Из 48-ми карт 26 являются козырями. Вот их иерархия (сила убывает сверху вниз):

± Суперсвиньи

(♦ 9-ки)

± Свиньи

(♦ Тузы )

♥ 10-ки

(исключение: 2-я бьёт 1-ю!)

♣ Дамы

♠ Дамы

♥ Дамы

♦ Дамы

♣ Валеты

(Гамлеты)

♠ Валеты

♥ Валеты

♦ Валеты

♦ Тузы

(Фуксы; оба на руке → Свиньи)

♦ 10-ки

♦ Короли

♦ 9-ки

(Обе на руке → Суперсвиньи,

но только если Свиньи уже в игре!)

Для остальных 22-х карт – простых, некозырных – действует следующая шкала: Туз, 10, Король, 9.

Простых мастей три: ♣ - 8 карт, ♠ - 8 карт, ♥ - 6 карт (♥ 10 - козыри!).

Доппелькопф – игра взяточного типа. Первым заходит игрок, сидящий слева от сдававшего карты (и он же раздаёт карты в следующей партии). Остальные трое ходят по очереди (по часовой) по следующим правилам: а) заход в козыря → каждый из троих должен играть любым козырем, если на руках имеется хотя бы один таковой, и лишь в случае отсутствия козырей игрок может сыграть любой простой картой; б) заход в простую карту → необходимо играть любой простой картой той же масти (при этом соответ-ствующие Валеты и Дамы, а также ♥ Десятки – не являются “картами той же масти”, будучи козырями), и лишь в случае отсутствия таковой игрок может по своему усмотрению отреагировать любым козырем или любой простой картой другой масти. Игрок, чья карта оказалась сильнейшей из четырёх, забирает взятку и начинает розыгрыш следующей. Из двух одинаковых карт, оказавшихся в одной взятке, первая бьёт вторую во всех случаях, кроме ♥ 10-к (здесь – вторая первую).

Одна партия заключается в розыгрыше 12-ти взяток по 4 карты. В конце партии каждый игрок подсчитывает сумму очков в картах своих взяток. Стоимость карт вне зависимости от масти: Туз - 11 очков, 10-ка - 10, Король - 4, Дама - 3, Валет - 2, 9-ка - 0. Таким образом, сумма всех 48-ми карт даёт 240 очков. Очки партнёров по команде складываются. Кроме определённых исключительных случаев (о которых речь ниже), обладатели ♣ Дам играют в одной команде (команда Re; их противники – команда Contra). В момент начала игры никто не знает, с кем в паре он играет. Результат партии исчисляется в баллах (не путать с очками!) по законам, которые будут изложены ниже.

Исключительные ситуации:

Прежде чем будет сделан первый ход партии, заходящий обязан удостовериться (задав соответствующий вопрос), что никто из игроков не находится в одной из исключительных игровых ситуаций. Существует 4 исключительных ситуации: Пересдача, Свадьба,Бедность и Соло.

Игрок, имеет право потребовать Пересдачи в следующих трёх случаях:

если у него на руках 5 или более Девяток;

то же относится к счастливому обладателю 6-ти или более Королей;

то же, если игрок не располагает ни одним козырем старше Фукса;

Свадьба играется в том случае, если обе ♣ Дамы оказываются на одной руке. В этом случае их обладатель должен сразу сказать, что у него - Свадьба. Он будет играть в паре с тем игроком, который возьмёт первую взятку. В случае, если обладатель Свадьбы сам берёт первую взятку, решает вторая, затем третья (они называются “взятки нахождения”). Если же он берёт три первые взятки – он автоматически должен играть Соло с обычными козырями (см. ниже). Во взятках нахождения запрещено заходить в козыря (бить им не запрещено). После определения партнёра обладателя Свадьбы они становятся командой Re – и дальше партия протекает по обычным правилам.

Если у игрока оказывается с раздачи менее 4-х козырей, то у него Бедность. В этом случае играется особенная игра: обладатель Бедности спрашивает каждого игрока, начиная с левого соседа и по часовой стрелке, не желает ли тот взять его Бедность. Первому же согласившемуся он передаёт три свои карты (не показывая их остальным игрокам), причём среди этих трёх карт должны быть все его козыри. (Если же ни один из троих игроков не соглашается взять Бедность четвёртого, то делается пересдача.) Игрок, взявший Бедность, знакомится с этими картами и отдаёт первому любые три карты из своих 15-ти. Эти игроки автоматически становятся командой Re – независимо от распределения ♣ Дам в партии. До того, как третья карта первой взятки ляжет на стол, команда Contra имеет право спросить, был ли среди трёх карт, отданных своему партнёру игроком, взявшим Бедность, хотя бы один козырь. В этом случае необходимо ответить да или нет. Далее игра протекает по обычным правилам.

Игрок может играть Соло, то есть один против троих остальных. В этом случае он заходит первым, независимо от того, кто сдавал карты. (При этом в следующей партии карты сдаёт, как обычно, игрок, который должен был заходить в этой.) Существуют следующие 4 разновидности Соло:

С обычными козырями – то есть без изменений;

Калейдоскопическое – играющий Соло может по своему усмотрению назначить любую из трёх простых мастей вместо бубей. При этом бубны становятся простой мастью, а вновь назначенная – перенимает все их функции (включая роль Фуксов, Свиней и Суперсвиней). В случае если вместо бубей назначены черви, роль червовых Десяток перенимают бубновые (а бубны становятся короткой мастью – 6 карт);

Охлократическое Соло - все козыри отменяются. Все масти равноправны, внутри каждой действует следующая шкала: Туз, 10, Король, Дама, Валет, 9;

То же, но все Валеты – козыри (♣-е сильнее ♠-х и т. д.);

То же для Дам.

Перед тем, как сделать первый ход, игрок обязан объявить, какой тип Соло он играет.

В случае если одновременно два или более игроков находятся в “исключительных” ситуациях, вступает в силу следующая иерархия: Бедность перебивает Свадьбу, Соло перебивает и то, и другое, пересдача перебивает всё. Для случая двух претендентов на Соло или двух Бедностей теория не разработана. Можно порекомендовать приоритет для того из игроков, кто ближе против часовой стрелки к сдававшему карты. Впрочем, интересно было бы попытаться играть две Бедности – одна против другой (первым предлагает свою тот, кто сидит ближе к сдававшему; эта же пара, допустим, становится Re). К сожалению, вероятность двух Бедностей исчезающе мала.

Объявления

Во время игры могут делаться так называемые Объявления, которые, с одной стороны, дают информацию о принадлежности игрока к той или иной команде, а также о его видах на исход партии, а с другой – увеличивают Стоимость партии (в баллах, см. Исход партии). Так, до того, как вторая карта 2-й взятки ляжет на стол, любой игрок может одним словом – "Re" или "Contra" – объявить себя. Далее, до того, как вторая карта 3-й взятки ляжет на стол, любой игрок может объявить "Без девяти". Это означает следующее: игрок полагает, что команда противников наберёт к концу партии менее 90 очков. Далее, до того, как вторая карта 4-ой взятки ляжет на стол, любой игрок может объявить "Без шести". Это означает, что, по его мнению, команда противников наберёт менее 60 очков. Вторая карта 5-й взятки – "Без трёх" (менее 30-ти), вторая карта 6-й – "Труба" (ни одного очка).

Если игрок уверен в положительном для себя исходе партии, то ему выгодно делать Объявления, так как каждым Объявлением он повышает Стоимость игры. Однако каждое последующее Объявление сопряжено со всё возрастающим риском, что эта повышенная стоимость в итоге пойдёт ему (и его партнёру) не в плюс, а в минус, так как если заявлено "Без девяти", то противнику для победы достаточно набрать уже не 120 (121), а эти самые "девять" (90 очков) - и так далее. Согласитесь, обидно влететь в минус, собрав почти все взятки, но брякнув лишнюю Объяву.

Примечания:

При игре Свадьбы все "взятки нахождения" (см. Исключительные ситуации) считаются нулевыми, то есть не учитываются при отсчёте взяток, к которому привязаны сроки Объявлений. (Но в конце партии очки этих взяток считаются вместе со всеми.)

Каждое Объявление произносится одним игроком – но от имени его команды. При этом строго запрещены все виды совещания между партнёрами при делании Объявлений, а единожды прозвучавшее Объявление не подлежит отмене.

При розыгрыше Свадьбы, Бедности и Соло – Объявления "Re" и "Contra" делаются по тем же правилам (не неся новой информации о партнёрстве, а лишь увеличивая стоимость партии).

С Объявлениями не следует путать "объявление" Свиней и Суперсвиней, являющееся простым уведомлением, уточнением "роли" ♦ Туза или ♦ 9-ки (или другой, обозначенной в Solo масти).

Исход партии

Как упоминалось выше, Стоимость партии исчисляется в баллах. Сначала определяется “номинальный победитель” (команда): в нормальном случае для “номинальной победы” команде Re необходимо набрать не меньше 121-го очка, а команде Contra – не менее 120. Если же одна из команд делала Объявление “Без девяти”, то другой для “номинальной победы” достаточно набрать 90 очков (соответственно, объявлявшим необходимо 151). Так же обстоит дело с остальными тремя предсказательными Объявлениями.

“Номинальная победа” команды Re вносит в Стоимость партии один балл, победа команды Contra – два балла. Далее считаются дополнительные баллы. 1) Каждое прозвучавшее Объявление увеличивает Стоимость партии на один балл. 2) Каждые 30 n очков, которые команда победителей набрала сверх того, что было им необходимо для “номинальной победы” (искл.: 151 - 120 = 31 очко для Contra), увеличивают стоимость партии на n баллов. 3) Каждый Фукс, “пойманный” у противника командой победителей, увеличивает, а пойманный у противника командой проигравших – понижает стоимость партии на 1 балл. Фукс считается “пойманным”, если в начале игры он был у игрока одной команды, а попал во взятку к игроку другой команды (к противнику). 4) Так же обстоит дело с Гамлетом, “пойманным” у противника в последней взятке партии. 5) Гамлет, взявший последнюю взятку партии, тоже увеличивает победу или уменьшает поражение команды его владельца – также на один балл. 6) Наконец, таким же действием обладает каждая взятка, в которой все 4 карты являются 10-ми и Тузами (в любом соотношении). Такие взятки называются так же, как сама игра, – Доппелькопф.

Пример 1. Команда Re объявила себя, объявила “Без девяти”, поймала Фукса противника, но набрала только 137 очков. Подсчёт результата: контристы набрали необходимые 90 очков → им два за победу, плюс один за объяву “Re”, плюс один за объяву “Без девяти”, минус один за потерянного Фукса. Итого: 3 балла. Каждому игроку-победителю в его графу записывается плюс 3, каждому проигравшему – минус 3.

Пример 2. Никто не объявил себя, но потом игрок команды Re объявил “Без девяти”. (Такое возможно, хотя крайне редко встречается на практике. При этом может некоторое время оставаться неизвестным, к какой команде принадлежит игрок, сделавший это Объявление.) Они с партнёром набрали 162 очка, но потеряли каждый по Фуксу и одного Гамлета в последней взятке, а их противники взяли одну взятку Доппелькопф. Результат: один за победу, один за то, что противники не взяли 90, один за то, что это было предсказано, минус четыре за Фуксов, Гамлета и Доппелькопф. Стоимость партии в данном случае – отрицательная величина (минус один). “Номинальным победителям” (команде Re) записывается по минус одному, их противникам – по плюс одному.

При игре Solo солирующий является командой Re, его противники – командой Contra. Все соответствующие Объявления остаются в силе и Стоимость игры вычисляется по обычным правилам. При этом солирующему записывается утроенная Стоимость игры (в плюс или минус – по исходу партии), а остальным – номинальная (соответственно в минус или в плюс). Как видим, сумма всех баллов всех игроков тождественно равна нулю в любой момент игры.

Последний элемент игры, который мы должны рассмотреть, – это Боки. Они назначаются в трёх случаях: 1) если партия окончилась с результатом 0:0 (например, победа Re-шников, скомпенсированная потерей Фукса); 2) если в одной партии прозвучали Объявления и “Re" и "Contra"; 3) если команды набрали одинаковое количество очков во взятках, 120 : 120. Боки означают следующее: в четырёх последующих партиях Стоимость игры, подсчитанная обычным образом, записывается удвоенной.

Прежде всего, следует отметить, что в Германии существует столько же вариантов правил Доппелькопфа, сколько диалектов немецкого языка (для тех, кто не знает: это вам не русские говоры). Я даже не буду перечислять все варианты, скажу только, что тот, который читаете Вы, уважаемый читатель, - естественно, самый лучший. Самые существенные косяки касаются следующего:

Свиней и Суперсвиней, а также того, бьётся ли первая червовая десятка второй или нет. Первое оставим на совести немцев, а вот неоднозначность с десяткой меня лично просто возмущает: подвергнуть сомнению такое тонкое, такое благородное правило! Как по-Вашему, разве же это не верх изящества, что никто с раздачи НЕ МОЖЕТ сходить, не опасаясь, что его карту перебьют? Да-да, в Доппелькопфе нет "самой сильной" карты, в этом-то и крутизна: карта оказывается сильной только при правильном её применении. Если хочешь что-то схавать, то либо имей обе десятки, да ещё фукса, подтверждающего отсутствие Свиней (что бывет нечасто), либо грамотно передавай ход, либо "вымывай" козырей "серединнными" дамами и жди своего часа, либо, наконец, рискуй! Ну, я тут увлёкся. Короче, ни за что на свете не играйте в Доппелькопф с первой червовой десяткой, бьющей вторую. Это попросту аморально.

Подсчёта Стоимости игры. Например, за каждое объявление Re или Contra не повышать её на балл, а удваивать. Или не считать потерю балла за потерю Гамлета в последней взятке (тоже дурь полнейшая! Так каждый дурак будет беречь их до конца: сыграет - хорошо, не сыграет - наплевать. Нет, ты посиди, да дамочек-то посчитай, да в предпоследней взятке подумай хорошенько, чем ходить, выйдет ли сейчас последняя затесавшаяся дама или не выйдет - и тогда сожрёт твоего валетика с потерей балла. По-моему, чем больше напрягов и внутренних взаимосвязей, тем лучше.

Розыгрыша Свадьбы (Свадьбист может якобы назначать, какого рода взятка станет взяткой нахождения: с заходом в козыря, в некозыря (как в нашем случае), любая. Оставляю на Ваше усмотрение.

Сроков всех объявлений.

В игре может быть такая ситуация, когда владельцу Свиней становится очевидным, что у кого-то из противников на руках Суперсвиньи (к примеру, осталось всего по две карты и они точно есть, но у твоего кореша-решника на руках болтается трефушка - или он просто нагло себя вёл, так что явно не с девятками сидит, а, допустим, с червушкой). В таком случае может оказаться более выгодным пустить бубновых Тузов как Фуксов (!) – если, допустим, уверен в картах партнёра по команде. У меня так однажды было, но я растерялся и упавшим голосом слил Свиней под Суперсвиней (а мой партнёр мог привести домой обоих!). Ну, Вы-то теперь не растеряетесь.

Каждая взятка, после сколь угодно долгого ознакомления каждого из игроков с её содержанием, складывается рубашками кверху к её владельцу. После этого по желанию любого игрока она может быть вновь перевёрнута и показана ему – но только пока она является последней, то есть до того момента, пока не сложена рубашками кверху следующая взятка. Переворачивать карты предпоследней и предшествующих взяток не имеет права ни один из играющих.

Исключения: рубашкой вниз складывается Фукс (когда он либо точно “пойман”, либо из игры не является определённым, “пойман” он или “приведён домой” – при этом в последнем случае он переворачивается рубашкой кверху, если и как только из игры станет явным, что он “приведён”), а также любая (одна) из карт взятки-Доппелькопфа.

Каждый игрок имеет право переходить (то есть заменить положенную им на стол карту) в том и только в том случае, если следующий за ним ещё не сходил и ни один из игроков никак не успел отреагировать на положенную карту (каким-либо образом выказать своё удовольствие или неудовольствие от данного хода) до того, как он её забрал. (Это на первый взгляд подозрительное своей витиеватостью правило оказалось на практике вполне жизнеспособным и редко вызывающим споры; если же люди ищут конфликтов – им незачем играть в Доппелькопф.)

Предыдущий пункт входит в сферу Этики Доппелькопфа. Здесь не так-то просто диктовать универсальные условия. Скорее, соответствующий корпус установок должен органично, эволюционно выработаться в каждой отдельной компании играющих. Очевидно, что вопросы типа “Сможешь ли перебить эту взятку?”, “Сколько раз ходила такая-то масть?”, “Выходили ли Фуксы?” (вернее, ответы на них) и тому подобные вербальные излишества – портят, обедняют игру. С другой стороны, Доппелькопф – это прежде всего игра общения, и было бы глупо пытаться играть в гробовой тишине, нарушаемой лишь Объявлениями и подсчётом баллов. Здесь нужна “золотая середина”, которая почти низбежно будет различной для разных компаний игроков.

В Доппелькопф можно – и интересно! – играть и впятером, и даже вшестером, по очереди пропуская партии (при этом Боков назначается не 4, а соответственно 5 или 6.) Дело в том, что психологичность игры, неодновременность в "узнавании" партнёра в ходе игры и связанные с этим проблематичные решения (не говоря уже о возможностях изощрённого надувательства: скажем, хакнуть взятку не трефушкой, а червовой десяткой, через то прикинуться контрой и какое-то время получать дивиденды от обоих растерянных контристов), неожиданность вступления в игру свиней и суперсвиней (для кого как, конечно) - всё это делает игру не только интересной, но и ЗРЕЛИЩНОЙ. О традиционном "скучании на бочке" в ожидании свое очереди - не может быть и речи!

Автору этих строк посчастливелось ввести в игровую практику Доппелькопф для троих. Карты сдаются на четверых, после чего один из наборов переворачивается и раскладывается на столе рубашками вниз, как в некоторых других играх взяточного типа, – этот набор называется Ома. Партнёр Омы должен сразу объявить себя (то есть просто уведомить остальных двоих, что с Омой – он; это и не мешает, и не обязывает его сделать в своё время соответствующее Объявление, повышающее стоимость игры). В дальнейшем он делает хода и за себя, и с руки своего бессловесного партнёра.

Разумеется, я не первооткрыватель игры "с болваном", но почему-то у немцев это не практикуется. Они складывают карты Омы рубашками кверху и при каждом ходе вытягивают наугад (как говорится, хи-хи). Отсюда название Ома - "бабуля", то есть типа рука трясётся, сама не знает, какую карту вытянет. Практика показала, что открытые карты Омы дают богатые контршансы как её “хозяину”, так и его противникам. Получаются весьма интересные партии. (Игры с Омой при Свадьбе, Бедности и “Соляках” допускают вариации. Для этих случаев можно установить пересдачу – хотя на самом деле и они вполне “играбельны”. Здесь мы оставляем некоторый простор для творческой фантазии читателя.