрыл свой камень и сумма очей на его камне меньше чем хотя бы у одного игрока, который вскрылся - его счет уменьшается на 30.

Если игрок не вскрыл свой камень - 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.